

Ensaaios Sobre o Isolamento: propostas de atividades síncronas e assíncronas para o teatro pandêmico

Rehearsing in Isolation: proposals for synchronous and asynchronous activities for pandemic theater

Lisandro Bellotto

Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, Santa Maria/RS, Brasil

E-mail: lisandrobello@yahoo.com.br

Resumo

Este artigo apresenta o desenvolvimento de práticas artísticas experimentadas por estudantes do curso de artes cênicas, em ambiente remoto. As atividades emergiram no panorama causado pela pandemia de COVID-19 e mostram processos de interação criativa à distância. São descritos exercícios individuais e jogos coletivos que propõem acionar a expressividade e o corpo dos praticantes, aproximando a linguagem teatral dos ecrãs dos computadores, tablets e smartphones. Em termos teóricos, resgata-se a gênese das práticas teatrais mediadas pelos dispositivos tecnológicos, assim como aspectos da linguagem audiovisual, a fim de avançar na reflexão sobre o fazer teatral impulsionado pelas mídias digitais.

Abstract

This article presents the development of artistic practices experienced by undergraduate students of theatre, in a virtual environment. The activities emerged due to the restrictions caused by COVID-19 pandemic and show possibilities for online creative process and interaction. Individual exercises and collective games proposing activation of the body and students' expressiveness are described as an attempt to approximate theatrical language to the screens of computers, tablets and smartphones. In theoretical terms, the genesis of theatrical practices mediated by technological devices is recovered, as well as aspects of the audiovisual language, in order to advance in the reflection on the theatrical making mediated by digital media.

Palavras-chave

Convívio. Tecnovívio. Meios digitais. Jogos teatrais

Keywords

Gathering. Techno-gathering. Digital media. Theater games.

O isolamento social causado pela pandemia do COVID-19 interrompeu completamente os encontros presenciais e a aglomeração, características inerentes ao acontecimento teatral. No presente cenário, artistas e estudantes das artes da cena se veem diante de um período histórico de exceção, que os empurra involuntariamente, trazendo à tona a necessidade de investigação e um novo olhar sobre as formas alternativas para criações artísticas coletivas. Estamos diante de um cenário onde, por um lado, teatros, salas de espetáculos e de ensaios, escolas e departamentos de teatro das Universidades estão momentaneamente inacessíveis. Porém, em paralelo, cresce o número de pesquisas e práticas artísticas direcionadas aos experimentos cênicos virtuais. A hibridização das linguagens artísticas, tão característico das artes contemporâneas, se acelera nesse contexto específico pelo qual passamos, onde somos protagonizados pelas mídias digitais e seus meios de comunicação. A produção, criação e comunicação mediadas por câmeras e telas de toda ordem como computadores, *smartphones*, *tablets* entre outros dispositivos tecnológicos, fazem avançar o ensino e prática do teatro.

Sabe-se que a implementação do ensino remoto em escolas e universidades pode ser excludente, privilegiando apenas uma parcela de estudantes que tem acesso às tecnologias necessárias para tal empreitada. Neste sentido, é indiscutível a necessidade de políticas públicas educacionais eficientes que minimizem o impacto econômico e social causado pela migração parcial ou total do ensino para ambientes virtuais. Ainda mais em um país como o Brasil que atravessa período de inconstância política que realiza poucos investimentos em arte, educação, ciência e tecnologia, favorecendo por consequência o obscurantismo e a ignorância.

Todavia, à medida que aulas, cursos, ensaios e processos artísticos migram para ambientes virtuais, acelera-se as relações entre a linguagem teatral e a cibercultura. Decorrem daí as alterações de práticas pedagógicas vigentes entre professores e estudantes de teatro, gerando novos

agenciamentos entre atores e diretores.

O avanço do teatro em direção aos ambientes virtuais exige investigações, descrições e análises de suas práticas criativas mediadas pelo mosaico de web câmeras e seus dispositivos produtores de imagem e som. É dentro desse território da experimentação que atravessamos nos últimos meses, que esperamos contribuir com os estudantes, professores e pesquisadores do teatro, compartilhando um conjunto de atividades em forma de jogos e exercícios síncronos e assíncronos. Todas estas atividades podem ser executadas no período de ensaios/aulas virtuais mediadas pelas plataformas de webconferência e *softwares* desenvolvidos para o apoio a aprendizagem.

Espera-se, contudo, que ao finalizar um período jamais imaginado por muitas gerações atuais, tenhamos contribuído coletivamente para processos de investigação criativa contemporânea, bem como no crescimento e formação dos estudantes de artes cênicas no delicado período atual.

Aspectos introdutórios: convívio e tecnovívio

É fundamental recuperar as noções de convívio e tecnovívio trazidas à tona pelo professor e pesquisador argentino Jorge Dubatti no ano de 2014, como estratégia para esclarecer a gênese das práticas teatrais mediadas pelos dispositivos tecnológicos e a consequente problemática ontológica do teatro.

