

O Performer na Criação Casa do Medo: a vulnerabilidade da presença e dos corpos

Performer in the Creation of House of Fear: the vulnerability of presence and bodies

Daniela Aquino Camargo

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre/RS, Brasil
E-mail: danicaquino@gmail.com

Marta Isaacsson Souza e Silva

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre/RS, Brasil
E-mail: marta.isaacsson@gmail.com

Resumo

O presente estudo aborda as especificidades e os desafios vivenciados pelo performer no contexto da atuação em criação cênica interativa sob o modelo de *scape game*. A pesquisa está alicerçada na vivência como atriz da primeira autora do artigo na obra *Casa do Medo*, uma realização da Macarenando Dance Concept, de Porto Alegre. A reflexão aqui apresentada privilegia a análise da vulnerabilidade experimentada pelos performers na atuação interativa com o espectador, na vivência do entre da representação do personagem e no controle do desenvolvimento da trama diante da reação imprevisível dos parceiros cênicos.

Abstract

This study addresses the specificities and challenges experienced by the performer in the context of acting in interactive scenic creation under the *scape game* model. The research is based on the experience as an actress of the first author of the article in the work *Casa do Medo*, a realization of Macarenando Dance Concept, from Porto Alegre. The reflection presented here privileges the analysis of the vulnerability experienced by the performers in the interactive performance with the spectator, in the experience between the character representation and in the control of the plot development in face of the unpredictable reaction of the scenic partners.

Palavras-chave

Atuação Interativa. Presença Cênica. Convívio Teatral. Estética Relacional.

Keywords

Interactive Acting. Scenic Presence. Theatrical Sociability. Relational Aesthetics.

Contextualização da Casa do Medo

O presente trabalho constitui parte da pesquisa participante da primeira autora do artigo realizada no âmbito do doutorado em Processos de Composição e Criação em Tempo Real na Experiência Cênico Imersiva *Casa do Medo*. Dá-se a partir da análise da experiência cênico-imersiva, onde a primeira autora atua como atriz, realizada pela Macarenando Dance Concept, na cidade de Porto Alegre, desde o ano 2017. A Macarenando Dance Concept é majoritariamente voltada à pesquisa e à criação em dança, é dirigida por Diego Mac e Gui Malgarizi e conta, atualmente, com treze membros de equipe. A coreografia da *Casa do Medo* se dá em vários níveis, na atuação propriamente dita, na contrarregagem que garante o efeito de ilusionismo e na produção que sustenta o jogo. Além de ser uma experiência cênica, a *Casa do Medo* é também um *scape game* para o público, jogo com a participação ativa do público, que precisa resolver enigmas para encontrar a saída do jogo ou, no caso específico, a saída da *Casa do Medo* – e atuação. As sessões se repetem oito vezes por noite, com performers – atores e bailarinos, público de treze pessoas a cada sessão e equipe de produção que atua nos bastidores.

Já foram realizadas 337 sessões com um público total de 4002 pessoas. A *Casa do Medo Original* tem como sinopse uma vítima que está presa em algum lugar da casa, a missão do público é enfrentar as figuras que assombram a casa e desvendar os desafios do *scape game* para ao final da sessão descobrirem e salvarem a *Vítima*, cumprindo, dessa forma, a missão. A Casa do Medo teve outras edições temáticas¹ tais como as realizadas em 2018: *Cativeiro e Cegueira* e, em 2019, *Muitos anos de morte*, que serão comentadas ao longo do texto. A edição *Cativeiro*, propunha que o público se dividisse em quatro ambientes da casa, transformados em cativeiros, cada qual com seus “instrumentos de tortura”. Logo após o público era colocado em dois grandes grupos, onde assistiam cenas de torturas realizadas

pelos performers, para então, posteriormente, juntarem-se num único grupo. Para que conseguissem sair da casa precisariam encontrar uma das vítimas, que estava com a chave. A edição *Detetive* foi inspirada no jogo de tabuleiro Detetive, com suas tramas e personagens, nessa edição o público tinha a chance de desvendar os enigmas referentes a um crime, suas motivações e a arma utilizada. Ao final da sessão, público e performers se encontravam na sala de investigação para a revelação do assassino. A edição *Cegueira* é inspirada na obra *Ensaio sobre a Cegueira*, de José Saramago, toda a ação acontece com o público de olhos vendados, sendo assim, há uma exploração sensorial, onde o tato, o olfato e audição do público vão guiá-los ao longo do trajeto, há um ritual, que sugere que uma cobaia fará parte de um experimento. Ao final da sessão, o público é conduzido à sala final, onde eles devem retirar as vendas e os óculos, para, então tentarem encontrar a chave que os libertará. Na saída da sessão há um áudio que os indica como devem proceder para conseguirem abrir a porta e cumprirem a missão, nesse momento final o público é bombardeado com luzes estroboscópicas. Na edição *Muitos anos de morte*, o público é convidado a transitar pela casa e visitar as “ilhas performáticas”, para desvendar como cada uma das vítimas morreu. Nessa edição o público cria o seu trajeto, não há indicações ao longo do caminho, eles deverão coletar informações que os auxiliarão a desvendar o enigma final.

A Casa Cultural Tony Petzhold é o cenário onde acontece a experiência cênico-imersiva *Casa do Medo*, uma composição da ficção em tempo real. O local convive com o status de hospedar dentro de suas paredes algumas lendas urbanas. Muitas pessoas afirmam ter vivido experiências extrasensoriais naquele espaço, como ouvir vozes ou passos ou, ainda, um piano que toca sozinho. Muitas dessas histórias foram aproveitadas, total ou parcialmente, e outras mais foram criadas para a dramaturgia da *Casa do Medo*. No início de 2017, surgiu um evento na Casa Tony Petzhold e todos os artistas, grupos e coletivos que co-habitavam a

¹ Todas as edições podem ser encontradas no site www.macarenando.com.br.

