

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

**MAURICIO PEZZI CASIRAGHI**

**INSÔNIA: A TECNOLOGIA AUDIOVISUAL COMO CATALISADOR PARA A  
IMERSÃO NO TEATRO**

**PORTO ALEGRE, 2017**

MAURICIO PEZZI CASIRAGHI

**INSÔNIA: A TECNOLOGIA AUDIOVISUAL COMO CATALISADOR PARA A  
IMERSÃO NO TEATRO**

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

Orientação: Prof<sup>ª</sup> Dra. Marta Isaacsson

PORTO ALEGRE, 2017

## CIP - Catalogação na Publicação

Casiraghi, Mauricio Pezzi  
INSÔNIA: A TECNOLOGIA AUDIOVISUAL COMO CATALISADOR  
PARA A IMERSÃO NO TEATRO / Mauricio Pezzi Casiraghi.  
-- 2017.  
80 f.  
Orientadora: Marta Isaacsson.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do  
Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de  
Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre, BR-RS,  
2017.

1. Processo de criação cênica. 2. Encenação. 3.  
Imersão. 4. Disparadores de imersão. 5. Cena e  
tecnologia. I. Isaacsson, Marta, orient. II. Título.

MAURICIO PEZZI CASIRAGHI

**INSÔNIA: A TECNOLOGIA AUDIOVISUAL COMO CATALISADOR PARA A  
IMERSÃO NO TEATRO**

Dissertação aprovada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em  
Artes Cênicas pela Universidade Federal  
do Rio Grande do Sul - UFRGS.

Aprovado pela banca examinadora em 23 de dezembro de 2017.

BANCA EXAMINADORA:

---

Prof<sup>a</sup> Dra. Fernanda Areias de Oliveira  
UFMA

---

Prof. Dr. João Carlos Machado  
UFRGS

---

Prof<sup>a</sup> Dra. Suzane Weber  
UFRGS

## **AGRADECIMENTOS**

Quero agradecer primeiramente à minha orientadora Marta Isaacsson, pela paciência, companheirismo, amor, generosidade e carinho que ela teve por mim durante todos estes anos desde que iniciei como bolsista de iniciação científica. Obrigado por marcar minha trajetória, que não seria a mesma sem você. Não teria conseguido sem ela, por isso dedico toda minha admiração. Também gostaria de agradecer a todos os professores que cruzei na graduação e principalmente durante o mestrado.

Também quero agradecer a todos meus amigos e companheiros de trabalho ao longo destes anos como teatrego. Pessoal da ATO Cia. Cênica que confiaram nas minhas ideias criativas e possibilitaram um caminho para o meu investimento artístico. Todos da Cia. Rústica que me tomaram como parceiro e amigo para criar espetáculos lindos e potentes, especialmente a Patricia, professora, mentora e amiga.

Jacqueline Pinzon, dedico tudo que conquistei até aqui para ti. Obrigado por me iniciar neste universo fantástico do teatro. Paulo e Mariana, vocês estão no meu coração sempre. Marcelo, amigo e parceiro, obrigado pela troca e tudo que deste para este trabalho ser possível.

E, finalmente, quero agradecer meus pais Isabel e Carlos, pela força e alicerce para todas as minhas escolhas e dificuldades que tive na vida.

“Even Hitchcock liked to think of himself as a puppeteer who was manipulating the strings of his audience and making them jump. He liked to think he had that kind of control.”  
(David Cronenberg)

## RESUMO

Esta dissertação caracteriza-se como memorial reflexivo de uma pesquisa empírica, que se enquadra no campo de estudos dos processos de criação cênica. A pesquisa se articula em torno da questão da imersão na cena contemporânea, aqui despertada pelo contato com obras que têm como denominador comum a relação intrínseca da cena e da tecnologia e, ao mesmo tempo, investem na experiência de inundamento sensorial de seus espectadores. A partir dessa perspectiva, investigo procedimentos que possam promover essa experiência teatral imersiva. Para isso, desenvolvo uma pesquisa em dois módulos. O primeiro, um estudo bibliográfico, que visa reconhecer tensões conceituais sobre a perspectiva da imersão. Neste reconhecimento os princípios de provocação do efeito imersão para serem aplicados no segundo módulo da pesquisa. O segundo módulo dedico à investigação empírica por meio do agenciamento de um experimento cênico conduzido pelos disparadores de imersão discriminados nos desdobramentos teóricos. Esses desvendados por articulação de dispositivos tecnológicos com elementos da linguagem teatral: tempo, espaço, presença, dimensão real e ficcional e manipulação dos sentidos. A partir dessa premissa, desenvolvi o experimento cênico “Insônia”. Disseco o processo de criação e, por consequência, problematizo as descobertas e soluções cênicas encontradas no caminho.

Palavras-chave: Processo de criação cênica. Encenação. Imersão. Disparadores de imersão. Cena e tecnologia.

## **ABSTRACT**

This dissertation distinguishes as a memorial of an empirical research, that belongs to the research field of theatrical creation processes. This research revolves around the notion of immersion in the contemporary scene. In this work is considered by recent contact with theater plays that makes uses of technology and bets in the experience of sensory flooding the spectators. From this perspective, I develop a research about the procedures that might produce this immersive theatrical experience. For achieving that I divide this work in two modules. The first module, a bibliographical study, that wishes to recognize conceptual tensions about the notion of immersion. Here I recognize the principles of provoking this immersion effect for then applying in the second module of the research. In the second module I devote to the empirical research by the means of arranging a theatrical experiment conducted by the immersion triggers found in the conceptual studies. These were discovered by linking technological devices and elements of theatre language: time, space, presence, real and fictional dimensions and sense manipulation. Having this as premise, I developed the theatrical experiment called "Insônia". I analyze the creative processes and problematize the discoveries and scenic solutions found along the way.

Keywords: Scenic creation processes. Staging. Immersion. Immersion triggers. Technology and theatre.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>MÓDULO TEÓRICO</b> .....	<b>14</b>
<b>3</b>	<b>MÓDULO PRÁTICO</b> .....	<b>25</b>
<b>3.1</b>	<b>Aspectos técnicos da imersão</b> .....	<b>25</b>
<b>3.2</b>	<b>Dispositivos</b> .....	<b>36</b>
<b>3.3</b>	<b>Mergulhos</b> .....	<b>44</b>
<b>3.4</b>	<b>O processo</b> .....	<b>47</b>
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>64</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>67</b>
	<b>APÊNDICE A – Roteiro</b> .....	<b>69</b>
	<b>APÊNDICE B – Programação do Isadora</b> .....	<b>71</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Figura 1 – Cena do filme *Videodrome* (1983), de David Cronenberg



Fonte:

O impacto das tecnologias digitais e as transformações decorrentes, principalmente sobre a forma do ser humano percebê-las, são irreversíveis. Os níveis de atenção e interesse por conteúdo artístico estão saturando cada vez mais rápido e a velocidade impera. Como o teatro se posiciona frente a essa percepção acelerada e sedenta? Visto que ele é fundado na experiência de compartilhamento da presença espaço-temporal e muitas vezes na intimidade da relação palco-plateia. Uma das saídas é a do protesto, que opera pela busca de um teatro como fuga, como espaço na contramão da velocidade da informação, a aposta na desaceleração. A outra, na qual esta pesquisa investe, está na ação de compreender as transformações perceptivas, não de maneira pejorativa, mas em diálogo com esse novo sujeito. Perceber o espectador como uma mutação desenfreada, em trânsito, e desse impasse um germe de criação. A partir desse viés, identifico uma tendência da cena contemporânea de lançar mão de recursos tecnológicos audiovisuais, investir na experiência tecnestésica<sup>1</sup> para justamente

---

<sup>1</sup> Segundo Edmond Couchot, a tecnestesia é uma experiência da técnica. Própria sensação tecnológica nova, assimilação cultural da máquina.

dialogar com essa “nova percepção”. Gostaria de frisar que o uso da tecnologia audiovisual como adereço da encenação não pressupõe uma pesquisa de linguagem. Esta pesquisa tem como comprometimento o uso destes recursos como potência expressiva. Esses investimentos proporcionam não somente novas possibilidades criativas, mas principalmente um debate ontológico, no qual o teatro tematiza o próprio teatro. Nesse movimento verifico a atenção dada por alguns criadores da cena teatral contemporânea para a experiência sensorial do espectador na busca de dialogar com essas mudanças da percepção. Detecto que a principal estratégia adotada por estes é a busca pela experiência relacional por meio da imersão.

Reconheço que existem reflexões sobre as interações e impactos das tecnologias sobre a cena e o espectador, e também estudos específicos sobre a imersão no teatro, no entanto, percebo uma escassez e, por consequência, uma demanda de investigações sobre os procedimentos de criação sobre o assunto. Esse trabalho tem por objetivo dilatar a discussão da perspectiva da imersão adentrando o campo do processo de composição teatral. A partir dessa intersecção surge a questão: Considerando os limites técnicos da produção brasileira, que estratégias podemos explorar na busca de experiências imersivas e o que essas podem aportar na relação do espectador com a cena? Assim, essa pesquisa que se enquadra no campo de estudos dos processos de criação cênica, se propõe a investigar procedimentos de criação em diálogo com recursos tecnológicos para proporcionar uma experiência imersiva do espectador.

Organizei essa pesquisa em dois módulos que se desenvolveram de forma conjugada. O primeiro é um módulo teórico no qual busco estabelecer aqui as ferramentas de operação da teoria para a prática. Para isso, realizo um levantamento bibliográfico a fim de estabelecer tensões conceituais sobre a perspectiva da imersão. Este trabalho está inserido em quadro teórico específico, que são os estudos sobre o impacto e utilizações das tecnologias audiovisuais na cena contemporânea, em que muitos pesquisadores nacionais e internacionais estão atentos devido à sua contundência. Pensando no panorama internacional temos a pesquisadora francesa Josette Féral que tem levantado discussões sobre a questão da presença e o efeito de presença em relação à cena tecnológica. Béatrice

Picon-Vallin (França) menciona o conceito do super-ator e as novas possibilidades expressivas por meio desta interação. Tanto Patrice Pavis (França) quanto Hans-Thies Lehmann (Alemanha) dedicam capítulos para descrever esse novo panorama em seus livros “A encenação contemporânea” e “O teatro pós-dramático”, respectivamente. Chiel Kattenbelt, Freda Chapple e outros pesquisadores encabeçam estudos sobre a intermedialidade, conceito que compreende as articulações entre as diferentes mídias que compõem o teatro. Especificamente sobre a questão da imersão, principal conceito dessa investigação, destaco alguns pesquisadores, dentre eles: Rosemary Klich, Edward Scheer, Oliver Grau, Catherine Bouko e Ludovic Fouquet.

Na perspectiva nacional dos estudos sobre tecnologia podemos citar alguns exemplos. No campo da dança, a pesquisa da Ivani Santana, que é professora no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (PPGAC/UFBA), adentra a investigação entre a tecnologia e a dança. Ela também lidera o Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: Corpoaudiovisual. No Maranhão, a pesquisadora Fernanda Areias, responsável por várias publicações envolvendo tecnologia e a cena, direção teatral e pedagogia, coordena o grupo de pesquisa Laboratório de Tecnologias Dramáticas (LabTecDrama). No Rio de Janeiro, temos o exemplo de Gabriela Lírio, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), que desenvolve a pesquisa “A teatralidade cinematográfica e o uso de novos dispositivos na produção de imagens” e no momento está realizando seu pós-doutorado em Teatro e Tecnologia com Josette Féral. Na escala nacional, destaco as investigações do falecido pesquisador Renato Cohen, que estabeleceu um vasto campo de estudo da performance art e sua relação com as tecnologias.

Considerando a origem de produção desta pesquisa, faço referência às produções gaúchas. Cito principalmente minha orientadora Marta Isaacsson, que desenvolve inúmeras publicações a partir da investigação sobre a cena teatral e a intermedialidade. Também ela é responsável por orientar diversas pesquisas decorrentes da intersecção entre tecnologia e cena. Destaco algumas dessas orientações: o trabalho de mestrado de Jacqueline Pinzon, chamado “Montagem revelada”, na qual a pesquisadora analisa as poéticas dos trabalhos de Ricky Seabra e Rodrigo García, incluindo suas incursões tecnológicas; o trabalho de mestrado de

Natália Soldera chamado “Processo de composição da cena a partir da noção de intermedialidade”, na qual ela investiga procedimentos de criação sobre a noção da intermedialidade; e o trabalho de mestrado de Lisandro Bellotto chamado “Um títere de si mesmo”, em que, através de uma criação sistêmica com outros artistas, desenvolveu uma pesquisa cênica que lança mão de recursos tecnológicos para compor sua estética.

No segundo módulo, evidencio alguns de meus aliados artísticos<sup>2</sup>. Sobre estes, esta pesquisa lança um olhar analítico, de admiração e de inspiração, pois elas servem como objeto de estudo para desenvolver a minha metodologia de criação. Estabelecer o caminho da referência artística para a prática criativa. Não busco me aprofundar em toda obra em busca de princípios poéticos, mas discrimino momentos específicos em que a encenação estabelece uma relação imersiva com o espectador. O denominador comum desses criadores encontra-se na relação intrínseca entre cena e tecnologia, entre imagem, suporte e corpo, e ao mesmo tempo na aposta na experiência de inundamento sensorial de seus espectadores. A partir do cruzamento entre teoria e esse conjunto de soluções tecno-cênicas, identifico alguns disparadores da imersão<sup>3</sup> provenientes do cruzamento entre elementos da linguagem teatral (espaço, tempo, presença, manipulação dos sentidos, dimensões real e ficcional) e dispositivos tecnológicos presentes na cena. A partir desse levantamento de dispositivos de relação imersiva com o espectador, adentro o segundo módulo desta pesquisa.