É sabido que teatro se ensaia presencialmente em tempo específico e espaço definido da cidade para o encontro entre artistas mergulharem no período de descobertas e investigações que é o processo criativo. De forma similar, apresentações e temporadas, propiciam o convívio diferenciado do teatro: “manifestação ancestral da cultura vivente, distingue o teatro do cinema, da televisão, do rádio, do *Skype* e do *chat*, uma vez que o teatro exige a presença real dos artistas em reunião com técnicos e espectadores” (DUBATTI, 2016, p.129).

Nesse sentido, “o teatro não pode ser aprisio-

nado em estruturas *in vitro*” (*Ibid.*, p.129) e quando essa captura acontece “já não é teatro essa zona de experiência territorial, incapturável, inapreensível, efêmera e aurática que o constitui” (*Ibid.*, p.129). Portanto, aparentemente, sem convívio não há teatro, que segue condicionado à presença de corpos que respirem o mesmo ar, num espaço e local definidos. Esse mesmo ar que hoje é sentido como uma ameaça porque carrega potencialmente um vírus mortal quando compartilhado.

De forma paradoxal, o teatro por *streaming* não constitui novidade se resgatarmos a noção de teatro *neotecnológico* proposto por Dubatti e Muniz que se refere

ao uso, no teatro, das mídias digitais que revolucionaram a conectividade entre as pessoas em diferentes lugares do mundo, bem como aumentaram consideravelmente a velocidade do compartilhamento de dados e de recursos audiovisuais (DUBATTI; MUNIZ, 2018, p. 369).

Ou seja, antes uma cena de exceção, como afirmam os autores, hoje tornou-se a regra, abolindo a quase totalidade dos encontros presenciais¹. Os múltiplos experimentos cênicos em plataformas de webconferência, estariam, segundo Dubatti, inseridos em uma espécie de zona cinzenta, desterritorializada em decorrência da mediação tecnológica: “o tecnovívio interativo (telefone, *chat*, mensagens de texto, jogos em rede, *Skype* etc.), no qual se dá a conexão entre duas ou mais pessoas” (DUBATTI, 2016, p. 129).

Nesse contexto, o diálogo entre artista e espectador, entre professor e estudante sucede da máquina que media a relação entre eles. Daí resulta que na “situação tecnovivial implica uma organização da experiência determinada pelo formato tecnológico” (*Ibid.*, p. 130). Assim, convívio e tecnovívio

são alocados em “paradigmas existenciais muito diferentes” (*Ibid.*, p. 130) e em cada um deles “implica uma política – vital e até de defesa, apologia ou rejeição – muito distinta” (*Ibid.*, p. 130).

Quando o filósofo canadense Marshall McLuhan afirma que “o meio é a própria mensagem” (MCLUHAN, 1964, p. 21) o que se vê implicado nesse enunciado é que a tecnologia escolhida e suas ferramentas inerentes condicionam a seleção e organização dos signos comunicativos disponíveis numa relação. Elas balizam o tipo de comunicação possível de se fazer. Em outras palavras, no tecnovívio, a tecnologia implicada é que determina as condições dessa experiência que constitui mais do que um canal de passagem, mas contribui também para o contexto relacional possível, determina esse viver juntos. Também não é novidade que esse contexto virtual e de relação se encontra submetido aos interesses dos poderes do capital:

Basta pensarmos na internet, em como a informação aparece organizada, pré-organizada pela estrutura tecnológica, e quantas subjetividades se presentificam nessa intermediação homem-máquina-homem. Podemos falar em uma subjetividade institucional intermediadora, nesse caso, uma subjetividade empresarial, com tudo o que isso significa: as empresas que fabricam as máquinas ou proveem os serviços [...] Em suma, na desterritorialização do tecnovívio há limites para a experiência teatral, para o diálogo, para o formato expressivo, para a transmissão de experiência entre outras. (DUBATTI, 2016, p. 131 -132).

Cabe, porém, ressaltar que o teatro não permite a captura e subtração da carne, calor, suor e volume dos corpos em relação. Por isso, nas experimentações cênicas em ambientes virtuais, decorrente da migração temporária do teatro para plataformas de webconferência, é preciso levar em conta toda essa carga de corpos vivos que foram apartados do espaço de convívio e, que por consequência, suprime nas relações artísticas determinada dimensão sensorial que só o acontecimento teatral convivial é capaz de proporcionar.

¹ Em determinados eventos online ainda acontece o encontro entre artistas e técnicos no teatro vazio para captura do espetáculo por streaming. Também as performances em sacadas, terraços e janelas dos apartamentos possibilitam encontros efêmeros fora da lógica tecnovivial.