Casa foram convidados a participar. A Macarenanando, tinha algumas opções, entre espetáculos, performances e intervenções já criadas, mas os diretores, Diego Mac e Gui Malgarizi, propuseram uma ideia incipiente que unia *scape game*.

Em uma perspectiva histórica, pode-se reconhecer, no modo de agenciamento das relações cena e espectadores, que a edição *Cativeiro* guarda herança estética com experiências cênicas realizadas por Luca Ronconi no final da década de 1960 e início da década de 1970, nas versões de *Orlando Furioso*, com uma proposta cênica de simultaneidade em vários tablados móveis. Nessas condições, o público tinha certa liberdade de escolha para assistir às cenas, deslocando-se em cadeiras giratórias. Num segundo momento, o encenador optava por colocar o público de pé e os atores é que estavam nas cadeiras, em deslocamento. Dessa forma, Ronconi oportunizava ao público experimentar a assistência mais tradicional, como se estivesse em um jogo em que não conhecesse as regras, ou participar mais ativamente do jogo/encenação. Já no espetáculo XX (1971), Ronconi criou uma casa de dois andares no Théâtre de l'Odeon (ou num Galpão em Zurique), com duas escadas que possibilitavam o acesso do público ao andar superior. Quando o público chega, era dividido, aleatoriamente, em grupos. Cada grupo assistia a cenas diferentes, que iam se desenrolando até chegar a um desfecho final comum a todos os espectadores que, finalmente formavam um grupo unitário. A experiência cênica da Casa do Medo aproxima-se do “Teatro Ambiental”, termo cunhado por Schechner e descrito por Pavis (2007, p. 374) como o “teatro que ultrapassa a separação entre vida e arte, usa o espaço comum a atores e espectadores [...] multiplica os focos de atenção, não privilegia o ator em detrimento do espaço, a palavra em detrimento do espetáculo”. Mais recentemente o público tem sido incentivado a ocupar o mesmo espaço de encenação junto aos performers, segundo o teatrólogo Marvin Carlson,

Isto pode ser acontecer com o público entrando num mundo mimético construído, os

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

Tal como a experiência de *Sleep no More*, a Casa Tony é transformada em Casa do Medo, oferecendo e convidando o público à experiência imersiva, na integração da realidade e da performatividade numa perspectiva teatral. O termo imersão vem do latim *immersio.onis*, ato de imergir, mergulhar², em relação à encenação o espectador pode reagir e interagir numa simulação ou numa representação da realidade mediada pela fantasia. O nível de imersão depende do quanto a reprodução da realidade retratada é verossímil, ou do quanto ela se aproxima do observador e como é apresentado a ele o ambiente. Uma das possibilidades de causar a imersão está na construção da ilusão pela narrativa, como acontece na *Casa do Medo*. Os autores de *As regras do jogo* afirmam que a imersão ocorre como um subproduto do jogar: o jogador fica envolvido, entretanto, é devido à interação lúdica em si, em movimento de uma espécie de dupla consciência na qual o jogador está plenamente consciente da artificialidade da situação de jogo (SALEN; ZIMMERMAN, 2014). Marie-Laurie Ryan, pesquisadora independente, analisa os limites da representação e da construção de sentido como ficção narrativa, simuladores de realidade virtual, instalações artísticas e jogos interativos com personagens. Em sua obra *La narración como realidad virtual*, a autora desenvolve análise das modalidades de relato a partir de conceitos de imersão e interação. No que diz respeito ao teatro, Ryan afirma que em momentos diversos, o teatro primou pela imersão e em outras vezes a busca pela interação foi maior, e mais recentemente

² Segundo Dicionário online de Português.

te, é possível identi-ficar que na obra de Artaud,

La actuación cumple su propósito inicial de lograr una reconciliación con el devenir a través de una comunión, casi una identificación transsubstancial de los espectadores con los actores. [...] En algunas producciones participativas – por ejemplo, *The Domestic Resurrection Circus del Bread and Puppet Theatre*, 1970 (Roose-Evans, *Experimental Theatre*, p. 123) – se invita al público a abandonar el escenario al final de la actuación para unir a los actores en un canto, pero esta auténtica comunión termina un ritual en el que los actores tienen el control total de la acción, como el sacerdote en una ceremonia religiosa antes de que el Espíritu Santo descienda sobre la congregación. La alternativa a la interactividad subsidiaria es entrenar a la audiencia para que participe en una acción disciplinada de modo que literalmente no haya espectadores y la obra se represente para el deleite de los propios participantes. En esta situación, como dijo Brenda Laurel, "la actuación es todo lo que hay" (*Computers as Theatre*, p. 17; cursiva en el original). Ya hemos visto que esta idea de que los actores se convierten en su propio público, concepto que invierte el de espectador que se convierte en actor, se cierce sobre la filosofía dramática de Brecht³ (RYAN, 2004, p. 363-364).

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

A linguagem do grupo se coloca em um híbrido entre dança e teatro e se organiza em torno de uma teatralidade performativa. Grotowski e Flaszen definem o teatro "como a única entre as artes que possui o privilégio da *ritualidade*" (2007, p. 41, grifo nosso). De resto, em sentido puramente laico: é um ato coletivo, o espectador tem a possibilidade de coparticipar, o espetáculo é uma espécie de ritual coletivo. Essa declaração amplia a complexidade dos estudos performativos e pode ser aplicada à *Casa do Medo*. Considera-se pertinente trazer esse pensamento, pois ele dá conta da dimensão coletiva que se concretiza entre performers e público em cada sessão da Casa do Medo. Na *Casa do Medo*, Guilherme Malgarizi é o dramaturgista e o harmonizador⁴. O performer na Casa do Medo manifesta sua presença no tempo e no espaço da encenação. Em geral os atores sabem qual será sua próxima ação, enquanto executam uma ação já estão pensando na outra, mas a diferença crucial é que na experiência imersiva da *Casa do Medo* existe o componente de jogo entre o performer e o espectador atuante, forçando dessa forma, o performer a dilatar sua presença, a estar em constante estado de atenção, entre o fazer ver a personagem e o responder às reações originais dos espectadores fazendo-o avançar dentro da proposta do jogo. Na Casa do Medo as obras partem de uma narrativa, concebida pelos diretores, Diego Mac e Gui Malgarizi, que pode ser linear ou fragmentada, com componentes como o jogo, o ritual e as histórias contadas aos espectadores, sem uma hierarquia. Neste artigo, discute-se a vulnerabilidade da presença dos performers em relação aos espectadores na cena interativa e toma-se como objeto de análise as edições da *Casa do Medo Original*, *Cativeiro* e *Muitos anos de morte* e a proposta da cena interativa. Conta-se com as vozes dos performers por meio de depoimentos dados em entrevistas à primeira autora. A reflexão é desenvolvida na perspectiva teórica dos temas de liminaridade, estética