Neste módulo, a pesquisa teve caráter empírico, pela realização de um experimento cênico investindo na busca de princípios para promover efeito imersão no espectador. O experimento “Insônia” nasceu a partir do cruzamento da minha pesquisa com a pesquisa de mestrado<sup>4</sup> do ator Marcelo Mertins. A estrutura dramatúrgica, que surgiu a partir do levantamento metodológico da encenação e de

---

<sup>2</sup> Destaco momentos das seguintes produções artísticas: *La Belle et la Bête*, 4D Art; *The Andersen project*, Ex Machina; *A floresta que anda*, Cia. Vértice; *Les aveugles*, Denis Marleau; *Desert rain e Kidnap*, Blast Theory; trabalhos do grupo Punchdrunk; *Explorer/Prometheus ontketend*, CREW & Urland; *Tragedia endogonidia*, Societas Raffaello Sanzio; *40 part motet*, Janet Cardiff; *Rhythm*, Marina Abramovic; *House of no more*, Big Art Group; *Le cas de Sophie K*, Jean-François Peyret.

<sup>3</sup> Alguns dos disparadores identificados: Espaço: intimidade, sonoridade; Tempo: distensão temporal, repetição, ritmo acelerado; Presença: real, virtual e ausência; Dimensão da ilusão: narrativa, simulacro; Dimensão do real: presença do acaso, interatividade, hiper-realidade; Manipulação dos sentidos: desorientação, inundamento sensorial.

<sup>4</sup> Pesquisa de mestrado de Marcelo Mertins chamada “Insônia: o ator e o castelo de cartas”.

motivações dos dois criadores, é centrada na ideia de um homem solitário que documenta, por meio do uso de uma câmera, sua vida durante 30 dias de insônia. Esse germe dramático foi ponto de partida para outras narrativas que tem como tema a solidão, suicídio, percepção da realidade, loucura, sonhos etc. Nesse momento, dissequei o processo de criação e, por consequência, problematizei as descobertas e soluções cênicas encontradas no caminho. Chegamos a um resultado fruto da composição cênica imersiva proposta. Portanto, descrevo os procedimentos realizados no curso de encontros de trabalho, realizados de agosto a dezembro de 2016 nas dependências do Departamento de Arte Dramática da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (DAD/UFRGS). Analisei o estado atual da arte desse experimento, pois toda obra artística e toda pesquisa é um trabalho em processo.

## 2 MÓDULO TEÓRICO

A produção cênica atual está definitivamente marcada pela utilização de recursos audiovisuais nas encenações. Em fluxo contrário ao dos realizadores teatrais considerados tais como “essencialistas”, que sintetizam o teatro à relação ator-espectador eliminando todos elementos da equação cênica, tais como outros encenadores lançam mão de inúmeros dispositivos a fim de estabelecer novas relações e tensões com o espectador da era digital. Investigam em seus processos estratégias técnicas e estéticas que dialoguem com as transformações da percepção. Segundo Pavis (1996), podemos estimar que o confronto cotidiano com as mídias influencie a nossa maneira de perceber e conceitualizar a realidade e nós percebemos, também, a realidade espetacular de modo diverso do que há vinte, cinquenta ou cem anos. Para isso buscam, em vez da negação, o caminho do diálogo com os modos de percepção e problemáticas trazidas pela presença cotidiana das mídias tecnológicas. Existe hoje um olhar diferente do que existia há 40 anos atrás e o caminho que alguns criadores tomam é de tentar compreender e saciar esse espectador sedento. Na perspectiva do teórico do teatro pós-dramático destaca-se que:

[...] agora existem lado a lado: um teatro de imagens, que na linha da tradição da “obra de arte total” adota todos os registros das mídias; um ritmo de percepção altamente intensificado, segundo o modelo da estética de vídeo; mera presença do ser humano, sempre parecendo “lenta” em termos comparativos; o jogo com a experiência do conflito entre o corpo presente e a manifestação imaterial de sua imagem dentro de uma mesma encenação. (LEHMANN, 2007, p. 368).

A incorporação da tecnologia à cena exige uma investigação de como os dispositivos interferem na percepção do sujeito. Relação entre as diferentes mídias que compõem a cena (corpo, música, palavra, luz, vídeo etc.) e como suas tensões operam no espectador. O estudo que acredito que compreende essas manifestações

é chamado intermedialidade<sup>5</sup>. Termo original à literatura, sua aplicação no teatro provém da necessidade de analisar a convivência das mídias nas artes vivas.

Defino a cena intermedial como manifestações espetaculares que contam com a presença ao vivo de pelo menos um performer e que se constroem em um ambiente onde os dispositivos tradicionais do teatro estão em diálogo com equipamentos de alta ou baixa tecnologia. Também se entende intermedialidade como

Incorporação da tecnologia digital na prática teatral, e a presença de outras mídias dentro de produções teatrais. [...] A primeira suposição é que a intermedialidade está associada com a suavização das fronteiras genéricas, cruzamentos e performances híbridas, intertextualidade, intermedialidade e hipermedialidade e uma reflexão auto-consciente que exhibe os dispositivos de performance na performance. (CHAPPLE; KATTENBELT, 2006, p. 10).

A intermedialidade, portanto, é um conceito que tem diversas operações, sempre será gerado entre mídias e sempre se efetua na relação com o espectador. A intermedialidade acontece em todo evento cênico, com ou sem interações tecnológicas audiovisuais, pois este é originalmente composto por diversas mídias (som, corporalidade, visualidade). No entanto, a presença de recursos audiovisuais aumenta o enfoque para a “fenda”, para o entre-mídias, ou seja, investe-se na experiência tecnestésica. Compreendem-se tecnologias audiovisuais, nesta pesquisa, como todos os recursos tecnológicos inovadores a partir do estabelecimento da televisão como mídia de massa. Dentro dessa perspectiva, a presença destas evidencia uma característica essencial do teatro de todos os tempos, de que ele é mais que apenas um meio, mas sim um hipermeio. Uma estrutura capaz de incorporar todas as artes e mídias de forma a organizar uma nova poética nesse arranjo, mas que ao realizar essa operação, elas não perdem suas características ontológicas. Por exemplo, a música no teatro segue sendo música, assim como o vídeo e a luz. Porém, isso é diferente no cinema, que, ao incorporar outras mídias, todas se transformam em filme.

---

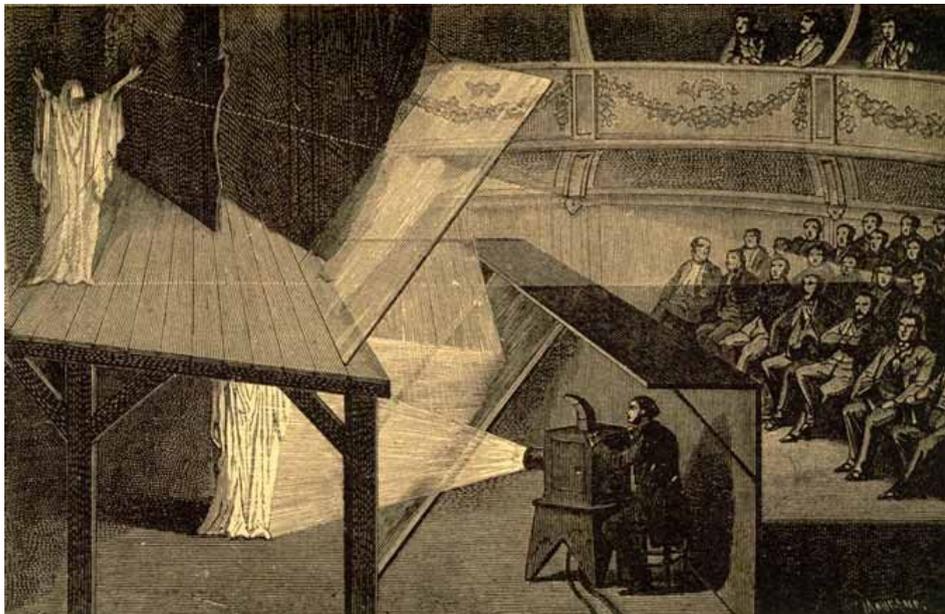
<sup>5</sup> A intermedialidade vem então alicerçando a reflexão sobre a prática da cena multimídia, apontando para uma operação que vai além da coexistência de duas mídias pré-existentes, mas que pressupõe uma dinâmica instaurada no “entre” das mídias. Nesse contexto, aspectos que, ao longo de anos, viram-se concebidos de determinada forma e que assentavam a essência da prática teatral, ganham novos contornos. (SILVA, M. I. S., 2010, p. 2).

Entre as investigações de jogos intermediais, cena e tecnologia, destacam-se composições cênicas investidas em promover uma inundação sensorial a qual engloba os sentidos dos espectadores concretizando uma experiência imersiva. Discriminam-se no cenário contemporâneo a manipulação de elementos teatrais e tecnologias não usuais, compondo diferentes estratégias para proporcionar a imersão no espectador. O espetáculo *La Belle et la Bête*, do coletivo canadense 4D Art, atualiza a técnica do Fantasma de Pepper<sup>6</sup>, que projeta atores em presença virtual e etérea sobre a cena. Em *Les aveugles*, do canadense Denis Marleau, estão presentes máscaras nas quais se projetam rostos fantasmagóricos, estabelecendo um efeito de presença para o espectador. No espetáculo-instalação “A floresta que anda”, da Cia. Vértice, o público é colocado no papel de participante ingênuo, pois não sabe que participa de um *set* de filmagem. Em *The Andersen Project*, do encenador Robert Lepage, vemos uma tela de projeção côncava que possibilita o ator se posicionar dentro dela, sendo assim englobado pela imagem, causando uma totalidade do vivo e do virtual. Fora dos palcos, verifica-se também uma busca incessante pela sedução do público por meio desses artifícios, como a retomada das tecnologias de estereoscopia no cinema 3D e nos óculos de realidade virtual. Ambos os investimentos buscam realçar e aumentar os sentidos da visão e do som na tentativa de transportar o espectador para outro estado, tendo em vista o ideal de estar presente e corporificado na experiência do mundo virtual. Devido ao rápido desenvolvimento dessas técnicas, a diminuição do custo de fabricação e por consequência a popularização desses aparatos, em breve a experiência de imersão na realidade virtual será cada vez mais corriqueira.

---

<sup>6</sup> Fantasma de Pepper é uma técnica de ilusionismo desenvolvida por John Henry Pepper no século XIX.

Figura 2 – Ilustração da técnica Fantasma de Pepper na “Magasin Pittoresque”  
(1869)



Fonte: <https://www.ic3dsfx.co.uk/peppers-ghost-overview>

Na mesma esteira desse teatro experimental, nossa investigação esteve pautada pela “imersão”, enquanto motivador da relação obra e espectador a ser construída. No propósito de investigar possibilidades de imersão do espectador compatível com os recursos disponíveis na nossa realidade de produção, o primeiro movimento consistiu no reconhecimento do que efetivamente significa imersão. Etimologicamente, estar imerso significa estar envolto por um líquido, mergulhado, mas também estar profundamente envolvido e coberto por uma situação. A perspectiva do mergulho me interessa, pois é por meio dele que garantimos uma transformação da percepção do espectador. Transformar a forma de ver é para mim o que resta de político para o teatro. A imersão, e também a atenção, estão diretamente relacionadas à quantidade e à qualidade de interesse que um indivíduo deposita em um objeto artístico. Um espetáculo somente pode ser considerado imersivo no momento em que esse gera curiosidade, prazer ou interesse. As estratégias para atingir essas condições foram diversas em toda história teatral, no entanto, todas elas preveem um ritual específico: a desorientação.

Desorientação como passagem de um estado mental para outro. Apagar as luzes, abrir a cortina, tocar os três sinais para início de uma apresentação são ritos

culturais de convenção, mas na sua origem prestavam à desorientação. Se constituíam como hiato entre a vida e o espetáculo que “alertavam” o espectador para um novo olhar. Esses são métodos tradicionais do teatro que perpassam muitos anos de história, porém, por meio da utilização das tecnologias audiovisuais e digitais, criadores investigam novas estratégias para esse fim. Exploram todo o potencial visual e sonoro de dispositivos audiovisuais a fim de aguçar/inundar os sentidos do espectador. O conceito da “desorientação” aplicado à recepção teatral chegou a mim por meio da palestra de Ludovic Fouquet "Desorientação e experiência de imersão: correspondências entre artes visuais e proposições cênicas" no “Seminário O Corpo e o Virtual: perspectivas de interação entre performer e tecnologia”, organizado pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGAC/UFRGS) em dezembro de 2015.

Para tornar a perspectiva da imersão uma ferramenta de criação cênica, temos que compreender teorias que buscam traçar algumas premissas sobre esse conceito. Para o universo do teatro, esse termo não é usual, nem na prática e nem na teoria. Ele é recorrente em outras instâncias, como as artes visuais, cinema, literatura e, principalmente, pelos avanços nas tecnologias de realidade virtual e realidade aumentada, no universo interativo dos videogames. Para Grau, teórico que investiga a imersão a partir das artes visuais a

[...] imersão pode ser um processo de estimulação intelectual; no entanto, no presente assim como no passado, na maioria dos casos imersão é algo que prende a atenção e também é um processo, uma mudança, uma passagem de um estado mental para outro. É caracterizado por uma diminuição do distanciamento crítico com o que é mostrado e um aumento no envolvimento emocional com o que está acontecendo. (GRAU, 2003, p. 13).

Essa citação apresenta princípios essenciais para o conceito de imersão, como a busca pelo foco de atenção e a passagem de um estado mental para outro. Na mesma linha, identifica-se que a imersão é caracterizada como um estado de esquecimento da linguagem e de perder-se no mundo literal criado (RYAN, 2001). Apesar da precisão, essas conceituações excluem qualquer proposta de imersão

que visa o distanciamento do conteúdo. Elas seguem a linha do que Klich e Scheer (2012), no ponto de vista de um teatro imersivo, entendem como imersão cognitiva.