Indubitavelmente, “perder a cultura do convívio é perder um dos mais inestimáveis tesouros da humanidade” (DUBATTI, 2016, p. 134). Mas então como podemos nos reinventar nesse momento ímpar e dentro de um formato pré-organizado e convencionalizado? Como podemos repensar técnicas e contribuir para que artistas, professores, pesquisadores e estudantes de teatro, duplamente confinados pelos espaços de suas casas e pelo enquadramento tecnológico sufocante das “webjanelas” possam viver temporariamente a experiência do fazer teatral mediado pelo dígito?

Jogos e exercícios em ambientes digitais

A seguir serão descritos alguns caminhos possíveis que foram experimentados tanto em disciplinas teórico-práticas ministradas no curso de artes cênicas da Universidade Federal de Santa Maria, quanto em projetos de pesquisa em andamento nesta Universidade.

Por um lado, procurou-se desenvolver a relação do aluno com a câmera e, como respaldo teórico, recorreu-se a alguns elementos da linguagem do audiovisual. Por outro, foi desenvolvido o jogo relacional entre os estudantes virtualizados pela imagem². Enquanto algumas atividades foram adaptadas do repertório tradicional do teatro, outras foram desenvolvidas a partir das próprias necessidades dos participantes, majoritariamente centradas nas possibilidades de relação entre corpo expressivo e *web* câmera. Nesse sentido, os jogos e as improvisações podem ser transformados e adaptados de acordo com as possibilidades do grupo envolvido. De maneira geral, foram realizadas atividades para o entendimento e construção de planos videográficos, aquecimento e expressão corporal, jogos relacionais, autoficcionais e de composição. Também foram desenvolvidas possibilidades para o teatro de sombras, em modo remoto. As atividades foram realizadas de forma síncrona e assíncrona.

2 Práticas mediadas pelas tecnologias de transmissão remota, através de plataformas como *Zoom*, *Google Meet*, *StreamYard*, *Wonder* entre outras.

1. Dança do títere (atividade síncrona)

Esta prática visa aquecer as articulações do corpo, enquanto promove o contato com noções básicas do enquadramento cinematográfico. Segundo Marcel Martin, os enquadramentos “constituem o primeiro aspecto da participação criadora da câmera no registro que faz da realidade exterior para transformá-la em matéria artística” (MARTIN, 2005, p. 44). O enquadramento é fundamental na construção do plano no cinema, pois é por meio dele que se “organiza o fragmento de realidade que apresenta à objectiva e que se reencontrará de forma idêntica na tela” (*Ibid.*, p. 45). Dessa organização, o que importa é qual fragmento do corpo será colocado “em quadro” através da relação de distância entre a câmera e o participante. A atividade consiste em realizar uma dança com música³ iniciando a movimentação do corpo a partir das articulações que são enquadradas e visíveis na webjanela dos participantes:

1. Todos de frente para a câmera, inicia o movimento com as articulações da mão, dedos e pulso os quais são acionados em movimentos para frente, para trás, para os lados, circulares e de contração/expansão. Todos próximos às suas câmeras, ou seja, em **plano detalhe** que, segundo Martin visa “mostrar apenas um pormenor significativo ou simbólico” (*Ibid.*, 2005, p. 45).
2. Depois de algum tempo, ao comando, o participante se afasta um pouco e se coloca em **primeiro plano**, ou seja, aparece enquadrado dos ombros para cima, movimentando articulações dos ombros e pescoço.
3. Ao próximo comando afasta-se um pouco mais até chegar ao **meio primeiro plano**, isto é, os participantes aparecem em quadro, da cintura para cima, juntando à dança as articulações dos cotovelos, quadris e coluna.
4. Por fim, ele toma distância até o **plano médio**,

3 Sugere-se música clássica do repertório do italiano Antonio Vivaldi (1678-1741) pela qualidade dramática impressa em suas composições, propiciando potentes estímulos para o movimento criativo.

onde seu corpo inteiro está visível na imagem e engaja articulações dos joelhos e pés. Nessa etapa o participante tem os principais pontos articulatórios em movimento.

5. Ao final, dança-se tal qual um títere, explorando o deslocamento até as bordas laterais do quadro, entrando e saindo das mesmas enquanto dança.

2. Espelho e jogo de perguntas e respostas (atividade síncrona)

Alguns exercícios tradicionais de "movimento espelho" podem ser realizados para treinar a atenção e a relação interpessoal, sendo um método de preparação para os ensaios remotos:

1. Em duplas, um participante inicia movimentos em frente a web câmera, enquanto o outro precisa refleti-los no seu corpo. Realiza-se um mapeamento espelhado minucioso, desde as expressões faciais até os movimentos dos braços e tronco. É importante que as duplas acordem sobre a distância de seus corpos em relação à web câmera (o enquadramento), de forma que o espelho não fique distorcido. Após alguns minutos de prática, são trocadas as posições, ou seja, aquele que iniciava os movimentos, agora será o espelho.

2. Comandos de troca para quem inicia os movimentos devem ser realizados ao longo do exercício.

3. Na próxima etapa, ambos os participantes iniciam e espelham os movimentos um do outro, exigindo que a dupla esteja extremamente concentrada no fluxo dos movimentos. Os movimentos devem ser gerados e espelhados simultaneamente, ou seja, sem um iniciador.