4 Termo criado por Diego Mac para dar conta da figura do diretor que dirige a cena em tempo real. O termo foi inspirado na ideia de harmonia das alas carnavalescas.

relacional e o convívio teatral. Para os performers há um duplo desafio, o de estar no presente da ficção, ou seja, o jogo cênico e coerente da personagem, e o atuar no jogo real da interação imprevisível com o público. O performer é responsável pela condução da experiência, muitas vezes ele é detentor de alguma informação que é vital para a continuidade do jogo ou, ainda, a sua ação define o que os espectadores devem fazer a seguir. A ideia de que o ator estar presente também é a lei fundamental do jogo do ator também é compartilhada por Ariane Mnouchkine nos processos de criação do Théâtre du Soleil, segundo defende a encenadora em entrevista à Josette Féral: “Eu penso que o teatro é arte do presente para o ator. Não há passado, não há futuro. Há o presente no ato presente.” (FÉRAL, 2010, p. 20). Na *Casa do Medo*, composição detalhada da figura dos personagens em uma atuação crível, no sentido da concepção de Barba, ou seja, de um estado diferenciado de uso de energia. Por outro lado, a presença na concepção de estar no presente, como demanda Mnouchkine, se vê potencializado pelo estado de alerta exigido ao performer no contexto permanente do imprevisível. O desafio na atuação situa-se na capacidade do performer de despertar no público a experiência de medo, terror, horror e angústia. E isso acontece no contato entre performers e espectadores, já que a cena é constantemente borrada, e o espaço cênico é ampliado para todo o espaço físico, durante os cinquenta minutos de cada uma das oito sessões que são desenvolvidas por noite.

Desafios interativos na cena imersiva

A *Casa do Medo* articula esse diálogo em duas dimensões, a imersão e a interatividade. De um lado, a representação associada à ficção previamente concebida e, de outro lado, há a dimensão imersiva do espectador, promovida pela ilusão da representação e da ficção e de outro lado pela interatividade a qual ele é impulsionado pelos objetivos do *scape game*. A arte, tal como entende Bourriaud (2009, p. 7), “sempre foi relacional em diferentes graus, ou seja, fator da socialidade e fundadora do

diálogo”, o público sabe que vai participar de uma experiência relacional e interativa, em que será atuante e que depende de suas ações e decisões para ir vencendo as fases do game até concluir a missão, ou seja, conseguir sair da Casa. Em cada edição da *Casa do Medo*, os desafios e os níveis de complexidade do jogo vão se modificando e exigem dos espectadores a capacidade de solucionar os enigmas e de lidar com o seu medo durante o percurso da sessão. Esse medo é intensificado, principalmente, pela presença dos performers e de suas figuras dramáticas, que são essenciais para o desenvolvimento do enredo previsto no roteiro.

Durante a encenação inexiste distinção entre cena e plateia, os espaços real e ficcional estão sobrepostos. E é essa sobreposição que promove a imersão do espectador no mundo ficcional onde ele age. Na *Casa do Medo*, o espectador tem a possibilidade de vivenciar a liminaridade da experiência, inicialmente pelo viés da hibridização e da contaminação, a partir da compreensão de Ileana Diéguez.

Desde que Turner lo introdujera en el campo de los estudios teóricos, lo liminal apunta a la relación entre el fenómeno – ya sea ritual o artístico – y su entorno social, aspecto que ha comenzado a ser particularmente atendido por la estética relacional. Adelanto mi percepción de lo liminal como espacio donde se configuran múltiples arquitectónicas, como una zona compleja donde se cruzan la vida y el arte, la condición ética y la creación estética, como acción de la presencia en un medio de prácticas relacionales⁵ (DIÉGUEZ, 2007 p. 17).

Na *Casa do Medo* o real se expressa na criação da ficção para a experiência estética. E, juntos, cada um ao seu modo, performer e espec-

5 Tradução nossa: “Desde que Turner o introduziu no campo dos estudos teóricos, o liminar aponta para a relação entre o fenômeno - seja ritual ou artístico - e seu ambiente social, aspecto que começa a ser particularmente abordado pela estética relacional. Avanço minha percepção do liminar como espaço onde se configuram múltiplas arquitectônicas, como zona complexa onde se cruzam vida e arte, condição ética e criação estética, como ação de presença em um meio de práticas relacionais.”

tador estão exercitando o pensamento/criação que ambos possuem; portanto, há, em níveis diferentes, um poder de interferência na realidade. O espectador, imerso no grupo, também participa da criação da ficção, mesmo que não reconheça as regras do jogo cênico que se desenvolve a partir dos acontecimentos estruturais do roteiro. Ele reconhece, porém, as regras do *scape game*.