Este conceito é focado nas funções cognitivas frente ao texto dramático, caracterizado também pela descorporificação do espectador, o deslocamento da temporalidade e espacialidade, transportando-o para dentro do mundo ficcional. Os pesquisadores entendem essa modalidade de imersão quando uma obra de arte e o aparato de imagem convergem, ou quando a mensagem e o meio formam uma unidade quase inseparável (GRAU, 2003). O reconhecimento da mediação é uma característica que determina esse modo de imersão, pois

O processo de transportar-se para outro mundo requer que o público esqueça a sua localização física do presente e entre em outra através do processo da imaginação. Para estar dentro deste espaço, um não pode estar separado dele pelas margens da mediação, então aqui o nível de imersão do espectador se manifesta de acordo com o grau de invisibilidade do meio de comunicação; o desaparecimento da mediação aumenta o sentido de imediação e autenticidade.<sup>7</sup> (KLICH; SCHEER, 2012, p. 129).

No entanto, esses teóricos traçam outra possibilidade de imersão. O seu oposto, chamado de imersão sensorial, acontece quando a experiência não está delineada pela anulação do espectador nem pelo transporte para um mundo ficcional estabelecido por outro espaço e tempo. Ela se define principalmente pela temporalidade do aqui e agora, e o nível de imersão se mede pelo grau de intensidade da experiência, que também é configurado conforme o público sente-se fazendo parte daquele acontecimento cênico. Não acontece no nível do significado, mas sim no nível dos sentidos. O que, para os autores, estabelece um paralelo com a perspectiva do teatro pós-dramático, que está estruturado sobre o texto da performance e não no texto da narrativa.

No teatro pós-dramático, onde não há uma realidade alternativa claramente demarcada ainda existe potencial para o público experienciar um alto grau de imersão, não imersão em um mundo alternativo, mas imersão no “aqui e agora” espacial, um

---

<sup>7</sup> Tradução do inglês com finalidade exclusivamente didática pelo próprio autor: *“This process of transportation into another world requires the audience to forget their immediate physical location and enter another through an active process of imagining. To be within this space, one cannot be separated from it by the boundaries of mediation, so here the audience’s level of immersion may manifest as the degree to which the medium of communication fades into invisibility; the disappearance of mediation heightens the sense of immediacy and authenticity.”*

estado de existência aumentado em relação com o espaço envolta e respondendo a estímulos imediatos.<sup>8</sup> (KLICH; SCHEER, 2012, p. 131).

Da mesma forma que a imersão sensorial pode traçar uma linha de correlação com o teatro pós-dramático de Lehmann, esse mesmo trajeto pode ser feito pela teoria do “teatro performativo” de Josette Féral. Para a pesquisadora,

Se há uma arte que se beneficiou das aquisições da performance, é certamente o teatro, dado que ele adotou alguns dos elementos fundadores que abalaram o gênero (transformação do ator em performer, descrição dos acontecimentos da ação cênica em detrimento da representação ou de um jogo de ilusão, espetáculo centrado na imagem e na ação e não mais sobre o texto, apelo à uma receptividade do espectador de natureza essencialmente especular ou aos modos das percepções próprias da tecnologia...). Todos esses elementos, que inscrevem uma performatividade cênica, hoje tornada frequente na maior parte das cenas teatrais do Ocidente, constituem as características daquilo a que gostaria de chamar de “teatro performativo”. (FÉRAL, 2008, p. 198).

As características que determinam a definição de teatro performativo por sua natureza definem a imersão sensorial. Já a imersão cognitiva se relaciona diretamente com o que o teórico Hans-Thies Lehmann define como teatro dramático, orientado, principalmente pela estrutura narrativa e do significado. Estabelecendo a relação com essas teorias, tomo como definição de forma mais abrangente os investimentos sobre a imersão, como colocar o espectador em experiência. Nenhum espetáculo pode ser categorizado de maneira simples a partir dessas definições. Gostaria de deixar claro que a presença de uma forma de imersão não necessariamente exclui a outra. A convivência das duas em um mesmo espetáculo é recorrente, mas para fins metodológicos sustento essa separação. A distinção entre imersão cognitiva e sensorial não é absoluta, mas reconhece duas formas potenciais de imersão do espectador, pois a

Imersão cognitiva em um mundo ficcional pode também envolver engajamento sensorial mas é inerentemente baseado na “suspensão da descrença” enquanto imersão sensorial não desative funções cognitivas mas traça o aprimoramento da

---

<sup>8</sup> Tradução do inglês com finalidade exclusivamente didática pelo próprio autor: *“In post-dramatic theatre, where there is no clearly demarcated alternative reality, there is still potential for the audience to experience a high degree of immersion, not immersion in the alternative world, but immersion in the spatial ‘here and now’, an enhanced state of being in relation to the surrounding space and responding to immediate stimuli.”*

percepção dos participantes de seu “aqui e agora” iminente.<sup>9</sup> (KLICH; SCHEER, 2012, p. 132).

Abaixo, formulo um quadro comparativo com o objetivo não de gerar dicotomias entre os conceitos, mas estabelecer os dois pólos dentro de uma gama enorme de combinações. Clarificando que esses dois conceitos são generalizações de modos de imersão e não buscam compreender todas as manifestações teatrais. No capítulo seguinte, “Aspectos técnicos da imersão”, será possível uma melhor compreensão do termo por meio da exemplificação.

Quadro 1 – Imersão Cognitiva e Imersão Sensorial

<b>IMERSÃO COGNITIVA</b>	<b>IMERSÃO SENSORIAL</b>
Transporte para outro mundo	Evidenciação do presente aumentado
Espaço-tempo da imersão: lá e então	Espaço-tempo da imersão: aqui e agora
Mundo ficcional / ilusório	Mundo real
Imediação	Hipermediação
Teatro dramático	Teatro pós-dramático / Teatro performativo
Espectador passivo	Espectador emancipado - participante

Fonte: Autoria própria, 2017.

Este quadro foi criado por mim com o objetivo de aproximar os conceitos que estou trabalhando. Serve para apresentar diversos cruzamentos de teorias e como as perspectivas da imersão sensorial e cognitiva se alinham a outras teorias do teatro. A última comparação do quadro é sobre a imediação e hipermediação, termos desenvolvidos por Bolter e Grusin. Esses termos,

Imediação e hipermediação se relacionam com a consciência do público sobre a “mediação” de um objeto; imediação requer a transparência de um meio, enquanto a hipermediação visa lembrar o espectador do meio, então um hipermeio vai

---

<sup>9</sup> Tradução do inglês com finalidade exclusivamente didática pelo próprio autor: “*Cognitive Immersion in a fictional world may also involve sensorial engagement but is inherently based on a ‘suspension of disbelief’ while sensory immersion does not disengage cognitive functions but describes the enhancement of the participants’ perception of the immediate ‘here and now’.*”

chamar atenção para si mesmo e sua forma distinta de mediação.<sup>10</sup> (KLICH; SCHEER, 2012, p. 134).

Frente a essas definições, gostaria também de traçar um paralelo da imersão sensorial com a perspectiva do espectador emancipado. Para Rancière (2010), o espectador não emancipado é aquele que olha para o espetáculo e permanece imóvel na sua cadeira, desprovido de qualquer poder de intervenção. Ser um espectador, para ele, significa ser passivo. O espectador está separado da capacidade de conhecer, assim como ele está separado da possibilidade de agir. Para ele, as tentativas mais contundentes para a transformação desse espectador passivo foram as de Brecht e de Artaud. Ambas as visões tinham a ambição de transformar essa condição passiva em ativa. Na primeira, para o autor, a mediação teatral, por meio do distanciamento, torna a plateia atenta à situação social em que ela e o próprio teatro estão; assim instigando para a uma possível ação no mundo, consequentemente. Na segunda, o público deveria abandonar a condição de espectador por meio da dissolução dos limites entre a cena e a plateia, entre a arte e a vida. Pelo rito, deixar de lado o contrato racional e incorporar as energias vitais da cena. No entanto, Rancière propõe uma terceira possibilidade, que ele chama de espectador emancipado. Para ele, essa condição só é possível quando o artista se aproximar do conceito de mestre ignorante. O mestre ignorante não busca transferir um conhecimento o qual ele possui (o que se caracteriza por uma relação hierárquica do que sabe para o que não sabe), mas ele ignora a lacuna entre a inteligência dele e a do aluno. Da mesma maneira, o artista não deve reforçar as relações hierárquicas do acontecimento teatral, mas estabelecer caminhos para que o espectador escreva a sua própria experiência, como diz Lehmann através da eliminação da síntese. Nesse sentido,

Nos damos conta que olhar também é uma ação. Que interpretar o mundo já é uma forma de transformá-lo, de reconfigurá-lo. O espectador é ativo, assim como o aluno ou o cientista. Ele observa, ele direciona, ele compara, ele interpreta. Ele faz o seu poema com o poema que é feito diante dele. (RANCIÈRE, 2010, p. 110).

---

<sup>10</sup> Tradução do inglês com finalidade exclusivamente didática pelo próprio autor: *“Immediacy and hypermediacy relate to the audience’s awareness of an object’s ‘mediatedness’; immediacy requires the transparency of the medium, whereas the aim of hypermediacy is to remind the viewer of the medium, and so a hypermedium will draw attention to itself and its distinct form of mediation.”*

Acredito que da mesma forma que podemos aproximar o conceito da imersão sensorial à teoria do teatro pós-dramático e do teatro performativo, é possível também traçar paralelo com o espectador emancipado. A tentativa aqui não é de estabelecer uma polaridade intransponível, na qual de um lado se encontra a imersão cognitiva, o teatro dramático e o espectador passivo, e do outro a imersão sensorial, teatro pós-dramático e o espectador emancipado. As conceituações binárias aqui servem para traçar um espectro de contaminação entre lado A e lado B da mesma moeda. O acontecimento teatral e seu processo de criação possuem inúmeras espessuras de complexidade e essas definições oferecem ferramentas para pensar o fenômeno.

Segundo Catherine Bouko não há uma oposição. A pesquisadora cunha o termo “teatro imersivo”, que para ela é necessário acontecer em três etapas: interatividade, imersão e personalização. Não cabe discorrer sobre essa categorização, pois isso envolveria um estudo da recepção, que não é meu propósito aqui. Também acredito que sua definição de teatro imersivo é muito mais restrita do que eu busco definir nesta pesquisa que visa à criação e não à conceituação.

Mesmo assim, gostaria de levantar alguns de seus apontamentos sobre a questão da imersão. Uma problemática que sempre é levantada quando se fala sobre imersão é sobre sua relação com o distanciamento crítico e como ele opera no espectador. Segundo a autora,

De acordo com Oliver Grau, não é uma questão de “um ou outro”; a relação entre imersão e distância crítica depende de inúmeros parâmetros, inclusive o estado de espírito do participante. De fato, a imersão do participante é dependente de sua disposição. Não importa quão imersiva uma performance visa ser, sempre é possível (para o espectador) manter o distanciamento crítico, assim negando a imersão. Nenhuma produção pode garantir a imersão; portanto nosso modelo depende não em performances específicas mas sim em estratégias imersivas as quais são empregadas e que podem ser encontradas em uma variedade de trabalhos.<sup>11</sup> (BOUKO, 2014, p. 260).

---

<sup>11</sup> Tradução do inglês com finalidade exclusivamente didática pelo próprio autor: “According to Oliver Grau (2003: 13), it is not a question of ‘one or the other’; the relationship between immersion and critical distance depends on numerous parameters, including the participant’s temperament. Indeed, the participant’s immersion is dependent on his willingness. No matter how immersive a performance may aim to be, it will always be possible to maintain one’s critical distance, thereby negating the immersion. No production can guarantee immersion; thus our model depends not on

Não há necessariamente uma dicotomia entre os termos “imersão” e “distanciamento crítico” para ela. O distanciamento vem como uma característica da percepção do espectador e está fora do controle do criador. O jogo da atenção do olhar se encontra em um pêndulo inevitável entre a suspensão da descrença e o distanciamento crítico. Deve-se tomar em conta essa perspectiva como uma característica da experiência, pois nunca se está totalmente imerso ou distanciado. Outro aspecto trazido por ela é a perspectiva da visibilidade da mídia em relação à imersão, pois segundo ela

Ao invés de uma dificuldade a ser escondida, a visibilidade do meio é explorada e aloja-se no coração da linguagem teatral: em momentos particulares, o sujeito imerso pode estar absorvido ao ponto de confundir esse entorno com a realidade do dia-a-dia; o meio opera de forma transparente e o mundo criado parece ser oferecido sem nenhuma intermediação. Em outros momentos, ele dá-se conta da natureza artificial do mundo em que ele está mergulhado e adere uma posição externa ao trabalho. É precisamente esse jogo de ir e vir que constrói e desconstrói a imersão física e mental e que constitui a especificidade do teatro imersivo.<sup>12</sup> (BOUKO, 2014, p. 260).

Outra questão importante de citar é que durante o levantamento bibliográfico me deparei diversas vezes com a presença do conceito de imersão ao longo da história do teatro moderno ocidental, no entanto, optei por não adentrar nesse âmbito, pois uma pesquisa histórica apesar de potente não contribuiria diretamente para esta pesquisa empírica. Toda essa discussão conceitual sobre a imersão tem por objetivo a criação de um alicerce teórico para a instrumentalização do conceito. A seguir, me debruçarei sobre aplicações de imersão identificadas nos meus aliados artísticos a fim de desvendar os disparadores desse efeito.

---

*particular performances but rather on immersive strategies which are employed and which can be encountered in a variety of works.”*

<sup>12</sup> Tradução do inglês com finalidade exclusivamente didática pelo próprio autor: “*Rather than a difficulty to be hidden, the medium’s visibility is exploited and lodges itself at the heart of this theatrical language: at particular moments, the immersant may be absorbed to the point of substituting the environment for everyday reality; the medium appears transparent and the created world seems to be offered without any intermediary. At other times, he becomes aware of the artificial nature of the world into which he is plunged and adopts a position external to the work. It is precisely this game of coming and going which constructs and deconstructs physical and mental immersion and which constitutes the specificity of immersive theater.*”

### 3 MÓDULO PRÁTICO

Sugiro que o leitor assista ao vídeo de registro em anexo antes de adentrar este capítulo.