4. Em seguida, treina-se o "espelho inverso", em outras palavras, o movimento deve ser espelhado com a parte oposta do corpo. Por exemplo, se aquele que comanda levanta a mão esquerda, quem espelha deverá erguer a mão direita.

5. Pode-se experimentar ainda treinar a técnica de "quebrar o espelho". Neste caso, o movimento proposto deve ser respondido de maneira contrária. Por exemplo, se um abaixa a cabeça, o movi-

mento a partir do "espelho quebrado" deverá ser levantá-la. Ainda, se o movimento for lento, o reflexo da imagem a partir do "espelho quebrado" deverá ser rápido. Nessa etapa o jogo se configura como uma prática de perguntas e respostas inversas, onde quem apresenta o movimento contrário deve ter assimilado o movimento anterior.

6. Agora, mantendo ainda as duplas, um jogo composicional de perguntas e respostas tem lugar ao jogo do espelho. Elabora-se um diálogo físico: o participante realiza um movimento e sua dupla responde com outro movimento.

7. Na última etapa, as duplas são desfeitas e um jogo de composição corporal se instaura. Agora todos os participantes podem escolher diferentes webjanelas para responder com movimentos aos estímulos que são apresentados uns pelos outros. Nessa última etapa já observa-se o germe de uma composição coletiva online, onde, à medida que o exercício avança com a prática da repetição, pode ser incluído também a palavra alternada entre os participantes.

3. Mostrando o que não se vê: atomização da imagem (atividade síncrona)

Um participante manipula a câmera do seu dispositivo digital. O único ponto de luz é aquele projetado a partir da lanterna do próprio celular (ou pequena fonte de luz caso ele esteja manipulando uma webcâmera do computador). O participante filma os próprios pés que aparecem superdimensionados em plano detalhe⁴.

Como se trata de um exercício coletivo, é preciso que o intervalo de entrada entre os participantes na atividade seja de, pelo menos, um minuto, desta forma, são experimentados os movimentos da câmera e dos pés que estão sendo enquadrados. Após a entrada de todos os participantes, as movimenta-

4 Essa ação remonta ao início dos experimentos em vídeo-arte, quando os artistas visuais em posse das primeiras filmadoras, viravam a câmera para seu corpo e geravam vídeos auto-referenciais, como o performer estadunidense Vito Acconci (1940-2017). O que se vê, é o corpo fragmentado e aumentado ao vivo pela mão do próprio participante que segura uma câmera.

ções de câmera e dos corpos podem ser estimuladas através da percepção de movimento dos participantes enquadrados nas outras webjanelas. Cada um observa e age mediado pela tela do seu dispositivo, que gera um jogo em tempo real. Sugere-se selecionar uma música que acompanhe esse processo de composição em grupo, assim o exercício acaba por se revelar bastante poético. Caso haja problemas com a manipulação de câmera e luz, pode-se realizar o exercício de forma simplificada, com as luzes dos ambientes acesas, apenas trocando para atividades onde as mãos são enquadradas e posicionadas em frente à web câmera fixa.

4. Dança expressiva em detalhe (atividade assíncrona)

Cada participante realiza individualmente um vídeo a partir de seu dispositivo tecnológico, respeitando as seguintes orientações: Realizá-lo em plano detalhe sem cortes (isto é, um vídeo sem edição), com a câmera na mão.

Durante esta prática, escolhe-se uma música que irá ambientar a movimentação expressiva de alguma parte do corpo, durante aproximadamente dois minutos. Os participantes podem enviar seus vídeos para o grupo coletivo e virtual criado especialmente para as tarefas (via *WhatsApp* por exemplo), ou ainda, compartilhá-lho no próximo encontro síncrono para que todos possam dialogar sobre o experimento.

Nota: o participante respeitou as indicações para a produção do vídeo? Ele usou a luz do cômodo da casa, ou produziu um ponto de luz com uma luminária ou lanterna? Usou fonte de iluminação neutra ou com cor? Movimentou a câmera ou a manteve imóvel em suas mãos? Quanto a qualidade dos movimentos do seu corpo, seguiu o ritmo da música selecionada ou preferiu movimentos fora do ritmo? Manteve uma mesma qualidade de movimentos (tensão e velocidade) durante todo o vídeo ou alternou? Movimentou a parte do corpo selecionada de forma a valorizar seu volume, tridimensionalizando-o? Escolheu uma superfície neutra

como segundo plano para valorizar seu corpo em foco, ou preferiu compor com outros elementos ao fundo? O que mais aparece em quadro no vídeo realizado? Que tipo de informação acrescenta?

5. A câmera-espectador (atividade síncrona)

O participante permanece imóvel enquanto olha fixamente para a lente da web câmera que está posicionada na altura de seus olhos, captando sua imagem em meio primeiro plano, ou seja, da cintura para cima.