Estado de vulnerabilidade imposto aos performers e ao público

As especificidades da situação espetacular da *Casa do Medo*, notadamente sua dimensão de criação em tempo real, motivam a pensar a questão da presença do performer diretamente as-sociada à vulnerabilidade de seu corpo e de sua presença, entendido em sentido amplo de uma existência. Segundo definição encontrada no *Dicio – Dicionário Online* (2021), vulnerabilidade é um substantivo feminino que denota “Característica, particularidade ou estado que é vulnerável; qualidade que pode se encontrar vulnerável: a vulnerabilidade da segurança pública”. A capacidade de escuta do performer para com seu parceiro, fundamental na atuação teatral, ganha novo contorno na situação da interatividade com o espectador, na medida em que requer do performer um estar vulnerável às reações do público. Estar vulnerável significa estar desprotegido e pronto para improvisar. Na *Casa do Medo*, o performer está à mercê da imprevisibilidade da cena e da interação com os espectadores; está em “estado de vulnerabilidade” contínua, o que atribui a ele uma presença marcada pela prontidão e pela atenção aguçadas, tendo em vista que o seu estado de atenção deve ser permanente, para possíveis improvisos e adaptações. Como trata-se de uma obra aberta, em que o público é atuante e não apenas espectador passivo, essa vulnerabilidade torna-se necessária para o jogo da cena, tal como afirma Rolnik (2016) como condição para que o outro torne-se presença viva, possibilitando a construção de territórios de existência e de subjetividade. A palavra vulnerável traz ordinariamente uma conotação de fragilidade, fala-se notadamente

de pessoas em estado de vulnerabilidade. Ora, a arte desloca tudo, realidades, paradigmas e percepções da vida comum e, nesse sentido, a vulnerabilidade do performer se mostra uma fragilidade fecunda. Trata-se, portanto, de pensar a presença não como um estado corporal energeticamente potencializado, mas como um estado sensível de vulnerabilidade ao mundo, um corpo que ressoa os atravessamentos do mundo. Essa compreensão remete ao entendimento da Ariane Mnouchkine, quando diz que, em vez de se falar em presença, é necessário falar de estar no presente. Isso significa religar a arte à vida. Trata-se de compreender que não é possível afetar o outro sem se deixar afetar por ele. “A narrativa está no palco na instantaneidade do momento, diante do espectador, em colaboração com os outros atores, e o ator deve saber inscrever-se nessa instantaneidade e estar presente” (FÉRAL, 2010, p. 87).

É no aqui e agora, no momento presente que a presença física do performer afeta o espectador no nível da comunicação e do contágio, convocando o espectador atuante à participação na encenação. Esse contágio é provocado pelo corpo em cena, tal qual aponta o crítico e professor de teatro, Hans-Thies Lehmann,

Em nenhuma outra forma de arte o corpo humano ocupa uma posição tão central quanto no teatro, com sua realidade vulnerável, brutal, erótica ou “sagrada”. [...] Uma intuição do pensamento antigo associa *hybris* e teatro. A *hybris* faz o ser humano sair da coletividade para a visibilidade. Ela significa estar exposto ao perigo (LEHMANN, 2007, p. 331, grifo nosso).

A edição da *Casa do Medo Cativo*, realizada em janeiro e fevereiro de 2018, apresenta-se, até o momento, como a mais desafiadora do ponto de vista do risco da atuação, da exposição ao perigo, lembra a primeira autora deste artigo, que aqui passa a relatar. Além da performatividade já instaurada desde a primeira *Casa do Medo*, nessa edição havia a cena teatral tradicional, com o público na assistência. A equipe de produção e de harmoniza-

ção, que atua na cena e nos bastidores, é também quem dá suporte técnico aos performers para oferecer ao público a sensação de imersão na experiência. A edição *Cativeiro* foi realizada no auge do verão e, para que tudo acontecesse como idealizado pela direção, era necessário que fosse feita uma faxina de proporções enormes no espaço todo da Casa Tony, mas, principalmente, no depósito embaixo do palco, para que o público pudesse ocupar aquele lugar e, também, no teto da sala do teatro para que ele ficasse o mais escuro possível.

O *Cativeiro 1* foi montado no espaço da Galeria, com panos esticados rentes ao chão, que obrigavam o público a rastejar para descobrir o baú que continha a chave que tiraria os espectadores da sala. O dificultador da ação do público era a personagem da Aline, uma das vítimas da casa. O *Cativeiro 2* foi montado no ateliê, em um cômodo pequeno e mal arejado, onde ficavam guardados os materiais de limpeza da Casa Tony. Ali, ficavam penduradas gases molhadas, que pendiam do teto. A maior dificuldade apresentada nesse *Cativeiro* era o espaço exíguo, em que ficavam até quatro pessoas. Assim que o público conseguia sair dos cativeiros, o grupo do *Cativeiro 1* se juntava ao grupo do *Cativeiro 2* e ambos se dirigiam ao ateliê para assistirem à cena de tortura. Nessa cena, estavam as três personagens dessa ala, *Dominique*, *Igor* (Nilton) e *Ana* (Aline). *Dominique* entrava em cena apenas quando todo o público dos dois cativeiros já estava reunido no ateliê. Ao sinal do *Guilherme*, que coordenava a “harmonização da Casa”, primeiramente, *Dominique* balançava o grande chaveiro que eu carregava no cinto, ligava a lanterna grande que, em seguida, seria o foco de luz da cena, e ia ao encontro do público e dos outros dois personagens. Nesse momento, havia um embaite entre *Dominique* e *Ana*, uma espécie de jogo de pega-pega. *Ana* tentava escapar de *Dominique*, enquanto *Igor* mantinha-se escondido. Como elemento cênico, a primeira carregava uma faca. A cena estava pouco iluminada, então, dependendo de onde *Ana* estava, *Dominique* não conseguia vê-la. Essa era uma cena que se desenrolava em poucos minutos,

porém, era decisiva para o desenvolvimento do jogo. Logo após, *Dominique* conseguia fazer com que *Ana* a obedecesse e permanecia em silêncio, observando a ação que iria se desenrolar entre ela e *Igor*.