#### 3.1 Aspectos técnicos da imersão

Estar imerso significa estar envolto em algo, dessa maneira, quando se diz que uma experiência estética foi imersiva naturalmente associa-se a produção de uma atmosfera de sedução no espectador. Reflito o conceito de imersão trabalhado nesta pesquisa ao encontrar discrepâncias quando este está vinculado às artes cênicas. Delimito o termo como: uma qualidade (imersivo) de um produto artístico que proporciona uma experiência para o espectador na qual sua atenção é fortemente arrebatada pelo acontecimento artístico. E por meio de uma organização formal e estética a experiência da recepção é regida pelo inundamento dos sentidos, cognitivo e/ou sensorial do espectador. Lembrando que a imersão não acontece na cena, mas na recepção do espectador.

Imersão não pode ser medida dentro da criação do trabalho, ou na intenção de seu criador, pois ela é uma experiência subjetiva que pode ser medida apenas pelo participante. É uma forma de consciência no olho do espectador, cujo grau reflete a intensidade da sua conexão cognitiva, emocional e sensorial com o conteúdo e a forma de uma obra.<sup>13</sup> (KLICH; SCHEER, 2007, p. 136).

Frente a essa afirmação de Klich e Scheer, me deparei com o seguinte questionamento: quais ferramentas estão ao alcance do encenador para realizar um teatro imersivo se a imersão é uma experiência do espectador? Importante salientar que o que está ao meu alcance é uma manipulação poética e não estética da criação. A ponte que separa a intenção criativa da fruição é imensa e múltipla, no entanto, como realizador cênico e pesquisador, elaboro algumas estratégias

---

<sup>13</sup> Tradução do inglês com finalidade exclusivamente didática pelo próprio autor: *“Immersion cannot be measured within the design of the work, or in the intention of the creator, as it is a subjective experience that can be measured only by the participant. It is a form of awareness in the eye of the beholder, the degree of which reflects the intensity of their cognitive, emotional and sensory connection to both the content and the form of an artwork.”*

metodológicas para facilitar essa aproximação. Nesse sentido, a pesquisa teórica esteve fundamentada na pesquisa analítica de um conjunto de encenações contemporâneas, por meio da qual buscou-se identificar os elementos teatrais explorados como disparadores da experiência imersiva. Isso foi realizado para discriminar ferramentas para a criação. Assim, conforme pode ser visto no quadro abaixo, identificamos quatro elementos fundamentais: tempo, espaço, presença e manipulação dos sentidos que, de acordo com tratamentos específicos, fundam a composição cênica de caráter imersivo.

Quadro 2 – Disparadores de Imersão

ELEMENTO TEATRAL	DISPARADORES DA EXPERIÊNCIA DE IMERSÃO	ALIADOS ARTÍSTICOS
TEMPO	Tempo distendido	Bob Wilson, Bill Viola
	Ritmo acelerado	<i>House of no more</i> , Big Art Group
	Repetição	<i>Le cas de Sophie K</i> , Jean-François Peyret
ESPAÇO	Profundidade	<i>The Andersen project</i> , Ex Machina
	Imersão sonora	
	Cúpula	Kondition Pluriel
	Cenografia imersiva/Instalação	<i>A floresta que anda</i> , Cia. Vértice
PRESEÇA	Dissolução das fronteiras real e virtual	<i>Explorer/Prometheus ontketend</i> , CREW & Umland
	Efeito de presença	<i>Les aveugles</i> , Denis Marleau
DIMENSÃO REAL	Interatividade	<i>Sleep no more</i> , Punchdrunk
	Acaso	<i>Kidnap</i> , Blast Theory
	Hiper-realidade	
	Irreversibilidade	<i>Rhythm</i> , Marina Abramovic

DIMENSÃO FICCIONAL	Simulacro	<i>Desert rain</i> , Blast Theory
	Dramaturgia/Narrativa	X
MANIPULAÇÃO DOS SENTIDOS	Desorientação	X
	Inundamento sensorial	<i>40 part motet</i> , Janet Cardiff
	Ilusão de ótica	<i>La Belle et la Bête</i> , 4D Art

Fonte: Autoria própria, 2017.

O quadro anterior reflete diversas modalidades de tratamento da cena que possivelmente promovem um efeito imersivo para o público. A partir do alicerce teórico levantado anteriormente e o contato com fragmentos de diferentes aliados artísticos, pude detectar algumas de suas estratégias da encenação. Todas elas partem da paleta de cores da qual o encenador tem controle: tempo, espaço, presença e manipulação dos sentidos. Não é meu propósito abrir aqui uma discussão conceitual sobre os referidos elementos, pois a intenção da minha pesquisa está nas suas aplicações práticas. Me deterei em apresentar uma breve explicação seguida de exemplos práticos.

### 3.1.1 Tempo

Para o teatro, a questão é sempre o tempo vivido, a vivência temporal que atores e espectadores partilham e que evidentemente não é mensurável com exatidão, mas apenas experimentável. A análise e a reflexão acerca do tempo teatral dizem respeito a essa experiência que Bergson distinguiu do tempo objetivável e mensurável como “duração” (*durée*). (LEHMANN, 2011).

#### 3.1.1.1 Tempo distendido

A manipulação dos elementos de linguagem para gerar uma experiência de suspensão ou alongamento temporal confrontando a expectativa da novidade do espectador.

Figura 3 – *Tristan's ascention* (2014), de Bill Viola



### 3.1.1.2 Ritmo acelerado

O inverso do tempo distendido é constituído pela aceleração dos acontecimentos, aproximando-se à linguagem do videoclipe.

Figura 4 – *House of no more* (2004-2006), do Big Art Group



### 3.1.1.3 Repetição

Mecanismo da encenação que visa repetir uma cena (seja em vídeo ou ao vivo) com o objetivo de gerar um efeito de espiral temporal. No exemplo abaixo, um vídeo que é gravado no início do espetáculo é projetado na segunda metade ao fundo do palco.

Figura 5 – *Le cas de Sophie K* (2006), de Jean-François Peyret



### 3.1.2 Espaço

#### 3.1.2.1 Profundidade/Perspectiva

No exemplo, o encenador Robert Lepage utiliza de uma tela côncava para sintetizar cena ao vivo e vídeo numa mesma imagem.

Figura 6 – *The Andersen project* (2009), da Ex Machina



### 3.1.2.2 Cúpula

Similar à proposta da profundidade/perspectiva, no entanto, dispensa a frontalidade do palco italiano e aposta numa sala em forma de cúpula, em que o espectador e o performer são envoltos por projeções audiovisuais.

Figura 7 – *Intérieur* (2011), da Kondition Pluriel



### 3.1.2.3 Instalação

Este recurso se assemelha muito a linguagem da instalação das artes visuais, na qual é dada ao público a possibilidade de se deslocar livremente pelo espaço escrevendo a sua experiência.

Figura 8 – A floresta que anda (2016), da Cia. Vértice



### 3.1.3 Presença

#### 3.1.3.1 Dissolução das fronteiras real e virtual

A utilização de recursos visuais reais e virtuais como forma de ampliar o conceito de presença.

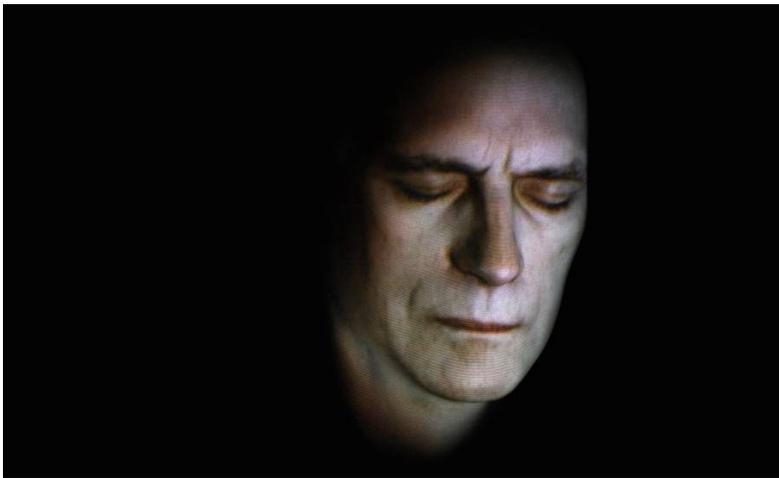
Figura 9 – Explorer / *Prometheus ontketend* (2015), de CREW & Urand



#### 3.1.3.2 Substituição da presença pelo efeito de presença

Neste exemplo, o encenador Denis Marleau utiliza o recurso de máscaras videográficas como substituto da presença física de atores.

Figura 10 – *Les aveugles* (2006), de Denis Marleau



### 3.1.4 Dimensão do real

Sem o real não há o encenado. Representação e presença, reflexo mimético e atuação, o representado e o processo de representação: essa duplicação, tematizada radicalmente no teatro do presente, tornou-se um elemento essencial do paradigma pós-dramático, no qual o real passa a ter o mesmo valor do fictício. (LEHMANN, 2007, p. 167).

#### 3.1.4.1 Interatividade

Pressupõe a participação ativa da plateia na escrita da obra cênica. A interação do público é coautoral.

Figura 11 – *Sleep no more* (2014), da Punchdrunk

### 3.1.4.2 Acaso e hiper-realidade

Aplicar a perspectiva do acaso em um trabalho cênico implica na participação de algum elemento transformador que se dá de maneira aleatória. Já a hiper-realidade consiste na exacerbação do trabalho com o real, como o exemplo abaixo.

Figura 12 – *Kidnap* (1998), da Blast Theory



### 3.1.4.3 Irreversibilidade

É uma característica comum na *performance art*, que prevê a perspectiva da aproximação do real e da ficção, da vida e da arte. É o enfoque dado para uma ação que não é possível desfazer, como cortar a pele ou quebrar algum objeto.

Figura 13 – *Rhythm 0* (1974), de Marina Abramovic



### 3.1.5 Dimensão da ficção

#### 3.1.5.1 Simulacro

Investir na simulação de um universo próximo ao real.

Figura 14 – *Desert rain* (1999), da Blast Theory



#### 3.1.5.2 Narrativa clássica

Essa categoria não vejo a necessidade de exemplificar, pois caracteriza todos os espetáculos que têm uma narrativa tradicional.

### 3.1.6 Manipulação dos sentidos

#### 3.1.6.1 Desorientação

Um momento criado para estabelecer uma diferenciação na percepção. Um intervalo sensitivo para um novo olhar.

#### 3.1.6.2 Inundamento sensorial

A hipersaturação dos sentidos do espectador para arrebatá-lo ou afastá-lo da experiência.

Figura 15 – *The 40 part motet* (2013), de Janet Cardiff



#### 3.1.6.3 Ilusão de ótica

Lançar mão de efeitos para proporcionar a percepção visual de imagens que diferem da realidade objetiva.

Figura 16 – *La Belle et la Bête* (2011), da 4D Art

### 3.2 Dispositivos

A partir do contato com as obras dos aliados artísticos, identifiquei alguns dispositivos tecnológicos utilizados para aumentar e intensificar a experiência imersiva. A maioria dos exemplos apostam na utilização do recurso do vídeo como catalisador: alguns por meio da utilização de câmeras de vídeo, que transmitem cenas ao vivo, outros investem no vídeo previamente gravado, seja ele filmado ou produzido digitalmente. Dentro da perspectiva tecnológica do vídeo, uma característica que diferencia as obras é o suporte de projeção da mídia: telas de projeção móveis que são manipuladas e transformam o espaço (*A floresta que anda*); telas côncavas que proporcionam o ator entrar nela (*The Andersen project*); manequins com o formato do rosto humano servem também de suporte para projeção (*Les aveugles*); telas translúcidas que absorvem a luz, mas deixam entrever a cena, dividem a plateia e o palco (*Explorer*); uma sala em formato de cúpula proporciona uma projeção em 360 graus (*Intérieur*); e uma versão atualizada da técnica do Fantasma de Pepper, que possibilita a ilusão da criação de hologramas na cena (*La Belle et la Bête*). Na perspectiva sonora, escolhi apenas um exemplo, mas que exemplifica a criação de um ambiente imersivo sonoro (*The 40 part motet*).

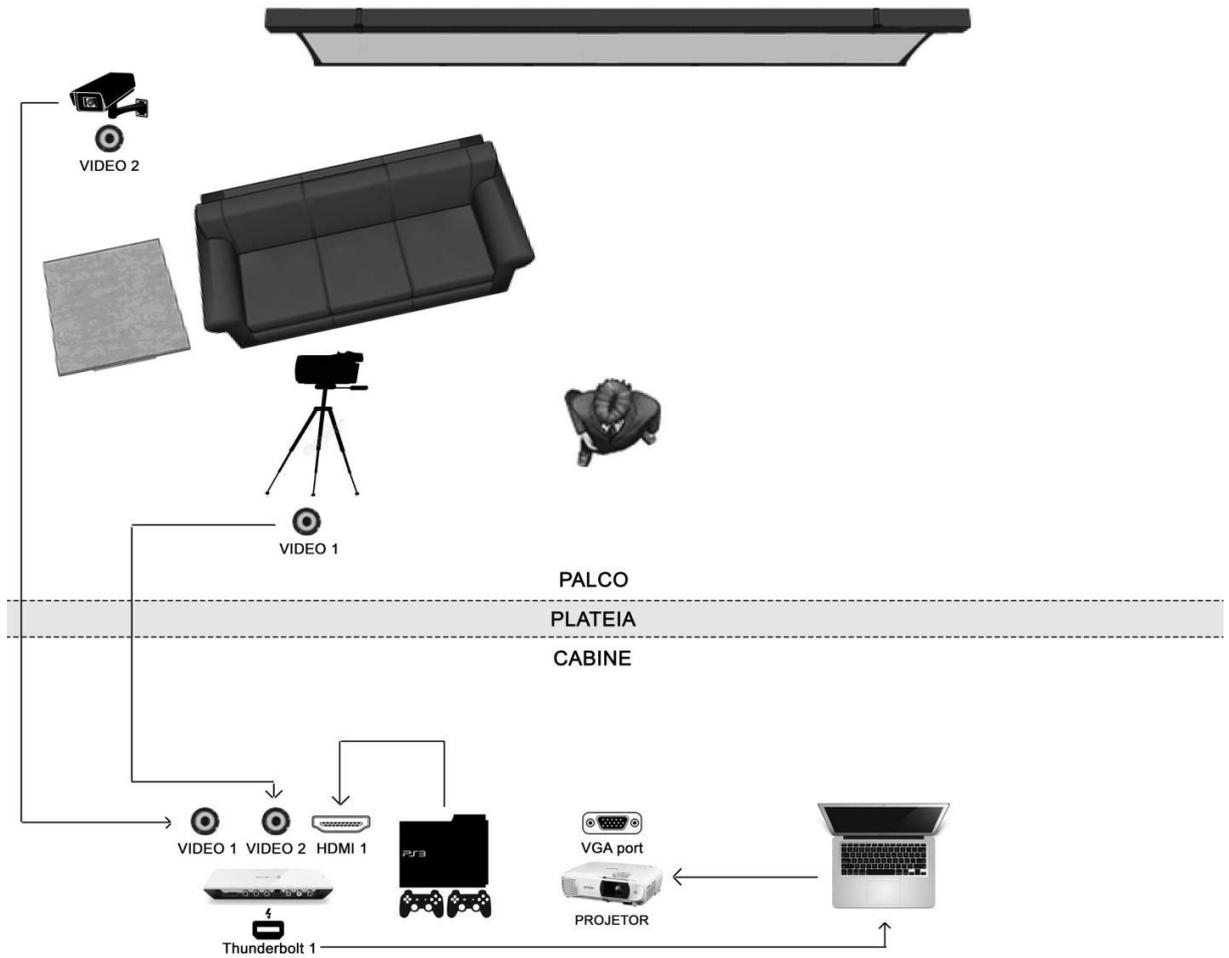
Outros exemplos que não utilizam tecnologia demonstram que a imersão não é condição exclusiva do uso de tecnologias audiovisuais. A evidenciação da imersão

nas criações se dá justamente pelo seu efeito catalisador, que acontece pela sua potência de embevecimento visual, sonoro e corporal.