1. O exercício perdura até o visível desconforto daquele que está sendo observado pelo mosaico de webjanelas. É importante enfatizar que o participante apenas olhe para a webcâmera e permaneça imóvel.

2. Decorrido alguns minutos, solicita-se que o participante execute alguma tarefa sem sair do lugar. Por exemplo, observar todas as webjanelas da videoconferência, os objetos presentes em cada uma delas, até que os sinais de qualquer desconforto desapareçam e o participante relaxe frente ao olho da webcâmera e dos telespectadores.

3. Na terceira etapa do exercício, o participante permanece olhando fixamente para a webcâmera enquanto pensa em algum acontecimento de sua vida nos últimos dias. Esse momento não deve durar mais do que um minuto.

4. Na última etapa, o participante paulatinamente se libera da postura estática enquanto realiza movimentos com os músculos da face, em seguida movimenta partes do seu corpo que aparecem em quadro e, finalmente, desloca-se em direção a webcâmera ou afasta-se dela de forma livre.

Nota: Após os participantes terem experimentado o exercício, diálogos sobre as experiências da prática podem ser realizados. Por exemplo: salientar que a recordação de eventos passados pode influenciar nas expressões faciais de quem pratica, reforçando o poder expressivo da captura das imagens em seus mínimos detalhes. Já o quarto momento convida o participante ao contato com o lado lúdico liberando-o para a improvisação, o que pode ser analisado em termos de escala do

corpo e suas inúmeras possibilidades. Por exemplo, a medida em que o participante se afasta da câmera propicia a imagem do corpo na sua totalidade, jogando com a profundidade de campo, enquanto que a proximidade provoca a fragmentação do corpo, gerada através do plano detalhe. Deve-se salientar que ao realizar esta atividade diante da câmera, o participante é convidado a relaxar, tornando-se mais espontâneo, eliminando sua tensão, característica que o registro audiovisual carrega consigo⁵.

6. A câmera selfie (atividade assíncrona)

Após a realização do exercício anterior, o participante irá produzir um vídeo na sua casa, onde ele retoma a posição em frente a câmera fixa (do seu computador ou celular), e através do **primeiríssimo primeiro plano** (isto é, enquadrando apenas seu rosto) capte sua imagem durante 10 minutos. O participante não deve fazer caretas ou quaisquer ações, apenas olhar para a câmera. Algumas nuances faciais podem emergir naturalmente com o tempo. Ao final desse período, o participante poderá experimentar enunciar trechos de algum texto que ele conhece ou que será explorado ao longo das aulas/ensaios. No encontro síncrono subsequente os participantes compartilham seus vídeos previamente gravados, exibindo apenas os dois últimos minutos, para que sejam realizadas trocas sobre suas experimentações.

7. Improvisação do enquadramento sem câmera (atividade síncrona ou assíncrona)

O praticante une as pontas dos seus dedos indicador e polegar da mão esquerda com o polegar e indicador de sua mão direita. O enquadramento retangular gerado é bastante empregado por diretores de fotografia e cinema para

⁵ É preciso que o coordenador da atividade fique atento para evitar que na terceira etapa, de recordação de memórias, o participante não seja levado ao terreno de lembranças traumáticas ou que causem desconforto a si mesmo. Essa não é a proposta, cujo princípio não é fazer análise de acontecimentos do passado, e sim, apenas recordá-los para demonstrar a eficácia dessa prática para relaxar, concentrar e trazer à tona emoções e sentimentos frente à câmera.

isolar algo que está a sua frente, de forma a experimentar o enquadramento da câmera sobre um objeto, uma pessoa ou paisagem:

1. Ele aponta esse enquadramento para o espaço de sua casa, enquanto foca com apenas um olho aberto.
2. Ao focar, verbaliza tudo que está entrando e saindo de quadro, enquanto movimenta lentamente suas mãos pelo espaço. Aqui cria-se uma narrativa visual a partir do enquadramento artesanal realizado pelo participante que pode se deslocar para realizar planos próximos ou distantes.
3. O exercício pode se transformar futuramente em uma interessante composição por *web* janelas durante o encontro síncrono. Pode-se experimentar realizar esse exercício individualmente, para depois realizar em duplas, e até trios, onde todos enquadram conjuntamente o espaço, seu corpo ou objetos ao redor, descrevendo-os alternadamente para elaboração de composição.

8. Registros em fotos (atividade assíncrona)

Esta atividade visa desenvolver a prática sensível de registro imagético a partir de movimentos e posições de câmera.