Em entrevista realizada para a pesquisa, Nilton relatou sobre as suas personagens nas *Casas do Medo*:

Na edição *Cativeiro* a minha personagem, vamos lá, ele tinha um nome, que era *Igor*, e eu era uma vítima que havia sido presa, encarcerada, durante muitos anos, desde que eu era uma criança. Então eu cresci num ambiente de cárcere privado, sob péssimas condições e, enfim, e cheguei a uma idade adulta com uma série de sequelas, de entendimento das coisas e da relação com essa pessoa que me prendia (personagem *Dominique*), de um medo terrível, então era... é uma personagem, pra mim, mais rica. Eu enxergo melhor o universo do *Igor* [...] (informação verbal)⁶.

Nesse momento descrito por Nilton, havia uma proposta de ruptura no jogo comumente realizado na *Casa do Medo* e convidávamos o público a assistir a uma encenação em que este era espectador e, de certa forma, também participante, porque o que era mostrado na cena poderia, hipoteticamente, acontecer a essas pessoas também. *Dominique*, em seu ateliê de pintura e de tortura, interrogava *Igor* e o ameaçava com uma faca para que ele revelasse o paradeiro da chave que o público deveria descobrir. Logo após, *Dominique* costurava a pele de *Igor* (a maquiagem feita com látex) ao mesmo tempo que cantava uma música infantil em francês. A complexidade da cena se dava em dois níveis; o primeiro que era encenar e esperar que o público compreendesse o seu papel naquela situação, além de, durante o texto, deixar evidente onde o público deveria buscar a pista para a próxima fase do jogo. O cenário era essencial nesse momento, o ateliê de *Dominique*, as suas ações com as

6 GAFRÉE JR., Nilton. Entrevista [5 fev. 2020]. Entrevistadora: Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 2020. 1 gravação MP3 (48min. 12s).

vítimas e a expectativa dos participantes.

É importante lembrar que a outra cena estava acontecendo na Sala de Dança, com o filho de *Dominique*, vivido por Denis, e com *Ana*, aqui vivida por Dani Boff. No outro lado da casa, estavam localizados os demais *Cativeiros*, 3 e 4. O Filho, inicialmente, está no *Cativeiro* 3, cenografado no banheiro do chamado depósito. Uma estrutura de madeira foi colocada em cima do banheiro para que Denis ficasse lá desde o início das sessões. Sobre isso, ele afirmou em entrevista que:

As coisas da *Casa do Medo* vinham muito da relação com o público, assim, de descobrir o que funcionava. Por exemplo, da figura do *Cativeiro* tinha uma coisa muito horrorosa, assim, pra mim, que era um período de vazio, assim, que eu ficava trancado com as pessoas, dentro de uma sala escura, então tinha todo um período antes, inclusive, que eu tinha que estar lá, empoleirado em cima do banheirinho, enquanto as pessoas ainda estavam lá na recepção, então eu já estava sozinho, sabe? Então já tinha um *cativeiro* mesmo. Eu me colocava nessa situação de *cativeiro*, mesmo antes das pessoas serem colocadas no *cativeiro*, sabe? (informação verbal)⁷.

Enquanto em uma ala da *Casa do Medo* se encontravam a primeira autora, junto a Nilton, Aline e metade do público, na outra ala estavam Denis, no *Cativeiro* 3, e Thiago, no *Cativeiro* 4. A dificuldade do *Cativeiro* 4 para o público e para Thiago eram as luzes estroboscópicas que dificultavam a leitura dos números que estavam escritos nas paredes, configurando o código que o público precisava descobrir para sair daquele espaço e ir para a Sala de Dança acompanhar a cena desenvolvida por Denis e Boff. Em conversa informal sobre a *Casa do Medo*, Thiago relatou à primeira autora que viveu uma situação em cena, no *Cativeiro* 4, em que um policial estava com sua arma (ele não havia deixado na entrada). As cenas foram desenvolvidas separa-

damente, havia uma troca de lugares, especialmente falando. *Dominique* fazia quase que todo o circuito do espaço cênico, até chegar à sala de Dança e “pegar” o público todo reunido. *Ana* (Boff) estava na sala e tinha a tarefa de atralhar o público para que ele encontrasse a pista e subisse a escada que o levaria até o teatro. Havia nesse momento um pequeno embate entre *Ana* e *Dominique*, que repre-endia a vítima por ter, supostamente, deixado o público escapar. Após esse momento de encontro de *Dominique* com todo o público da sessão, havia um desenrolar de acontecimentos que levaria o público até o momento final, onde cumpriria, ou não, a missão de encontrar a saída da Casa.

Em algumas sessões, o público enfrentava *Dominique* e não queria seguir o trajeto que o levaria à continuidade do *game*. Cabia à personagem ser incisiva e convencê-lo a cumprir o roteiro. Após essa etapa, os espectadores precisavam chegar ao teatro e entrar embaixo do palco, onde estaria o rádio comunicador. Uma pessoa do público deveria ficar responsável por ouvir as orientações do rádio, que eram dadas por Juliana, mas que, para o público, se tratava da personagem *Ana*. Assim que fossem cumpridas as orientações, ou seja, desligar o rádio, era a deixa para *Dominique* entrar novamente no teatro e religar o rádio. Após a música se instaurar novamente, *Dominique* subia no palco, deitava-se no proscênio e os pegava de surpresa. Esse susto, normalmente, fazia com que eles saíssem do porão e se dirigissem à porta de entrada do teatro.