### 3.2.1 *Materialidade do experimento*

Dentro do processo de ensaios, elencamos possibilidades de utilização tecnológica. Tendo em vista que nossa pesquisa prática não possui nenhum tipo de financiamento, tivemos que orientar a criação sobre materiais que tínhamos acesso, provenientes do meu acervo de equipamentos: duas câmeras para uso dentro da cena ao vivo (uma *handycam* e uma câmera de segurança); um projetor multimídia; cabeamento; um computador; um conversor digital para os vídeos; um software de manipulação audiovisual em tempo real; uma caixa de som; um videogame; e equipamentos de filmagem para poder realizar o material pré-gravado. Nada de equipamentos técnicos foram comprados especificamente para este trabalho. Todo o material que eu possuo vem de trabalhos realizados ao longo de meus anos como realizador audiovisual cênico. Deixo claro que a soma do valor destes equipamentos é alta, portanto não posso dizer que a realização do experimento é de baixo orçamento. Ao mesmo tempo, reconheço que a maior parte da tecnologia utilizada poderia ser substituída por materiais mais baratos (como o software Isadora, do qual possuo uma licença de uso paga e existem alternativas disponíveis sem custo) ou até mesmo solucionadas de outra maneira mantendo o mesmo efeito desejado. A escolha deste arsenal tecnológico se deu pela familiaridade e disponibilidade de seu uso. Mesmo assim, comparado com o acesso à recursos dos meus aliados artísticos, este experimento encontra-se na parcela de baixo orçamento de produção. Reitero que essa característica não diminui a sua legitimidade, e pelo contrário, agrega-lhe personalidade a essa criação brasileira.

### 3.2.2 Mapa



### 3.2.3 Equipamentos audiovisuais



### 3.2.4 Fontes de entrada de vídeo



### 3.2.5 Mídia interativa

Na cena MK está sendo utilizado o videogame PlayStation 3 da Sony. O jogo que jogamos é *Mortal Kombat vs DC Universe*, lançado em 2008 pela Midway Games. Os controladores, um operado pelo ator dentro de cena e o outro pelo público, possuem conexão via *bluetooth*, viabilizando a manipulação sem-fio.



### 3.2.6 Cabeamento

2x RCA composite

1x HDMI

1x VGA

1x Thunderbolt

### 3.2.7 Central de mídia



### 3.2.8 Placa de captura de vídeo

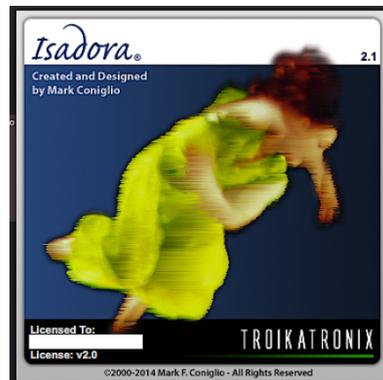


### *3.2.9 Software de edição em tempo real*

#### Isadora (Troika Tronix)

O programa Isadora foi criado por Mark Coniglio. É uma plataforma de operação de vídeos ao vivo paga. Utilizo esta ferramenta neste processo, pois adquiri sua licença já há alguns anos devido à necessidade de uma ferramenta confiável para execução de meus trabalhos audiovisuais para o teatro. A decisão de uso desta ferramenta está ligada à disponibilidade e à familiaridade de seu uso de minha parte. No entanto, a utilização desta plataforma, neste caso, não considero essencial, pois poderia ser resolvida de forma analógica e não precisaria passar por digital. Reconheço que poderiam ser utilizados outros softwares para o mesmo fim.

No APÊNDICE B encontra-se a programação realizada no Isadora para este experimento.



### 3.2.10 Criação do material audiovisual pré-gravado

#### 3.2.10.1 Fotografia

Na cena da praia utilizamos a câmera A7s da Sony. Esta é uma câmera que eu tinha acesso e, reconhecendo o seu potencial de filmagem em condições de baixa luminosidade, decidi explorar ao máximo essa característica. Optei por filmar na madrugada, tendo como principal fonte de luz a lua. A lente utilizada é uma Tamron SP 15-30mm F/2.8 Di VC USD.



### 3.2.10.2 Decupagem

Tínhamos algumas ideias sobre a planificação desta gravação. Um homem caminhando pela praia com uma lanterna; em algum momento encontraria o homem mascarado; mergulhar no mar seria a transição para o momento da piscina.

Chegando na praia e experimentando alguns planos decidimos a ordem de gravação.

### 3.2.10.3 Edição

A edição e finalização foi realizada através do software Premiere Pro CC, da Adobe, em uma versão de teste. Tenho familiaridade com a ferramenta por trabalhos anteriores.



### 3.2.11 Trilha sonora

Gesaffelstein - Viol

Peter Gabriel - Heroes (Stranger Things OST)

LFO - Freak (Enter The Void OST)

### 3.3 Mergulhos

Esta sessão, chamada “Mergulhos”, nada mais é do que os temas que foram brotando a partir da união da minha pesquisa com a do Marcelo Mertins. Chamo de mergulho pela alusão da origem etimológica da palavra imersão. Estar imerso significa também estar dentro de um líquido. Os mergulhos seriam como diferentes piscinas que contêm universos que nos interessam adentrar. Essas orientações temáticas entraram em diálogo com a metodologia da encenação e assim foi-se traçando a nossa escritura cênica. A partir delas, definimos a atmosfera da dramaturgia através destes universos. Estabeleço as seguintes categorias de mergulhos, que dentro delas abrigariam assuntos que nos levantavam interesse: mergulho nos sonhos, no universo digital, no universo místico, no mistério e na morte.

O mergulho nos sonhos contamina todo nosso experimento, pois nessa submersão encontramos as características oníricas do trabalho. Desligamento da realidade, linearidade questionada, relações metafóricas entre significado e significante. Esse mergulho abriga o título do nosso experimento, pois dentro dele inserimos a perspectiva da insônia. A insônia, em termos médicos, é uma dissonia, ou seja, uma alteração disfuncional da atividade de dormir que provoca no sujeito a incapacidade de iniciar ou manter o sono, acarretando diversos efeitos colaterais. Além do cansaço, que interfere na vida cotidiana do indivíduo, ela está associada a estados alterados da percepção e da consciência.

A partir do contato com lendas urbanas sobre experimentos realizados pela União Soviética durante a Segunda Guerra Mundial, entrei em contato com uma lenda que conta que alguns prisioneiros foram colocados em uma sala fechada durante 30 dias, sem dormir e sem poder sair dela. Ali havia água corrente, uma privada e comida seca suficiente para todos nessa duração de tempo. Também, o sono era privado por um gás tóxico que impedia de eles dormirem. Segundo a história, após apenas alguns dias, os participantes começaram a delirar e regredir a estados mentais primitivos. Passavam o dia todo gritando até rasgar a garganta e iniciaram em atividades de autofagia. A veracidade dessa anedota foi comprovada falsa, no entanto, nos interessou a perspectiva desse experimento de não dormir.

Outra referência em que utilizamos fragmentos durante o processo é o conto “Sono”, de Haruki Murakami, que conta a história de uma mulher de família comum, a qual uma noite teve um episódio de paralisia do sono e, a partir desse evento, para de dormir. Não como algo negativo. O fato de ela não dormir oferecia a ela tempo para poder dedicar ao que quisesse, um tempo somente para ela. Em vez de se sentir cansada, ela se sentia revigorada, e por isso não contou a ninguém essa sua condição. O conto narrado em primeira pessoa possui uma escrita de caráter corriqueiro, no entanto, dentro dessa simplicidade existem interrupções da trivialidade e adentram um universo misterioso e fantasiado.

Outra referência que também nos toca dentro do mergulho nos sonhos é a perspectiva da realidade criada no filme *Donnie Darko*. Escrito e dirigido por Richard Kelly, o filme conta a história de um garoto americano que vive no subúrbio dos anos 80 e é considerado problemático pelo seu entorno. À noite, durante episódios de sonambulismo, ele começa a ser assombrado por um coelho gigante chamado Frank, que o incita a andar pela cidade. Eventos misteriosos começam a acontecer na cidade e Donnie busca saber quais as intenções do coelho. Frank profetiza que o mundo acabará em menos de um mês. A partir desse mote, o filme todo gira em torno de questionamentos sobre a realidade e uma perspectiva cíclica dos eventos e do tempo. O que nos interessa nesse filme é sua atmosfera de mistério e ficção científica criada, assim como a perspectiva de cisão entre realidade e o sonho. A partir do mergulho dos sonhos nós construímos a linha que irá conduzir e costurar todas as cenas. Um homem só fazendo um experimento consigo mesmo: buscar ficar sem dormir durante trinta dias.

A partir desse mote, adicionamos uma nova camada, um novo mergulho. O mergulho no mundo digital surge para dar suporte a esse personagem insone. Ele passará 30 dias sem dormir, no entanto, irá documentar todo esse processo por meio de uma câmera de vídeo. Sua profissão, não muito bem definida ainda no processo, mas que envolva a realização audiovisual e uma possível interação com seu público por redes sociais. Essa perspectiva ainda está em avaliação, no entanto, já esboçamos algumas possibilidades no experimento. Dentro desse universo digital, que expressa uma das realidades do homem contemporâneo, nos interessa o universo dos *games*. A partir de um cruzamento de ideais entre eu e Marcelo,

chegamos a um jogo eletrônico específico: *Mortal Kombat*. Eu, Mauricio, tenho uma relação com *games* muito diferente da dele. Esse jogo, que ambos jogamos, é do gênero de luta e trata-se de um combate mortal entre as forças do mal e do bem em um mundo distópico e sombrio. Esse universo nos é comum, pois esteve presente na infância de ambos. Marcelo relatou uma preferência de personagem, ou seja, segundo ele, a Kitana é sua lutadora mais escolhida. Essa personagem está em todas as versões do jogo, exceto a primeira. Ela é uma princesa de dez mil anos de idade, mas tem aparência jovem, utiliza um maiô e máscara azul e suas armas de preferência são dois grandes leques. Essa referência ainda não está trabalhada ao máximo no nosso experimento. Está presente em uma das nossas cenas, mas pretendemos realizar desdobramentos mais complexos na próxima fase do processo. Outra temática que foi desencadeada a partir do mergulho virtual e nos *games* foi a perspectiva da sexualidade. Em um movimento de investigação autobiográfica, Marcelo expôs que suas primeiras experiências eróticas foram ligadas aos jogos eletrônicos.

Adentrando a pesquisa específica do meu parceiro de criação, realizamos o mergulho no universo místico. Ela gira em torno da utilização dos arquétipos para o desenvolvimento do trabalho do ator. Uma vertente de sua pesquisa adentra o estudo das cartas do Tarô de Marselha. Um baralho proveniente da Europa do século XV, que apresenta 22 figuras chamadas de arcanos maiores e 56 cartas ao total (somando arcanos e números). Escolhemos algumas dessas a partir de sua iconografia e do significado atribuído a elas. A partir da apresentação desse conteúdo para mim, o qual eu tinha pouquíssimo conhecimento, me deparei com um arsenal de imagens potentes e que poderiam contaminar mais cenas dos experimentos. Escolhemos algumas cartas que poderiam servir como germes para outras cenas, dentre elas: Louco, Mago, Eremita, Roda da Fortuna, Força, Enforcado, Diabo e Morte. Ainda dentro do universo místico, temos a prática do Giro Sufi. Meditação ativa mediterrânea que o Marcelo costuma realizar e tinha vontade de experimentar cenicamente pelo potencial visual. O conceito dessa meditação é a partir do giro sobre o próprio eixo, com os braços abertos em movimento contínuo e duradouro.

Outro interesse deste experimento é sobre o mergulho no mistério. Definimos mistério aqui como temas que se encontram no terreno do desconhecido do ser humano ou do inacessível. Dentro deles é a introdução de elementos fantásticos desligados da realidade imediata. A dimensão da ficção científica e de viagens espaciais são outros temas que levantamos. Aqui se encontram diversas referências cinematográficas, como o cinema de terror dos anos 80 e a estética dos filmes de David Cronenberg.