1. Capturar imagens inspiradas nas seguintes posições de câmera:
 - a) 5 imagens em plano detalhe (pés, mãos, olhos, etc);
 - b) 5 imagens em plano geral (ou seja, uma ampla área está em quadro, porém a figura humana ocupa um espaço reduzido);
 - c) 5 imagens em **ângulo plongée**, ou seja, a câmera está posicionada de cima para baixo). Segundo Martin, esse plano “tem tendência para tornar o indivíduo pequeno, esmagando-o ao colocá-lo no nível do solo, fazendo dele um objeto levado por uma espécie de determinismo impossível de ultrapassar, um brinquito do destino” (MARTIN, 2005, p. 51). Sugere-se esticar os braços acima do que está sendo fotografado, ou posicionar a câmera acima de uma escada, por exemplo.
 - d) 5 imagens em ângulo contra *plongée* onde “o assunto é fotografado de baixo para cima, colocando-se a objetiva abaixo do nível normal do

olhar – dá em geral uma impressão de superioridade, de exaltação e de triunfo, porque engrandece os indivíduos” (MARTIN, 2005, p. 51).

e) 5 imagens com **plano inclinado** (ou seja, o ponto de vista de alguém que não se encontra numa posição vertical). Segundo Martin “pode querer materializar aos olhos do espectador uma imposição sofrida por uma personagem. Por exemplo: uma perturbação ou um desequilíbrio moral” (MARTIN, 2005, p. 53).

2. Realizar dois vídeos de no máximo um minuto cada, em **plano sequência**, que combine dois movimentos básicos de câmera: O *travelling*, que consiste num movimento constante da câmera para frente ou para trás. Segundo Martin, esse movimento “corresponde, com efeito, ao ponto de vista de uma personagem que avança ou então corresponde à direção do olhar no sentido de um centro de interesse” (MARTIN, 2005, p. 60). E o **movimento de panorâmica** que “consiste numa rotação da câmera em redor do seu eixo vertical ou horizontal sem deslocamento do aparelho” (*Ibid.*, p. 65). Durante a prática o participante pode realizar diversas fotos e vídeos, decidindo sua preferência sobre as imagens realizadas de forma a chegar aos números propostos pelo exercício.

3. No encontro síncrono seguinte, as imagens e vídeos produzidos são compartilhados para análise das escolhas de movimentos de câmera e enquadramentos feitos por cada um.

9. Identidade – imagem (atividade assíncrona)

Cada participante deve realizar um vídeo de um minuto, a partir da temática Identidade. Pode ser filmado em qualquer espaço, com a câmera em mãos ou fixa, empregando os enquadramentos e movimentos de câmera já experimentados em atividades anteriores. No encontro síncrono seguinte, apresentar os materiais produzidos para debate.

10. Janela Cadavre exquis⁶ (atividade síncrona)

6 Referência a técnica de escrita literária construída coletivamente por artistas da vanguarda surrealista do início do século passado. Consistia em escrever e juntar fragmentos de palavras ou frases escritas por diferentes

Com o dispositivo digital na mão, o participante passeia pelo espaço da casa, criando narrativas imaginárias a respeito do que a câmera capta ao redor.

1. Por exemplo, num dado plano detalhe dos tacos de madeira do chão de sua sala, pode-se originar uma narrativa sobre a primeira vez em que o participante entrou em cena. Ele pode movimentar a câmera para todos os lados e mostrar diversos detalhes da casa, diferentes pontos de vista enquanto desenvolve sua narrativa fictícia ou verdadeira.

2. Na segunda rodada, a câmera deve focalizar objetos ou espaços sem muita demora. Assim, o participante narra fragmentos de várias histórias que lhe vem à mente enquanto a câmera passeia pelos espaços de sua casa, criando uma interessante narrativa descontínua e fragmentada sobre a realidade material que o cerca.

11. Janela Cadavre exquis II (atividade assíncrona)

Cada participante realizará um vídeo de dois minutos gravado em plano sequência, empregando os mesmos princípios descritos acima. Porém, no exercício 11, há tempo necessário para elaboração do vídeo, já que a atividade é assíncrona. No encontro síncrono seguinte os vídeos serão apreciados por todos.

12. Janela Cadavre exquis III (atividade síncrona)

Um tema é definido para se criar uma narrativa oral improvisada. Um participante inicia a narrativa, enquanto os demais aguardam no mosaico de webjanelas.

1. Ao sinal de quem conduz a prática, a narrativa em curso deve ser continuada por aquele que está na web janela seguinte, e assim por diante. Nessa etapa, é o condutor quem decide quanto tempo cada participante improvisará, regulando o ritmo do jogo e a troca de narrador.

2. Após experimentação de algumas rodadas com temas diversos, qualquer participante poderá iniciar

autores, de forma independente e aleatória.

e interromper uma narrativa improvisada. A sala virtual nunca poderá ficar ausente de narrativa.

3. Outras versões desta prática podem ser planejadas pelo grupo, mantendo-se o procedimento de narrativas alternadas com início, meio e fim.

13. Janela Cadavre exquis IV (atividade síncrona)

Nesta prática, cinco participantes são convidados a improvisar uma narrativa oral, que se transforma a partir de cinco imagens selecionadas previamente pelo coordenador.