Algumas vezes aconteciam outros desfechos, como, por exemplo, quando eles enfrentavam *Dominique* e iam para cima do palco. Na primeira vez que houve esse desfecho, a primeira autora lembra que gritou a palavra de segurança: Alfa!; porém, percebeu que essa escolha fazia com que o jogo perdesse a fluidez. Por isso, na segunda vez que o público tomou essa atitude, ela resolveu seguir o roteiro e retornou rapidamente às escadas ao fundo do teatro, avisando que eles tinham fugido. Esse momento era sempre exigente, mesmo quando a ação se desenvolvia conforme era esperado, já que *Dominique* de-

⁷ GOSH, Denis. Entrevista [9 set. 2020]. Entrevistadora: Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 2020. MP3 (68 min 40 s).

veria assustá-los e, logo em seguida, sair em desesperada escada abaixo, gritando para o *Filho* (Denis) que eles tinham escapado. Em umas das sessões, a atriz torceu o tornozelo descendo a escada. Isso não impediu que finalizasse a sessão e as outras da noite que ainda estavam faltando. Depois desse incidente, ela fez uma modificação no figurino de *Dominique*, trocou o sapato com um pequeno salto por um coturno, que deu mais estabilidade para correr e descer e subir as escadas com mais segurança. O estado de vulnerabilidade pode ser capaz de romper com o falso da representação e fazer emergir a verdade, tal qual pensava Stanislavski: “é preciso buscar a verdade no ambiente ao nosso redor, nas pessoas, no conjunto das condições e nos acasos do cenário, precisa-se muito das improvisações, de inesperadas mudanças *mise-en-scène*” (VASSINA; LABAKI, 2015, p. 156). Todas as reações apresentadas pelo público exigiam atenção por parte dos performers e, muitas vezes, a adaptação durante a cena, a partir da noção de adaptação e invenções de jogo em Stanislavski. Dito de outro modo, “são ferramentas de interpretação usadas pelo ator. Podem ser artimanhas e diferentes invenções que permitem ao ator aproximar-se da personagem ou enriquecer seu papel e suas ações” (KNÉBEL, 2016, p. 211). Em nota do tradutor à edição em língua portuguesa, a escolha pelas palavras adaptação e invenção, se deu pela multiplicidade de sentidos. O verbo russo *igrut* ainda pode ser compreendido como atuar e jogar. Ainda segundo Knebel, Stanislavski considerava que a capacidade de inventividade e adaptações no jogo eram importantíssimas para gerar uma comunicação orgânica na atuação.

A partir de depoimentos colhidos, Aline⁸ relatou, em relação ao sentimento de cativo, que o seu medo do escuro a acompanha desde a infância e saber que está sozinha e no escuro é algo que a apavora. Na edição *Original*, ela ficava longos períodos de tempo sozinha no teatro escuro e, em

algumas versões da primeira edição, ficava no porão, embaixo do teatro. Nessas situações, Aline descreve o medo em relação ao sobrenatural. Seu maior pavor era enxergar uma criatura semelhante à sua figura, uma espécie de noiva zumbi. Sua tarefa era ficar dentro do porão e fazer o público encontrar o enigma que o levaria do teatro para a próxima etapa do *game*, na Sala de Dança. Muitas vezes, segundo ela, entrava e saía correndo rapidamente para recolocar a lanterna que iluminava a pista no porão, para a próxima sessão.

Mais recentemente, a edição *Original* passou por modificações e a primeira autora ficava com Aline no teatro para fazer a contra regagem da luz. A primeira autora era testemunha auditiva dos sustos que os espectadores tomavam com a “Mulher de Branco”, “Assombração”, “Alma Penada” e tantos outros nomes pelos quais a personagem era denominada por eles. O momento da entrada de alguém do público no porão era sempre de tensão, a pessoa era escolhida previamente pela produção, no início da sessão, e o seu nome era enviado para Aline por mensagem de WhatsApp. Quando o público recebia a mensagem por SMS, a “Mulher de Branco” prontamente designava o espectador que deveria adentrar o porão e ler a mensagem do enigma. Esse era o momento em que Aline precisava jogar com o público, improvisar e adaptar dentro da situação para guiá-lo na continuidade do jogo. Na *Casa do Medo*, há um investimento das relações do espectador com a cena, desde o início da experiência, por meio da exploração do espaço convivial. Sobre esse tema, Dubatti afirma que:

Sostenemos que el punto de partida del teatro es la institución ancestral del convivio: la reunión, el encuentro [...] Conjunction de presencias e intercambio humano directo, sin intermediaciones ni delegaciones que possibiliten la ausencia de los cuerpos. [...] Exige la proximidad del encuentro de los cuerpos en una encrucijada geográfico-temporal, emisor y receptor frente a frente o “modalidad de acabado.

8 KARPINSKI, Aline. Entrevista [22 dez. 2020]. Entrevistadora: Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 2020. 1 gravação MP3 (93min. 11 s).

⁹ (DUBATTI, 2003, p. 17, grifo nosso).

A última edição inédita da *Casa do Medo*, realizada em abril de 2019, antes das medidas de distanciamento social impostas devido à epidemia da Covid-19, chamava-se *Muitos anos de morte*. Dessa vez, a direção optou por deixar o público livre para fazer o trajeto pela casa como ele desejasse. A ideia era que os espectadores passassem por todas as estações, onde estavam as figuras dramáticas e suas histórias. Cada uma dessas peças seria responsável pela montagem do quebra-cabeça final. Nessa edição, a personagem *Lilith*, interpretada por Daniela Aquino, primeira autora, uma presença que pairava no espaço cênico, observando o público, porém sem guiá-los, em primeira instância, a não ser que fosse extremamente necessário para o fluxo do jogo. Na etapa final, quando o grupo de espectadores chegava ao topo da escada, ela os recebia, fazia-os entrar no palco, então retirava o tapete e os induzia a sentarem-se em círculo. Após essa etapa, ela sentava na cadeira de balanço posicionada embaixo do lustre, com uma luz difusa. Quando se instalava o silêncio entre eles, *Lilith* iniciava a leitura das verdadeiras histórias de cada uma das personagens das estações por onde eles haviam passado. O texto continha informações que seriam necessárias para a descoberta do enigma final, o que tornaria possível a saída deles da casa. Nesse momento final, a primeira autora estava sozinha com os espectadores, sem a companhia de outro membro da equipe. Eles estavam a postos para qualquer emergência, mas a sensação de vulnerabilidade era grande, principalmente quando alguém decidia se aproximar dela, ou, ainda, tentava pegar o livro que ela estava lendo. Em algumas sessões, pessoas do público estavam visi-