E como último agrupamento temático temos o mergulho na morte. A morte é um conceito que possui uma amplitude enorme de interpretações e a nós nos interessa algumas delas. A perspectiva da finitude, a morte como ponto final de ciclos naturais, mas também como recomeço. A solidão é vista por nós de maneira positiva como um espaço de autoconhecimento, mas também como morte social. Uma condição que está diretamente associada à insônia é a depressão. Depressão é uma doença muito recorrente para o homem contemporâneo e que o leva à diminuição de movimento. Este se sente tolhido de motivação. Quer acabar com esse vazio e uma de suas saídas é o suicídio.

### **3.4 O processo**

O processo de ensaios, diferente da estrutura deste memorial, não se desenvolveu de maneira compartimentada, linear e organizada. O caos e a intuição, como em toda criação, estiveram presentes durante todas as etapas da pesquisa. Este memorial apresenta uma tentativa de identificar as variáveis e classificá-las para fins puramente analíticos. Não pretende ser um reflexo do processo, mas um mapa para orientação. Nessa etapa, busco refletir de forma a evidenciar aquilo que foi atingido dentro dos objetivos de pesquisa que estão em paralelo à criação do experimento cênico. A metodologia adotada para dissecar o processo de cada uma das cenas não obedece sua ordem cronológica de criação. Tem como foco identificar a intenção em cada uma das cenas, ou seja, quais disparadores impulsionaram a experimentação e quais relações seriam feitas com as temáticas levantadas. Também descrevo quais alternativas foram experimentadas na sala de ensaio a partir do planejamento. O terceiro momento foco nos princípios de seleção

ou abandono das cenas criadas no processo que seguiram quatro possíveis princípios: qualidade da imersão (cognitiva ou sensorial), intensidade da imersão, unidade estética e coerência com a encenação e/ou com a dramaturgia. O último passo é caracterizado pela descrição do resultado obtido até o momento da pesquisa.

Os itens que são introduzidos no início de cada uma das cenas buscam facilitar a compreensão dos princípios de trabalho de cada momento. Dispositivo refere-se à natureza dos recursos tecnológicos utilizados; disparador contempla os mecanismos tecno-cênicos empregados para promover o efeito de imersão; mergulho indica o universo temático que foi abordado em cada cena.

#### 3.4.1 Giro

Dispositivo: vídeo pré-gravado.

Disparador: desorientação; inundamento sensorial; tempo distendido; repetição.

Mergulho: digital; místico; mistério.

Uma das primeiras premissas que eu tinha para o experimento cênico, fundado na busca da alteração do estado perceptivo do espectador, era um momento de preparação para a experiência. Essa introdução ao experimento deveria ser uma ruptura abrupta com o cotidiano do espectador. Eu visava um inundamento sensorial que provocasse um estado de desorientação para assim criar uma *tabula rasa* sensitiva no espectador. Uma possibilidade de desestruturar e refinar a sua percepção. Para isso seria necessário realizar uma desorientação para uma futura reorientação. Ao entrar em contato com as referências do Marcelo, na qual ele expunha uma vontade de realizar uma prática de giro sufi em cena, nos demos conta que aqui poderia haver essa possibilidade. Idealizamos esse momento inicial em que ele estivesse girando e ao mesmo tempo sobre seu corpo seriam projetadas imagens diversas, ainda que provocassem desorientação no espectador. Essa cena possibilitaria adentrarmos nos mergulhos, no místico e no mistério, citados anteriormente.

Nossa primeira estratégia para isso foi testar diversas possibilidades imagéticas e sonoras. Na sala de ensaio, a primeira possibilidade que queríamos testar era o Marcelo girando sobre o próprio eixo e sobre ele projetada a sua imagem sendo capturada ao vivo em um plano zenital. Aqui haveria uma composição entre a presença real e virtual em um movimento espiral de luz e som.

Achamos interessante a interação que essa cena possibilitaria, no entanto, seguimos experimentando com imagens de natureza pré-gravada. Em outro ensaio trouxemos algumas imagens para serem testadas, assim como diversas possibilidades rítmicas para acompanhar o movimento. Dentre essa seleção havia imagens da natureza (vulcões em erupção, um mar agitado, uma tempestade de raios), imagens psicodélicas de gráficos fractais, vídeos estroboscópicos e também diversas possibilidades de espirais hipnóticas. O objetivo dessas imagens era de gerar um efeito direto na visão do espectador. Ao experimentar essas imagens, chegamos à conclusão que, apesar de visualmente impactante, as imagens com os elementos da natureza não eram tão potentes quanto as espirais de hipnose e os fractais psicodélicos. Sonoramente, experimentamos diversas possibilidades, como músicas de meditação ativa e *Riders on the storm*, do The Doors, mas nos pareceu mais interessante e hipnótico utilizar uma música eletrônica chamada *Viol*, de Gesaffelstein.

Quando experimentamos os vídeos estroboscópicos sobre o giro do Marcelo, nos pareceu muito potente como efeito visual. Experimentamos com ele parado no mesmo lugar e apenas movimentando os braços de maneira circular. Neste momento, tivemos uma descoberta criativa. Os movimentos dos braços proporcionaram um breve rastro fantasmagórico por onde havia passado, devido à velocidade de cores bombardeadas sobre ele. Acreditamos ser um efeito perceptivo do olho humano, pois quando registrado em vídeo não conseguíamos perceber o mesmo efeito.

Apesar de todas as possibilidades experimentadas serem potentes, selecionamos algumas delas visando uma progressão visual e, conseqüentemente, a imersão do espectador: ator parado movimentando os braços sob vídeo estroboscópico por 2 minutos; ator gira sob espirais hipnóticas por 5 minutos; o giro finaliza após 1 minuto de imagens fractais psicodélicas e deita no chão. A qualidade

da imersão aqui é de caráter sensorial e aposta na sobrecarga dos sentidos. Acreditamos ser um bom início para o experimento, pois possibilita um momento claro de desorientação. Uma coisa que gostaríamos de revisar nesse momento é testar mais variações de imagens seguindo o caminho do inundamento de informações.

Nesta etapa, o experimento inicia com o público entrando e o ator já está em cena sentado num sofá tocando lentamente um sino e sendo iluminado apenas por um abajur. Após a acomodação da plateia, a luz da cena é apagada. Inicia uma música eletrônica intensa e, ao mesmo tempo é projetado sobre o ator um retângulo de cores estroboscópicas, que no momento está no meio do palco vestido apenas com uma saia longa e branca. A música avança e ele começa a desenhar com os braços movimentos circulares. A variação de cores da projeção sobre o corpo se movendo produzem um efeito de aberração cromática, causando uma espécie de rastro colorido por onde passam os braços. Em seguida, a projeção muda para um espiral preto e branco e assim o ator, que estava parado, movimenta os braços e começa a girar sobre o próprio eixo intensamente. O movimento circular provoca o levantamento da saia, que se relaciona com o desenho hipnótico da projeção espiral. O tempo aqui é distendido. O ator segue girando de forma meditativa enquanto o espectador é constantemente bombardeado pelas cores e movimentos circulares. Ao final dos cinco minutos, outras imagens coloridas com padrão espiral são projetadas, até que a música cessa e o ator deita-se no chão de barriga para baixo.

Figura 27 – Registro fotográfico do processo



Fonte: Foto Mauricio Casiraghi

Figura 28 – Registro fotográfico do processo



Fonte: Foto Mauricio Casiraghi

Figura 29 – Registro fotográfico do processo



Fonte: fotos de Mauricio Casiraghi

### 3.4.2 *Insônia*

Dispositivo: vídeo ao vivo.

Disparador: dramaturgia.

Mergulho: sonhos; mistério.

A criação dessa cena veio de múltiplas direções. Nesse momento, tínhamos a intenção de introduzir a temática da narrativa que costuraria toda as cenas: um homem só em seu apartamento registrando em vídeo uma experiência de passar 30 dias sem dormir. As propostas desta cena somente foram para sala de ensaio quando já tínhamos definido o título da nossa pesquisa prática: “Insônia”. Aqui, almejávamos o mergulho no sonho. Também dentro dos mergulhos existe uma possibilidade que prevê a utilização de referências de filmes, por isso decidimos testar a abertura do filme *Enter the void* (2009), de Gaspar Noé, enquanto Marcelo se recuperava da sua sessão de giro sufi, que sempre é exaustiva para quem realiza. Essa introdução do filme é muito similar à nossa intenção de desorientação da cena Giro: os nomes de todos os realizadores do filme são bombardeados com cores neon e em diferentes fontes, obedecendo o ritmo de uma música eletrônica rápida e pesada. Achamos uma ótima forma de introduzir o que seria a abertura temática do nosso experimento. Em outro dia do ensaio, eu trouxe uma adaptação dessa abertura, em que substitui os nomes pela palavra “Insônia” em diversas línguas, mas mantinha a trilha sonora. Pareceu-nos pertinente a utilização de

referências diretas de filmes, pois busca relacionar-se com a narrativa do personagem, que é um realizador audiovisual.

Adentrando esse segundo momento, tínhamos a ideia de introduzir esse personagem que está registrando em vídeo sua solidão e seu experimento de passar 30 dias sem dormir. Decidimos experimentar em sala de ensaio uma câmera ao vivo apontada para um sofá no qual ele lia trechos de um conto chamado “Sono”, de Haruki Murakami, com o objetivo de investir no disparador de dissolução das fronteiras real e virtual. A câmera como um confessor. Aqui também buscamos, por meio da elaboração de um texto feito de vários recortes, apresentar de forma poética o universo desse personagem. Nesse momento, prevíamos o uso diegético da tecnologia presente na cena. Também, nesse momento, pretendíamos a imersão a partir do ponto de vista da narrativa e da presença real e virtual proporcionada pela câmera. Acredito que ainda falta um aprofundamento melhor sobre a dramaturgia para que possamos apresentar melhor esse personagem.

Os critérios de seleção para essa cena aqui foram guiados principalmente pela coerência dramática no sentido de estabelecer a narrativa do experimento. A qualidade da imersão aqui circunda o plano da imersão cognitiva, pois investe na construção de um tempo-espaço e um personagem ficcional. A intensidade da experiência imersiva é uma incógnita neste momento, pois apesar de almejarmos uma imersão cognitiva clássica acho que ainda não atingimos a espessura ilusionista desejada para esse efeito.

A cena final pode ser descrita como: ator deitado no chão e a cena em *black out*, instantaneamente inicia-se outra música eletrônica em ritmo mais acelerado e juntamente é projetada a palavra “Insônia” em diferentes idiomas com a mesma variação de luz estroboscópica do início. Após um minuto, entra o silêncio e ainda no escuro ouve-se a respiração ofegante e a voz do ator que fala sobre sua incapacidade de dormir e a sua percepção da realidade alterada pela privação do sono. Acende-se o abajur e o ator se levanta, tira a saia e coloca em silêncio uma roupa cotidiana: casaco, tênis e bermuda. Senta no sofá e come uma maçã. À sua frente, vê-se uma câmera sobre um tripé, seu sinal é projetado na tela branca ao fundo. Vemos no enquadramento somente o rosto do ator ao vivo. Ele olha para a câmera enquanto segue comendo. Volta-se para trás e reconhece o seu duplo virtual

projetado. Em seguida, abre um livro e lê um fragmento do mesmo: “Sono”, de Haruki Murakami. O trecho trata de um fluxo de pensamento em primeira pessoa da personagem principal que, em um momento de paralisia do sono, deitada na sua cama, vê um velho de capa e chapéu preto molhando seus pés calmamente com um regador. Discorre sobre como a partir desse momento ela decide parar de dormir.

Texto falado:

- *Como um bailarino acreditava morar numa máquina. É o décimo sétimo dia que eu não consigo dormir, mas o estranho é que as pessoas ao meu redor não pareceram notar meu estado crítico. Eu emagreci 6 quilos. Mesmo assim a minha família e meus amigos pareciam não notar a diferença. A minha própria noção de realidade ficou confusa, como uma espécie de alucinação. À noite, o estado de vigília aumenta. O mais profundo de alguém. Ninguém.*
- *Naquele dia eu tive um sonho ruim. Um pesadelo sombrio e viscoso. Não me lembro do sonho em si, mas de uma coisa eu me lembro muito bem: a terrível sensação de mau agouro que ele transmitia. Eu acordei no clímax desse sonho. Acordei num sobressalto como se alguém tivesse me resgatado daquele pesadelo no momento crucial, quando eu estava prestes a dar um passo irreparável. “Foi apenas um sonho”, pensei. “Que horas serão?” Tentei olhar o relógio da cabeceira, mas não consegui virar o pescoço. Nesse exato momento, tive a impressão de ter visto alguma coisa no pé da cama. Parecia uma sombra negra e indistinta. Contive a respiração. Ao fitá-la atentamente, ela começou a tomar forma, como se aguardasse aquele meu olhar. Os contornos se tornaram nítidos, na forma de um corpo, e revelaram seus detalhes: era um velho magro de agasalho preto. Seus cabelos eram grisalhos, curtos, e as bochechas, fundas. O velho estava em pé, parado, na beira da cama. Fitava-me em silêncio com um olhar penetrante. Seus olhos eram grandes e com os vasos sanguíneos vermelhos e dilatados. Seu rosto, porém, era desprovido de expressão. Ele não se dignava a falar comigo. Era vazio como um buraco.*

Figura 30 – Registro fotográfico da apresentação do processo 2016



Fonte: foto de Mauricio Casiraghi

### 3.4.3 MK

Dispositivo: mídia interativa.

Disparador: interatividade; acaso.

Mergulho: digital.