1. Cada participante deve desenvolver uma única narrativa oral sem interrupção, sugerida a partir da imagem compartilhada pelo coordenador da prática. O tempo para cada participante desenvolver a narrativa estará condicionada ao período de compartilhamento de tela (sugere-se um minuto por imagem). Quando a imagem é alterada, o narrador irá interromper sua fala, que deverá ser continuada pelo próximo participante, exatamente a partir do ponto onde a mesma foi interrompida. A narrativa precisa se conectar de alguma maneira com o tema das imagens compartilhadas. As imagens por sua vez, podem ser escolhidas aleatoriamente, tornando o jogo imprevisível.

2. Depois de algumas rodadas, as imagens poderão ser trocadas repentinamente, estimulando a máxima atenção dos participantes.

14. Criando cenas com registros fotográficos

(atividade síncrona)

Nesta prática, os participantes tem 5 minutos para sair pela sua casa e realizar registros fotográficos com seu dispositivo móvel.

1. Em seguida, ao retornar a sala virtual, cada um deverá escolher um registro a partir do qual irão realizar uma improvisação, criando uma narrativa real ou fictícia sobre a foto escolhida. A narrativa poderá envolver sensações, percepções ou histórias oriundas da imagem capturada.

2. Após apresentação individual, pode-se elaborar uma composição, unindo três ou mais participantes com seus relatos e imagens cap-

turadas. As imagens são compartilhadas em tela enquanto a improvisação se desenvolve.

15. Tarefa reiventando a cidade

(atividade assíncrona)

Cada participante é convidado a se deslocar pelos espaços em torno da sua casa (pode ser realizado também a partir da sacada, terraço ou janela), e realizar um vídeo em plano sequência a partir do seu dispositivo móvel com duração máxima de 5 minutos.

1. Enquanto são filmados objetos, pessoas, paisagens, etc, será realizada uma narrativa fictícia improvisada (o áudio das narrativas precisa ser gravado ao mesmo tempo em que capta as imagens). Os transeuntes nas ruas podem, inclusive, virar personagens. Pode-se criar histórias curtas para cada um, suas trajetórias podem sugerir seus objetivos. Não é necessário narrar o tempo inteiro, pode-se intercalar em silêncio, permitindo que as imagens falem por si.

Nota: Registrar alguém não significa romper com o distanciamento social, é necessário ser discreto e amigável para evitar constrangimentos decorridos do fato de estar com um celular na mão apontado para outras pessoas. A cenografia da cidade pode sugerir tramas e atmosferas: estátuas, prédios, carros, sons, o tempo (nublado, ensolarado, etc), os quais podem adquirir significados diversos ao serem investidos de narrativas próprias e imaginadas.

2. Os registros videográficos serão apresentados de forma síncrona, no encontro seguinte.

3. Experimentar o exercício anterior, agora somente registrando as narrativas em áudio, do gravador do dispositivo móvel, sem a presença das imagens.

4. Disponibilizar os registros de áudio para outros participantes, que devem ouvi-lo refazendo em sua imaginação, o trajeto espacial a partir do áudio recebido.

Nota: as histórias improvisadas a partir das imagens captadas são críveis ou propositalmente absurdas? São narrativas completas ou fragmentos?

As narrativas improvisadas ressignificaram os espaços conhecidos? Qual a diferença entre criar narrativas apoiadas pelas imagens gravadas e a narrativas executadas apenas em áudio? No último exercício, como foi a experiência para quem criou as narrativas em áudio, e para aqueles que fizeram o passeio imaginário apenas ao ouvir o áudio gravado?

16. Som mecânico e movimento orgânico

(atividade síncrona)

Um participante realiza sonoridades diversas (reconhecíveis ou abstratas), movimentando unicamente sua boca. Os demais participantes no mosaico de web janelas (com seus áudios mutados) precisam dar corpo e movimento aos sons reproduzidos, corporificando-os. Para tornar a proposta dinâmica, quem produz os sons tem um minuto para fazê-lo, em seguida será substituído por qualquer outro participante. Ao ser destituído, tomará lugar junto ao coletivo que permanece corporificando os sons.

17. Fotografando Sombras (atividade assíncrona)

A partir de dispositivo móvel, cada participante fotografa vinte imagens de sombras em espaços abertos e fechados.

1. No próximo encontro síncrono, os participantes compartilham suas produções avaliando, por exemplo, a natureza da sombra (figurativa ou abstrata), a natureza da luz (solar, artificial), como a sombra aparece, inteira ou apenas o fragmento. Também pode-se sugerir objetos que provocaram determinada sombra a partir de sua forma fotografada, etc.

18. Experimentando composições com sombras

(atividade síncrona)

Com as luzes apagadas, uma fonte de luz é posicionada contra uma parede clara. A webcâmera deverá ser posicionada de forma que apenas essa parede permaneça visível.