velmente alteradas, era possível sentir o cheiro de álcool. Em uma das sessões, o lustre que iluminava a cadeira não funcionou por uma pane técnica, então foi preciso improvisar, dentro do espírito da personagem, uma saída, já que as informações do texto eram muitas e não tinham sido decoradas. Daniela conta que decidiu levantar, calmamente, e se aproximar do círculo. Buscou a pessoa que portava a lanterna e se posicionou ao lado dela, que prontamente iluminou o livro. Como o livro estava com folhas coladas e escritas à mão, a lanterna foi retirada da espectadora e a atriz retornou à cadeira; dessa forma, conseguiu realizar sua tarefa para que o público conseguisse realizar a dele, ou seja, desvendar o enigma final. Esse enigma envolvia um cálculo de datas e, algumas vezes, a soma não fechava com o número do cadeado. Nessas situações, conta a autora Daniela, ela precisa de alguma forma induzi-los a chegar ao resultado correto. É importante ressaltar que as sessões não podiam ultrapassar cinquenta minutos, para que a equipe pudesse estar pronta para a próxima. Nessa edição, especificamente, a primeira autora conta que não tinha como controlar o tempo com relógio ou telefone celular porque o figurino não permitia a utilização de tais acessórios. Em relação ao tempo da performance, a professora e pesquisadora em Artes Cênicas, Rita Gusmão afirma que

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

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

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

Tu sente que valeu a pena, sabe? Foi uma experiência que de alguma maneira te agregou, seja tu vivenciando aquilo, porque, enfim, há inúmeras teorias de sobre por que o ser humano gosta de terror ou gosta de levar susto ou gosta de, [de] alguma maneira, ser maltratado, sabe? E tem a ver com tu experienciar coisas que tu, tal-vez, no teu dia a dia, não vai experienciar. Tu ter sensações, tu te provocar sensações que tu não, normalmente, teria [...] e tu ter, de certa maneira, controle delas. Então, nesse sentido, completa e é 100% válido, em termos de experiência, tu re-almente sai de lá pensando: Bah! Eu vivi – isso é interessante dizer –, eu já levei vários amigos e eu nunca sabia muito bem como explicar o que é a Casa do Medo. É um espetáculo que tu interage e aí tem um enigma, mas tem terror e aí é dentro de uma casa, mas não tem nenhum palco, tu vai andando, é assim. [...] tu sai meio que de alma lavada, sabe? Principalmente quando tu resolve o enigma (informação verbal) ¹⁰.

Assim como Gabriela, outros espectadores da *Casa do Medo* relatam verbalmente, ao saírem das sessões, ou por escrito, nas redes sociais¹¹ da Macarenando e da *Casa do Medo*, não terem experimentado, como público, tais sensações como o compartilhamento da experiência, de uma maneira única.

A edição *Cativeiro*, em muitos sentidos, foi a que apresentou mais riscos na atuação e na improvisação, para os performers e colocava todos os envolvidos, inclusive o público em situação de vulnerabilidade na cena. Foi, sem dúvidas, a edição mais complexa, em termos de produção e execução e a que mais exigiu cenicamente de toda a equipe. A proposta de iniciar a experiência com quatro grupos de espectadores, que depois se juntavam até formar um grande público no final, foi desafiadora e exigiu que a harmonização, ou direção interna, e atuantes estivessem em extrema sintonia para que a experi-

ência acontecesse de forma efetiva para o público e para o elenco. O público estava vulnerável desde o início da experiência, quando foi imobilizado com diferentes contenções. Uma delas era colocada no pescoço, o que impossibilitava mexer a cabeça; ou nas mãos, uma espécie de algema; e ainda havia outra que era instalada nos tornozelos, dificultando ainda mais o deslocamento pela casa. Outro grande desafio para a sustentação da ilusão cênica estava ligado à capacidade de convencimento da caracterização das personagens, principalmente em relação à maquiagem, que simulava queimaduras, cicatrizes e mutilações. A proximidade do público com os atuantes exigia que a iluminação fosse mínima, para manter um jogo de luz e sombras garantindo que as silhuetas fossem percebidas sem mostrar detalhadamente os rostos das personagens. Quando alguém do público verbalizava: “são atores, dá pra ver a maquiagem!”. Eram momentos críticos, porque em algumas edições esse tipo de comentário gerava risos aos demais espectadores, o que era bastante constrangedor para quem estava atuando, por se tratar de uma encenação de terror.

A edição *Detetive*, em contrapartida à *Cativeiro*, propunha a relação entre atadores e público de forma mais efetiva, aberta e evidente, já que o roteiro todo foi criado a partir de enigmas que deveriam ser desvendados a partir de perguntas realizadas diretamente às personagens. Em contrapartida, as personagens só responderiam às questões caso escutassem a “pergunta correta” e que combinasse com a sua história dentro da mansão onde houve o assassinato. O mistério e o suspense nessa edição eram maiores que o terror. No sentido temático, todos os envolvidos estavam menos vulneráveis em relação às outras edições. Do ponto de vista da linguagem, a *Detetive* apresentava maiores riscos em relação à atuação teatral, principalmente porque o jogo se dava diretamente entre atadores e público, a partir de perguntas que devem ser feitas pelos espectadores aos personagens, que por sua vez só responderão à pergunta correta, do contrário apenas respondem: nada a declarar! Tendo em

10 PADILHA, Gabriela. Entrevista [11 jun. 2019]. Entrevistadora: Daniela Aquino Camargo, Porto Alegre, 2019. 1 gravação MP3 (37min. 42s).

11 Facebook.com/macarenando e instagram @macarenandodanceconcept.

vista que a maior parte dos atuantes tem formação na dança, e não no teatro, essa interação pelo texto falado torna-se um desafio, como foi relatado pelos bailarinos em entrevistas para a pesquisa. A preparação realizada nos ensaios a partir das composições das personagens e dos jogos propostos garantiu certa segurança, de forma geral, aos performers para encararem o público na cena aberta.

Nas primeiras edições havia uma preocupação da equipe, direção, performers e produção em guiar o jogo de forma mais efetiva, inicialmente com um roteiro rígido e uma grande lista de mensagens enviadas por mensagem telefônica, em seguida foi experimentada a comunicação via rádio, até a “liberdade de escolha do trajeto” que foi dada ao público. Ao longo das diferentes edições, a *Casa do Medo* foi se modificando, enfrentando os aspectos de interatividade que tornam o jogo vivo, a imersão que exige concentração e capacidade de adaptação para desenvolver a cena e guiar o jogo. Outro aspecto que mudou em relação ao controle do jogo foi a quase total supressão das palavras de seguranças, por parte da equipe, em situações que o performer acreditava estar em situação vulnerável no nível de impossibilitar o jogo. A capacidade de improvisação e de adaptação dos performers, frente às situações impostas pela cena interativa com os espectadores atuantes, foi se tornando mais apurada. É possível que os novos caminhos para a *Casa do Medo* apontem para a criação de narrativas interativas, que contemplem tanto o âmbito real quanto o ficcional, num ambiente virtual. A *Casa do Medo*, que envolve a atuação, a interação com o público e o *scape game*, concretizada no sentido pleno da arte relacional, surge “da observação do presente e de uma reflexão sobre o futuro da prática artística. Seu postulado básico é a esfera das relações humanas como lugar da obra de arte” (BOURRIAUD, 2009, p. 21).

O momento de crise sanitária mundial “revela a precariedade do fazer artístico em Porto Alegre” (MAC, 2020), como bem disse Diego Mac em entre-

vista sobre a *Casa do Medo* (informação verbal)¹² Embora a *Casa do Medo* possa ser reconhecida, a priori, como uma criação meramente lúdica, talvez, na perspectiva desse lugar de vulnerabilidade ao outro, possa ser encontrada uma dimensão político-existencial que pode ser compreendida como arte relacional, que se produz no encontro. “Obviamente, lo relacional está intimamente ligado a lo performativo y al mismo tiempo comporta una disolución de los límites entre las artes del tiempo (la música, la danza, el teatro) y las artes del espacio (las artes plásticas)¹³” (SÁNCHEZ, 2007, p. 262).

Por fim, o modelo operatório das edições da *Casa do Medo* complexifica as relações ins-tauradas entre atuadores e espectadores e se apresenta como um campo amplo de possibilidades no âmbito da criação artística e da arte relacional. Em linhas gerais, a intensidade da presença dos atuadores e dos espectadores sem barreiras espaciais coloca todos em um equilíbrio delicado, ampliando, assim, as possibilidades interativas da cena.

Referências

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

CARLSON, Marvin. Expansão do tetro moderno. ARJ. Brasil. V. 3, n.1. p.1-19 jan / jun 2016

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

DUBATTI, Jorge. *El convivio teatral. Teoría y práctica teatral del Teatro Comparado*. Buenos Aires: Atuel. 2003

12 MAC, Diego; MALGARIZI, Guilherme. Entrevista [29 jan. 2020]. Entrevistadora: Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 2020. 1 gravação MP3 (113min. 13s.).

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

FÉRAL, Josette. Encontros com Ariane Mnouchkine. Erguendo um monumento ao efêmero. São Paulo: Editora SENAC, São Paulo, 2010.

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

GUSMÃO, Rita. Espectador na performance: tempo presente. webartes.dominiotemporario.com. 2007. Acesso em: fev. de 2022.

KNÉBEL, Maria. Análise-Ação Práticas das ideias teatrais de Stanislávski. Organização, adaptação e notas de Anatoli Vassíliev. Tradução e notas adicionais de Marina Tenório e Diego Moschko-vich. São Paulo: Editora 34, 2016.

LEHMMAN, Hans-Thies. Teatro pós-dramático. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

PAVIS, Patrice. Dicionário de teatro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

ROLNIK, Suely. Geopolítica da cafetinagem. Transversal Texts, Vienna, out. 2016. Disponível em: <https://transversal.at/transversal/1106/rolnik/pt?hl=geopol%C3%ADtica%20da%20cafetinagem>. Acesso em: 28 dez. 2020.

RYAN, Marie Laurie. La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Barcelona: Paidós Comunicación, 2004.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo, Blucher, 2012.

SANCHEZ, José A. Prácticas de lo real en la escena contemporánea. Madrid: Visor Libros, 2007.

VASSINA, Elena; LABALI, Aimar. Stanislávski: vida, obra, sistema. Rio de Janeiro: Funarte, 2015.

DICIO, Dicionário online. In: Dicio: Dicionário online de português. [Matosinhos, Portugal]: 7Graus, c2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/vulnerabilidade/>. Acesso em: 4 ago. 2021.

Entrevistas

BOFF, Daniela Carneiro. Entrevista [20 set. 2020]. Entrevistadora: Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 2020. 1 gravação MP3 (55min. 8s).

GAFRÉE JR., Nilton. Entrevista [5 fev. 2020]. Entrevistadora: Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 2020. 1 gravação MP3 (48min. 12s).

GOSH, Denis. Entrevista [9 set. 2020]. Entrevistadora: Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 2020. MP3 (68min. 40s).

KARPINSKI, Aline. Entrevista [22 dez. 2020]. Entrevistadora: Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 2020. 1 gravação MP3 (93min. 11s).

MAC, Diego; MALGARIZI, Guilherme. Entrevista [29 jan. 2020]. Entrevistadora: Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 2020. 1 gravação MP3 (113min. 13s).

PADILHA, Gabriela. Entrevista [11 jun. 2019]. Entrevistadora: Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 2019. 1 gravação MP3 (32min. 42s).

Recebido: 08/11/2021

Aceito: 24/01/2022

Aprovado para publicação: 01/03/2022

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>.

Ce texte en libre accès est placé sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International. Disponible sur: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>.