Durante o período de planejamento, eu havia idealizado uma cena que possuísse interação direta com o público, ou seja, focar no disparador da experiência imersiva pela interatividade. Manifestei para Marcelo a minha vontade de muitos anos de colocar um ator jogando videogame com o público em um espetáculo. Chegamos a um acordo de que essa seria a oportunidade perfeita, pois a interatividade é um dos disparadores de imersão que desejávamos trabalhar. Também essa cena seria conveniente, pois se encaixaria perfeitamente no universo da narrativa que estamos propondo. No capítulo anterior sobre os mergulhos aprofundamos melhor a questão da escolha do jogo. Uma coisa que também desejávamos como disparador, além da interatividade, era a perspectiva da evidenciação do real. Nesse momento, pretendíamos que fosse a primeira ruptura com a quarta parede. O ator direcionaria a sua fala para o público, o que caracterizaria a presença real. Trazer atenção para o agora, para o espaço do teatro e para o fato de o público poder interferir diretamente na cena, esse era nosso objetivo. O acaso como disparador de imersão é evocado a partir da dimensão do

jogo eletrônico, pois como é um jogo de luta, apenas pode sair um vencedor: o ator ou o espectador. A busca aqui é de evidenciar o processo e romper com a noção de espectador como receptáculo passivo. O espectador tornar-se agente transformador da cena ao definir o resultado da partida. O risco e a imprevisibilidade são procurados nesse momento. Investir no real pelo mergulho no digital. A segunda dimensão que nos interessava trabalhar nessa cena era a ligação que o videogame tem na vida do Marcelo, que é a da sexualidade. O material textual autobiográfico sobre a vida sexual e o jogo apresentado busca gerar espessura na camada do real da cena, fugindo da ficção.

Ao experimentar em sala de ensaio essa cena, percebemos que ela é, na sua maior parte, determinada pelo público. Sendo assim, o estado de prontidão para o imprevisto é a principal estratégia para realizá-la. Apesar desse elemento de imprevisibilidade, a cena possui um roteiro estrutural. O princípio de seleção dessa cena está apoiado sobre a perspectiva do real. A qualidade de imersão é sensorial e compreende, como explicado no módulo teórico, a perspectiva do real como uma intensidade imersiva. Em um investimento futuro, desejamos investir mais na interação do Marcelo com o público e na sua narrativa autobiográfica.

O resultado da cena é descrito assim: nesse momento, o ator se direciona ao público pela primeira vez. Fala sobre nossa vontade de fazer uma cena há muito tempo: jogar videogame com o público. Pega um controlador de jogos na mão e pergunta ao público quem gostaria de participar desse momento. Explica que o jogo é *Mortal Kombat* e a escolha se deu pela relação que a minha pesquisa de tecnologia e imersão tem com a dele sobre arquétipos. Após as risadas e a explicação que a única regra desse momento é que o adversário do público não pode escolher a personagem Kitana, pois essa sempre foi a favorita do ator. A partida é iniciada. Nesse momento, instaura-se a expectativa de quem vai ganhar a luta do ator com o espectador. O resultado não é roteirizado. Depois da vitória ou derrota o ator expõe outro motivo de estar jogando videogame com o público. Conta uma história de quando era adolescente e como essa atividade está diretamente relacionada ao início de sua vida sexual.

Texto:

- *Tem uma coisa que eu sempre quis fazer em cena que era jogar videogame com alguém. Mentira, essa frase é do Mauricio. Se tem uma coisa que o Mauricio sempre quis fazer em cena era jogar videogame com alguém, então ele é real pra alguém. O jogo é Mortal Kombat e a única regra do jogo é: não pode escolher a Kitana. Eu sou a Kitana. Esse é um jogo diferente. Não são só os personagens clássicos do Mortal Kombat, mas também tem os personagens do universo da DC. Como a pesquisa do Mauricio é relação com a tecnologia e a minha é sobre a questão dos arquétipos esse jogo tem tudo a ver.*
- *Quando eu jogava e era adolescente e uma amiga minha ficava... a mãe dela ficava ligando pra gente porque a gente jogava juntos de noite no meu quarto. E a mãe dela achava um problema uma menina e um menino no mesmo quarto às 7 da noite jogando videogame. Nunca teve problema nenhum. A Fran namorou as meninas mais bonitas que eu conheço. Mas a minha primeira experiência erótica foi jogando videogame, mas eu não vou contar essa história porque meu primo é casado hoje em dia.*

Figura 31 – Registro fotográfico da apresentação do processo 2016



Fonte: Foto de Mauricio Casiraghi

#### 3.4.4 Tarô

Dispositivo: vídeo ao vivo.

Disparador: interatividade; acaso.

Mergulho: místico.

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

Por uma questão de visibilidade da manipulação do baralho, optamos pelo uso da câmera ao vivo. Toda a leitura seria vista pela plateia pela câmera que captura o plano detalhe do jogo. Durante os ensaios pensamos na possibilidade de Marcelo realizar um truque de mágica com as cartas para adicionar um efeito ilusionista nessa cena, no entanto decidimos deixar essa experimentação para a fase final da pesquisa, pois requer bastante técnica e treino. A finalização deste momento teve várias versões durante o período de ensaios devido às cartas diferentes que eram escolhidas. Para termos mais controle sobre a transição para a próxima cena decidimos treinar o Marcelo para levar a improvisação da leitura para um texto final já definido.

O determinante da seleção criativa nesse momento foi a perspectiva da qualidade da imersão, que é caracterizada como sensorial. Investimento no real pelo acaso e pela intimidade.

A cena pode ser descrita como: ator volta a sentar no sofá, larga o controlador e alcança um baralho de cartas. Em seguida, ainda se dirigindo ao público, ele convida um dos espectadores a entrar em cena, pois ele irá jogar tarô para essa pessoa. O sinal da câmera no tripé volta a ser projetado e é ajustado para a área onde acontecerá a revelação das cartas. As cartas e o participante definem a

imprevisibilidade deste momento. Ao final, o ator pede para que volte para a plateia e as luzes se apagam.

Texto:

- *Meu desejo é que as coisas fossem surpreendentes. As cartas dizem que as coisas têm um tempo para ser surpreendentes.*
- *(Leitura da carta escolhida).*
- *Como se ele andasse em cima do tempo, como se ele andasse pelas nuvens. Por algum motivo e mesmo assim ele tem que esperar. Se ele der um passo em falso ele cai.*

#### 3.4.5 Praia

Dispositivo: vídeo pré-gravado.

Disparador: desorientação; inundamento sensorial; dissolução das fronteiras real e virtual.

Mergulho: místico; mistério; sonhos.

A primeira parte dessa cena surgiu a partir da vontade de experimentar o isolamento dos sentidos. Isso só poderia ser feito pela anulação de um deles e, conseqüentemente, estimulando a imaginação do espectador. Queríamos gerar uma atmosfera de mistério antes do vídeo da segunda parte da cena. A ideia de usar um soprador de folhas veio durante o processo de filmagem do vídeo. Estávamos em Arroio do Sal, RS, na casa dos meus pais, e achamos a sua oficina de ferramentas. Ali encontramos o soprador de folhas e decidimos experimentar quando voltássemos para Porto Alegre. Não tínhamos uma ideia muito fixa do que fazer com esse objeto cênico. A primeira ideia era relacionar o vento forte do soprador aos leques da personagem do *Mortal Kombat*. Nessa improvisação percebemos que a sensação tátil agradável do vento da máquina não condizia com o barulho ensurdecedor do motor. Decidimos então explorar a sonoridade do próprio objeto ao apagar as luzes. A semelhança do som do soprador com o de uma serra elétrica, que geralmente é associada a uma cena de violência, geraria uma expectativa diferente da sensação de vento prazerosa. Essa cena possibilitaria um hiato visual e, conseqüentemente,

uma desorientação para a introdução da atmosfera etérea da praia no vídeo seguinte.

Desde a fase de idealização da criação, tínhamos a vontade de utilizar vídeos pré-gravados para ampliar as possibilidades visuais e aspectos oníricos do experimento. Por meio de um *brainstorming* de possibilidades videográficas, decidimos criar um vídeo baseado em uma carta específica do tarô: o Eremita. Na face encontra-se um homem velho carregando um lampião. Esta representa o encontro com a luz interior, autoconhecimento, por meio da solidão, do isolamento social, um mergulho dentro de si. Fizemos uma decupagem de planos que seriam possíveis realizar na locação escolhida (praia de Arroio do Sal). A primeira ideia estava centrada em filmar o Marcelo na beira da praia caminhando com uma lanterna. Para esse trabalho contamos com a assistência de câmera de Rodolfo Ruscheinsky, cineasta e ator. Para realizar a captura dos planos desejados na beira da praia não tivemos quase nenhuma dificuldade e o material ficou melhor do que esperávamos. A segunda parte, no entanto, que estava centrada no mergulho do Marcelo dentro de uma piscina, ocorreu com muitos problemas. O primeiro e maior foi a questão da temperatura. Estávamos em outubro e no dia estava muito frio e, por consequência, a piscina estava inabitável. Apesar das condições, decidimos fazer o vídeo mesmo assim. Depois de uma hora de filmagem embaixo da água gelada, eu e Marcelo nos secamos e fomos conferir o material, mas nos deparamos com um sério problema: os arquivos de vídeo estavam corrompidos e nada do que foi filmado na piscina poderia ser utilizado. Tomamos uma decisão prática e decidimos que o vídeo seria apenas da parte da praia e o mergulho iríamos realizar na segunda etapa do processo.

Para o vídeo da praia utilizamos, além da lanterna, uma máscara de homem de látex. Ao caminhar pela beira do mar, Marcelo encontra essa figura utilizando a máscara. Buscamos, ao utilizar esse recurso, a ideia de um duplo do próprio ator sem identidade e com feições inanimadas.

Nesse momento, optamos pela não convivência entre vídeo e o ator na cena. Sua relação se estabelece somente pelo que antecede e o que procede a ela como a montagem cinematográfica. Apostamos na presença pelo plano virtual da tela, na dissolução das fronteiras real e virtual. Ao final do vídeo, achamos interessante o

retorno da figura com a máscara investindo no disparador da imersão temporal da repetição. Por isso, decidimos que o Marcelo entraria com a lanterna repetindo a mesma ação do vídeo, mas dessa vez vestindo a máscara, sublinhando a perspectiva do duplo. A qualidade da imersão aqui é na perspectiva sensorial, pois investe na criação de atmosfera para os sentidos e não se atém a uma narrativa coerente.

Descrição da cena: após as luzes se apagarem, se ouve um alto ruído de motor. Uma máquina está ligada em cena. Ainda no escuro, acompanhado ao som, uma forte rajada de vento chega ao rosto do público. O ator aponta uma máquina de soprar folhas para o público no escuro. Esse momento dura aproximadamente 2 minutos. Quando a máquina de soprar folhas cessa, um vídeo é projetado, assim como uma música. Uma praia sob a luz da lua. Uma pessoa vem caminhando ao longe em direção ao mar. Mostra o ator com uma jaqueta de couro. Ele para na beira, olha o mar e acende uma lanterna. Continua movimentando-a, como se estivesse buscando algo. Aponta para as ondas e para a infinidade da praia. Seu olhar fixo sugere algo que foi avistado. Aparece um homem com uma máscara de látex. Impossível saber sua identidade. Trocam olhares, se percebem. A lanterna volta para o mar e é apontada lentamente para cima, rasgando os céus, desenhando uma longa linha. O feixe forma uma coluna de luz em contato com a maresia. A lanterna continua em seu movimento ascendente e chega ao rosto do ator. A luz reflete tão forte que perdemos os traços do rosto do ator, agora também irreconhecível. A luz aumenta e tudo é inundado pela cor branca. A música continua e o vídeo desaparece. A cena que estava desabitada é invadida pela mesma figura mascarada vista no vídeo. O ator, agora com a máscara de látex, entra com a mesma lanterna e repete os movimentos de busca e engolimento da luz. A lanterna se apaga.

Figura 32 – Registro fotográfico do processo



Fonte: foto de Mauricio Casiraghi

#### 3.4.6 Espelho

Dispositivo: vídeo ao vivo.

Disparador: dissolução das fronteiras real e virtual.

Mergulho: digital; mistério; místico.

Processo: a ideia dessa cena veio da perspectiva da evidenciação da situação de expectativa. Pensamos em estender a perspectiva do Eremita por meio do uso do vídeo ao vivo, na tentativa de gerar um espelho para a alma. Buscar a imersão usando a presença do duplo virtual do espectador em vez do ator. Investir no disparador da dissolução entre o real e o virtual, mas, dessa vez, pela imagem do próprio espectador. Pensamos em utilizar uma trilha sonora em conjunto com a imagem, mas todas as nossas ideias não eram tão boas quanto o silêncio. Esse é um exemplo clássico de que as vezes é necessário tirar estímulos em vez de sobrecarregar a percepção. Como essa cena dependia da reação dos espectadores admirando seu duplo virtual e se reconhecendo como coletivo, que compartilha espaço e tempo no fenômeno teatral, somente tivemos resultado dessa experimentação durante as apresentações de processo e para a orientadora.

Descrição: do escuro surge mais uma projeção ao vivo. Dessa vez é uma câmera de segurança que avista o público. Esse equipamento lança raios infravermelhos e assim é capaz de ver no escuro. Em razão disso, os olhos dos

espectadores se tornam brancos. Cria-se um grande espelho no fundo do palco, que reflete a plateia. Uma plateia diferente, inundada em uma cor verde e com os olhos brancos. O vídeo se apaga. Escuro e silêncio.

Figura 33 – Registro fotográfico da apresentação do processo 2016



Fonte: foto de Mauricio Casiraghi

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa nunca teve a pretensão de constituir uma metodologia de teatro imersivo, mesmo porque múltiplas são as formas de promover o estado de imersão no espectador. A proposta esteve centrada na exploração de possibilidades técnicas, não só tecnológicas, de interrogar a percepção do espectador. As categorias de disparadores de imersão levantadas no recorte deste memorial servem como diretrizes para a experimentação e são passíveis de futuras investigações. O processo de ensaios, diferente da estrutura deste memorial, não se desenvolveu de maneira compartimentada, linear e organizada. O caos e a intuição estiveram presentes durante todas as etapas da pesquisa. Este memorial apresentou uma tentativa de identificar as variáveis e classificá-las para fins metodológicos e pedagógicos. Não pretende ser um reflexo do processo, mas um mapa de orientação.