1. Os participantes, fora de quadro, e com as mãos em frente ao foco de luz, experimentam livremente criar formas variadas de objetos e corpos durante 2

minutos.

2. Em seguida o jogo recomeça com apenas um participante. A cada minuto um novo integrante entra, procurando relações com aqueles que já estão presentes. Pode-se colocar música como acompanhamento.

3. Em seguida, cada participante escolhe algumas das formas experimentadas e realiza narrativas curtas e individuais, enquanto dá voz à sombra criada frente à web câmera.

3. Grupos de dois ou mais participantes podem agora experimentar a criação de cenas curtas geradas apenas com a sombra das mãos projetadas em quadro.

4. Outras partes do corpo podem ser experimentadas em projeção (pés, cabeças e cotovelos, por exemplo).

5. Os exercícios anteriores devem ser repetidos nos próximos dias, agora com a fonte de luz móvel (lanternas e outros pontos luz de pequenas dimensões, leves e manuseáveis⁷), que irá acompanhar a expressividade das mãos, de forma a permitir a mobilidade do participante que estará criando as sombras pelo espaço proposto pelo enquadramento escolhido. Pode-se movimentar a luz a partir de diferentes distâncias e ângulos, uma vez que as projeções/sombras podem ser redimensionadas a partir destas alterações.

6. A próxima etapa é de improvisações e os participantes experimentam fazer sombras em grupo, a partir de suas web janelas, com diversas partes do corpo criando diferentes figuras em uma narrativa visual. Alguns podem estar visíveis na web janela, outros escondidos deixando a mostra apenas os movimentos de suas sombras. A fonte de luz poderá iniciar fixa para depois, com o progresso da improvisação, ser manipulada pelos participantes, alterando a dinâmica das imagens.

8. Os participantes podem experimentar se movimentar, dançar, expressar emoções pelo corpo. São

⁷ Recomendação importante: dê preferência para o uso de lanternas e refletores portáteis à pilha ou recarregáveis, evitando o contato com cabos e tomadas.

inúmeras as possibilidades de composição de imagens e narrativas.

9. Pode-se experimentar usar fontes de luz com cores para a projeção de sombras, o uso de filtros como as gelatinas para teatro (que podem ser substituídas por papel celofane) podem agregar diferentes significados e atmosferas cromáticas para a construção da cena e suas narrativas. Pode-se propor improvisações a partir das fontes luminosas coloridas, de forma que os participantes avancem em seus significados. Pode-se experimentar o maior número possível de cores, recortes e intensidades luminosas durante os jogos, tornando a experiência de composição visual mais rica. Sugere-se ir além das paredes, encontrando outros objetos para projetar as sombras, distorcendo-as.

Neste artigo foram propostos jogos e exercícios realizados junto aos estudantes de teatro em situação tecnovivial durante o segundo semestre de 2020, e o primeiro semestre de 2021. As produções originadas pelos participantes, tanto pelas atividades síncronas quanto assíncronas, merecem publicação à parte devido a multiplicidade e riqueza geradas.

Salienta-se que as atividades em conjunto não configuraram direcionamento estético específico em relação à representação. Nas práticas apresentadas partiu-se do interesse em experimentar a expressividade do corpo frente à câmera, passando pelas possibilidades de interação online entre os participantes, até a exploração de diferentes técnicas e narrativas. Assim, procurou-se acionar mecanismos criativos, explorando as possibilidades do teatro em ambientes digitais. Observou-se que a aplicação das atividades acima descritas, ao longo dos semestres, proporcionou aos alunos o recrudescimento das suas potencialidades expressivas frente à tela, uma maior capacidade de resposta à composição coletiva por múltiplas janelas, a versatilidade crescente na elaboração de narrativas visuais e sonoras, assim como a aquisição de consciência crítica dos significados implicados no ato de construção de imagens e manipulação das câmeras dos dispositivos tecnológicos.

Diante de um isolamento social que já perdura mais de um ano, o fazer teatral encontra resistência através do universo digital que proporciona suas formas de reinvenção. Espera-se que as atividades propostas possam servir como ferramenta aos professores, pesquisadores e estudantes do teatro avancem nas suas práticas de ensino, pesquisa e criação

Referências

DUBATTI, Jorge. O teatro dos mortos. Introdução a uma filosofia do teatro. São Paulo: SESC São Paulo, 2016.

DUBATTI, Jorge; MUNIZ, Mariana. Cena de exceção: o teatro neotecnológico em Belo Horizonte (Brasil) e Buenos Aires (Argentina). Revista brasileira de estudos da presença, Porto Alegre, v. 8, n. 2, p.366-389, p.2018. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2237-26602018000200366&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 18 abr. 2021.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. Lisboa: Dinalivros, 2005.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensão do homem. São Paulo: Cultrix, 1964.

Recebido: 30/10/2021

Aceito: 10/12/2021

Aprovado para publicação: 18/02/2022

Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos de uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. Disponível em: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>.

This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License 4.0 International. Available at: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>.