O objetivo principal desta pesquisa era reconhecer e experimentar possíveis estratégias cênicas, considerando a realidade de produção brasileira, que pudessem promover uma experiência imersiva no espectador. Para cumprir as primeiras metas estabelecidas, adentrei o campo conceitual da cena e tecnologia e mais especificamente da imersão. Me deparei com muito material teórico da imersão vista pelo viés das artes visuais, que apesar de contribuir de maneira estrutural para esta pesquisa, gostaria de ter encontrado mais referências provenientes da pesquisa teatral. O que de fato impulsionou o processo de investigação foi o encontro com meus aliados artísticos. O contato com o registro dessas obras me proporcionou um outro olhar, atento aos mecanismos de composição cênica, às relações intermediais e, principalmente, em busca do efeito de imersão. Deste exercício, surgiram as ferramentas que realizaram o desfecho do desenvolvimento da pesquisa prática.

Como a pesquisa prática e a teórica foram a maior parte do tempo concomitantes, muitos avanços realizados no campo conceitual vieram no final do processo de experimentação empírica. Nesse sentido, não houve uma relação de causa e efeito linear neste processo. Todo o desenvolvimento das cenas foi entrecruzado com descobertas na teoria e muitas das nomenclaturas surgiram após o final dos ensaios. Acredito que esta pesquisa como um todo conseguiu atingir a

meta de realizar uma criação focada no efeito da imersão e a partir desta realização foi desvendado inúmeros desdobramentos futuros. Por exemplo, a identificação de diversos disparadores de imersão, a partir dos aliados artísticos, que não foram utilizados neste experimento prático. Acredito que há muitos mecanismos relacionados à imersão a serem identificados ainda, que esta pesquisa não conseguiu contemplar. Outra dimensão também não alcançada, mas reconhecida, são os desdobramentos históricos do conceito da imersão. Este caminho possibilitaria um mergulho muito profícuo no sentido de identificar intenções e poéticas de diversos criadores teatrais ao longo da história.

Uma questão importante que me deparei durante todo o processo é em relação às condições de produção ao trabalhar com recursos tecnológicos. Diferente de muitos dos aliados artísticos, os recursos tecnológicos utilizados refletem uma realidade brasileira de orçamento. Penso nessa dificuldade orçamentária não como algo pejorativo, mas sim como uma característica da nossa produção. Podemos imaginar as possibilidades criativas como um exercício de planejamento, no entanto, na prática, a criação tem que estar alinhada com o que está ao nosso alcance. Lembrando que essa é uma pesquisa que não tem nenhum financiamento. O que temos à disposição e, principalmente, o que podemos articular para a criação é determinante quando se fala de criação teatral. Principalmente porque o conceito de imersão trabalhado aqui pode ser atingido sem a utilização de nenhum recurso tecnológico. Reiterando que as tecnologias aqui prestam um serviço de catalisador de efeitos da encenação.

Por último, gostaria de levantar as dificuldades que tive ao realizar uma pesquisa prática, um processo criativo em análise, dissecado em âmbito acadêmico. Demorei para compreender a perspectiva da divisão entre o diretor e o pesquisador. Acredito que isso aconteceu devido à natureza de investigação do trabalho do encenador, que está focada na criação e não necessariamente na criação de um pensamento. Compreender essa separação e estabelecer um pensamento científico sobre o meu fazer foi um exercício árduo, porém muito profícuo. O legado desta pesquisa não se limita ao resultado cênico, mas à anatomia de seu processo, documentado em um memorial reflexivo. Mesmo assim, acredito que essa

experiência de mestrado possibilitou uma mudança paradigmática no meu trabalho como diretor de teatro.

## REFERÊNCIAS

- BOUKO, Catherine. Interactivity and immersion in a media-based performance. **Participations**: journal of audience & reception studies, Newcastle upon Tyne, v. 11, issue 1, p. 254-269, May 2014. Disponível em: <<http://www.participations.org/Volume%2011/Issue%201/15.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2017.
- CHAPPLE, Freda; KATTENBELT, Chiel (Ed.). **Intermediality in theatre and performance**. Amsterdam: Rodopi, 2006.
- DESERT rain. Direção: Blast Theory. 1999. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QMeW5snKvtI>>. Acesso em: 13 set. 2017.
- EXPLORER / Prometheus ontketend. Direção: CREW & Urand. 2015. Disponível em: <<https://vimeo.com/132413472>>. Acesso em: 13 set. 2017.
- FERÁL, Josette. Por uma poética da performatividade: o teatro performativo. **Sala Preta**, São Paulo, v. 8, p. 197-210, nov. 2008. Disponível em: <<http://www.periodicos.usp.br/salapreta/article/view/57370/60352>>. Acesso em: 30 nov. 2017.
- FOUQUET, Ludovic. Desorientação e experiência de imersão: correspondências entre artes visuais e proposições cênicas. In: SEMINÁRIO O CORPO E O VIRTUAL: perspectivas de interação entre performer e tecnologia, 2015, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: UFRGS, 2016.
- GRAU, Oliver. **Virtual art**: from illusion to immersion. Cambridge: MIT Press, 2003.
- HOUSE of no more, 2004-2006. Direção: Big Art Group. Disponível em: <<https://vimeo.com/81407055>>. Acesso em: 13 set. 2017.
- INTÉRIEUR. Direção: Kondition Pluriel. 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nemf8ZI9Qsc>>. Acesso em: 13 set. 2017.
- KIDNAP. Direção: Blast Theory. 1998. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=teWR9wMKQZ8>>. Acesso em: 13 set. 2017.
- KLICH, Rosemary; SCHEER, Edward. **Multimedia performance**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012.
- LA BELLE et la Bête. Direção: Michel Lemieux, Victor Pilon. 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qExGC7Lpc7g>>. Acesso em: 13 set. 2017.
- LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- LES AVEUGLES. Direção: Denis Marleau. 2006. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4lghK9-5Bpw>>. Acesso em: 13 set. 2017.

MARINA Abramovic on Rhythm 0 (1974). Direção: Milica Zec. Disponível em: <<https://vimeo.com/71952791>>. Acesso em: 13 set. 2017.

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos**: teatro, mímica, dança, dança-teatro, cinema. São Paulo: Perspectiva, 1996.

RANCIÈRE, Jacques. O espectador emancipado. **Revista Urdimento**, Florianópolis, v. 1, n. 15, p.107-122, 2010.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality**: immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

SILVA, M. I. S. A presença como movimento da cena. In: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 6., 2010, São Paulo. **Anais...** São Paulo: ABRACE, 2010.

SLEEP no more: immersive theatrical experience in New York. Direção: Felix Barrett, Maxine Doyle. Escrito por Punchdrunk. 2014. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=k12NZLh\\_Xvg](https://www.youtube.com/watch?v=k12NZLh_Xvg)>. Acesso em: 13 set. 2017.

THE ANDERSEN project. Direção: Robert Lepage. 2009. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ngp01Kf-ZKU>>. Acesso em: 13 set. 2017.

THE 40 part motet. Instalação: Janet Cardiff. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ncWFLzVrwU4>>. Acesso em: 13 set. 2017.

THE WALKING forest. Direção: Christiane Jatahy. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ykjAE3yyelw>>. Acesso em: 13 set. 2017.

TRISTAN's ascention. Direção: Bill Viola. 2014. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Gqf\\_cuDf9ql](https://www.youtube.com/watch?v=Gqf_cuDf9ql)>. Acesso em: 13 set. 2017.

## APÊNDICE A – Roteiro

Como um bailarino acreditava morar numa máquina. É o décimo sétimo dia que eu não consigo dormir, mas o estranho é que as pessoas ao meu redor não pareceram notar meu estado crítico. Eu emagreci 6 quilos. Mesmo assim a minha família e meus amigos pareciam não notar a diferença. A minha própria noção de realidade ficou confusa, como uma espécie de alucinação. À noite, o estado de vigília aumenta. O mais profundo de alguém. Ninguém.

Naquele dia eu tive um sonho ruim. Um pesadelo sombrio e viscoso. Não me lembro do sonho em si, mas de uma coisa eu me lembro muito bem: a terrível sensação de mau agouro que ele transmitia. Eu acordei no clímax desse sonho. Acordei num sobressalto, como se alguém tivesse me resgatado daquele pesadelo no momento crucial, quando eu estava prestes a dar um passo irreparável.

“Foi apenas um sonho”, pensei. “Que horas serão?” Tentei olhar o relógio da cabeceira, mas não consegui virar o pescoço. Nesse exato momento, tive a impressão de ter visto alguma coisa no pé da cama. Parecia uma sombra negra e indistinta. Contive a respiração.

Ao fitá-la atentamente, ela começou a tomar forma, como se aguardasse aquele meu olhar. Os contornos se tornaram nítidos, na forma de um corpo, e revelaram seus detalhes: era um velho magro de agasalho preto. Seus cabelos eram grisalhos, curtos, e as bochechas, fundas. O velho estava em pé, parado, na beira da cama. Fitava-me em silêncio com um olhar penetrante. Seus olhos eram grandes e com os vasos sanguíneos vermelhos e dilatados. Seu rosto, porém, era desprovido de expressão. Ele não se dignava a falar comigo. Era vazio como um buraco.

Tem uma coisa que eu sempre quis fazer em cena, que era jogar videogame com alguém. Mentira, essa frase é do Mauricio. Se tem uma coisa que o Mauricio sempre quis fazer em cena era jogar videogame com alguém, então ele é real pra alguém. O jogo é *Mortal Kombat* e a única regra do jogo é: não pode escolher a Kitana. Eu sou a Kitana. Esse é um jogo diferente. Não são só os personagens clássicos do *Mortal Kombat*, mas também tem os personagens do universo da DC. Como a pesquisa do Mauricio é relação com a tecnologia e a minha é sobre a questão dos arquétipos esse jogo tem tudo a ver.

Quando eu jogava e era adolescente e uma amiga minha ficava... a mãe dela ficava ligando pra gente porque a gente jogava juntos de noite no meu quarto. E a mãe dela achava um problema uma menina e um menino no mesmo quarto às 7 da noite jogando videogame. Nunca teve problema nenhum. A Fran namorou as meninas mais bonitas que eu conheço. Mas a minha primeira experiência erótica foi jogando videogame, mas eu não vou contar essa história porque meu primo é casado hoje em dia.

Meu desejo é que as coisas fossem surpreendentes. As cartas dizem que as coisas têm um tempo para ser surpreendentes. (Aqui é escolhida uma carta que é lida pelo ator). Como se ele andasse em cima do tempo, como se ele andasse pelas nuvens. Por algum motivo e mesmo assim ele tem que esperar. Se ele der um passo em falso ele cai.

## APÊNDICE B – Programação do Isadora

Figura 34 – Strobo



Fonte:

Figura 35 – Hipnose



Fonte:

Figura 36 – Insônia



Fonte:

Figura 37 – Vivo

Fonte:

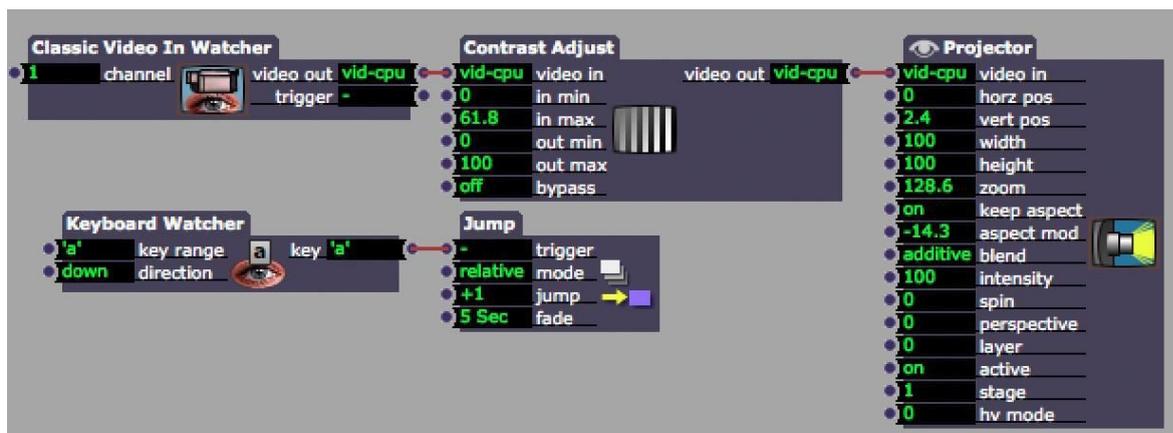
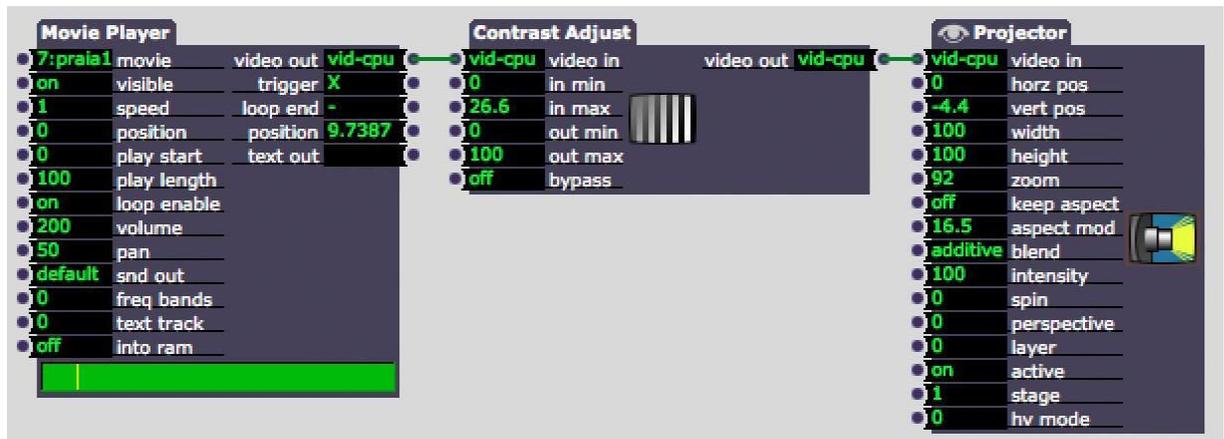


Figura 38 – Praia



Fonte: