

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA - UFSC
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO - CCE
DEPARTAMENTO DE ARTES E LIBRAS - DALI
BACHARELADO EM ARTES CÊNICAS
RONALDO PINHEIRO DUARTE

PAPER MACBETH: Teatro de Joystick e o Ator Avatar

Florianópolis

2014

RONALDO PINHEIRO DUARTE

PAPER MACBETH: Teatro de Joystick e o Ator Avatar

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Artes Cênicas. Orientadora:
Professora Doutora Maria de Fátima de Souza Moretti

Florianópolis

2014

RONALDO PINHEIRO DUARTE

PAPER MACBETH: TEATRO DE JOYSTICK E O ATOR AVATAR

Este TCC foi julgado adequado para obtenção do Título de "Bacharel", e aprovado em sua forma final pelo Programa de Graduação em Artes Cênicas desta Universidade

Florianópolis, 12 de Dezembro de 2014.

Prof., Dr. Sérgio Nunes Melo
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a, Dr.^a Maria de Fátima de Souza Moretti,
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a, Doutora Dirce Waltrick do Amarante
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a, Doutora Elisana De Carli
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho àquilo que existe além da matéria física

Meus agradecimentos especiais:

à minha mãe, Professora Izilda Maria Pinheiro Duarte, ao meu pai, Marconi Duarte (mesmo falecido há muitos anos, alimentou, através de seu desejo pessoal, a conclusão dessa graduação), agradeço, também, ao meu avô, o músico e artista, José Pinheiro, aos meus irmãos Rodrigo e Rodolfo, minha cunhada Michele, meus sobrinhos Maitê e Davi, e aos meus familiares como um todo, pois sem esse apoio, eu não teria sequer voltado de minhas aventuras. Agradeço muitíssimo à Doutora Maria de Fátima de Souza Moretti, por ter sido estimuladora deste Trabalho de Conclusão de Curso, desde a disciplina de Teatro de Animação, antigamente chamada de Teatro de Formas Animadas, depois com o convite para integrar o elenco de 'Paper Macbeth', numa direção minuciosa, pelo convite para a minha primeira comunicação acadêmica no '1º Colóquio Internacional FITA Floripa' e por ter aceitado ser minha orientadora nesse TCC. Agradeço ao Doutor Rodrigo Garcez por todas as referências trazidas para esta pesquisa, pelo tempo em que me orientou nos projetos de pesquisa em Artes Cênicas, Performance & Tecnologia, também, à orientação da Doutora Elisana de Carli em outros projetos, à Doutora Dirce Waltrick do Amarante, por tratar com tanto respeito e carinho o espetáculo Paper Macbeth, além de "abrir a cabeça" dos alunos de Artes Cênicas, à Doutora Janaína Martins pela oportunidade de aprendizado em 'Flor das Águas' e a todo o corpo docente, de notório saber. Agradeço, ainda, à própria UFSC, por ter iniciativas interessantes, como a de oferecer este curso e os suportes econômicos básicos para que se possa dedicar mais tempo aos estudos, como: a 'Bolsa Estudantil' e o 'Auxílio Moradia'. Eu gostaria de agradecer aos meus colegas de equipe em 'Paper Macbeth', os generosos parceiros em 'Reflexo' & 'O Espelho' e a todos os colegas graduandos ou graduados no curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Catarina. E, por último, eu gostaria de agradecer à Samanta Alves, Corissa Lea Koopmans e Marcela Trevisan, que foram fundamentais em momentos cruciais para a conclusão desse curso.

A todos vocês, Muito Obrigado!

“Com o advento da mídia eletrônica, a técnica não diz mais respeito à habilidade de manipular materiais, mas sim à habilidade de manipular tecnologia.”

Lucia Santaella, 2005

RESUMO

A partir da prática como ator-manipulador no espetáculo de teatro de animação *Paper Macbeth* da *Fazendo FITA Cia. Artística*, há uma discussão sobre a associação entre arte e tecnologia (teatro de animação x videogame). Sendo assim, diante de um teatro digital, que gera um teatro em escala global, há a necessidade de uma reflexão sobre *Paper Macbeth* como possível “Teatro de Joystick” e sobre o boneco como um “Ator Avatar”.

Palavras-Chave: Teatro de Animação - Videogame - Joystick - Avatar

ABSTRACT

From experience as an actor in the Puppet Theater *Paper Macbeth* by *Fazendo FITA Artistic Co.* We can see a discussion of the relationship between art and technology (Puppet Theatre X Video game). So there, front of a Digital Theatre, generating a Theater in Global Scale is a need for reflection on *Paper Macbeth* as “Joystick Theatre”, and the “Puppet” as an “Avatar Actor”.

Keywords: Puppet Theater - Video game - Joystick - Avatar

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	09
2.	RUMO A UM TEATRO DIGITAL	10
3.	ANTES DE MAIS NADA	12
4.	PAPER MACBETH: TEATRO DE ANIMAÇÃO E O ATOR-MANIPULADOR	14
5.	VIDEOGAME: JOYSTICK E AVATAR	21
6.	PAPER MACBETH X VIDEOGAME - ASSOCIAÇÕES TECNOLÓGICAS - ATOR/AVATAR/CONSCIÊNCIA/ESPÍRITO > QUEM MANIPULA QUEM?	31
7.	AVANTE E ALÉM DO TCC: A EXPANSÃO DA CENA ATRAVÉS DA MANIPULAÇÃO	46
8.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
	GLOSSÁRIO	52
	APÊNDICE	72
	ANEXOS	104

1. INTRODUÇÃO

A partir da prática com a Manipulação Direta¹ como ator-manipulador no espetáculo *Paper Macbeth*², com “interação multimídia”³, nas muitas mídias propostas pela perspicaz releitura do clássico do teatro mundial *Macbeth* de William Shakespeare através do Teatro de Animação, há uma natural associação com pesquisas desenvolvidas durante o curso de Artes Cênicas da UFSC sobre o “TEG - Teatro em Escala Global”⁴, utilizando como referência “as novas arenas de representação”⁵ propostas por Renato Cohen em 2003 e toda uma gama de outras referências contemporâneas sobre arte e tecnologia, filosofia e misticismo, que geram singular interesse.

Faz-se neste Trabalho de Conclusão de Curso uma “ponte” inevitável com tais estudos, culminando em associações curiosas, por exemplo: a Manipulação Direta será associada aos joysticks⁶ e os bonecos a uma ideia de Ator Avatar, gerando uma possível reflexão sobre a expansão do teatro à escala global.

Este trabalho tem como objetivo associar a prática com a Manipulação Direta à prática com tecnologias de transmissão e manipulação encontradas no joystick dos videogames⁷ e o boneco ao avatar⁸ dos mesmos, no que se usará chamar, por conta disso, de Ator Avatar.

¹ Ver Glossário.

² Espetáculo da *Fazendo FITA Cia. Artística*/Florianópolis-SC, dirigida por Sassá Moretti.

³ Há no espetáculo uso das mídias de projeção, jornal, rádio, etc. Inclusive, conceitualmente/esteticamente.

⁴ Performance *Trilogia do Espelho*, desenvolvida durante três semestres, em distintas disciplinas do curso de Artes Cênicas da UFSC, sob orientação do Professor Doutor Rodrigo Garcez. Tratava do hibridismo entre Arte e Tecnologia, tendo a Expansão da Cena a escala espacial maior que um único ambiente como mote para as pesquisas, no que representariam o conceito TEG - Teatro em Escala Global.

⁵ Propõe, dentre outras coisas, o uso do *ciberespaço* e das *mixed media* nas apresentações presenciais, no que o autor usa chamar de “Novas Arenas de Representação” (COHEN, Renato. Pós Teatro: Performance, Tecnologia e Novas Arenas de Representação, Anais do III Congresso Brasileiro de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, UDESC, GT - Territórios, 99 - 100, 2003).

⁶ Ver Glossário.

⁷ Idem.

Assim, busca-se também refletir sobre a linguagem Teatro de Animação como possível ferramenta para se traçar diretrizes em pesquisas sobre o Teatro em Escala Global.

2. RUMO A UM TEATRO DIGITAL

Devido às profundas transformações do Teatro Contemporâneo depois da assimilação do universo virtual e uso constante das mídias, representando uma nova perspectiva de realidade para o teatro, chegando ao extremo de, por vezes, abandonar-se a presença física do ator ou boneco para optar-se apenas pela imagem virtual dos mesmos, pode ser percebido um Teatro Digital. Lehman em *O teatro Pós-Dramático*, explica:

Diversas outras formas de espaço teatral múltiplo são possibilitadas pelas mídias: os eventos podem ser transmitidos de outros espaços que estão em relação com o palco. No caso extremo, os espectadores não vêem nenhum ator diretamente, mas apenas recebem imagens de vídeo a partir de outros espaços. (LEHMAN, 2007, p. 272)

Provando que o Teatro se transformou radicalmente nas últimas décadas, chegando a existir somente no plano virtual em relação com o espectador, havendo uma presença maior ou total da tecnologia. Lucia Santaella em seu livro *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?*, dentre outras coisas, esclarece que:

Como se pode ver, na era digital, tanto quanto em outras eras, os artistas lançam-se à frente de seu tempo. Quando surgem novos suportes e recursos técnicos, são eles que sempre tomam a dianteira na exploração das possibilidades que se abrem para a criação. Desbravam esses territórios tendo em vista a regeneração da sensibilidade humana para a habitação e trânsito dos nossos sentidos e da nossa inteligência em novos ambientes que, longe de serem meramente técnicos, são também vitais. São os artistas que sinalizam as rotas para a adaptação humana às novas paisagens a serem habitadas pela sensibilidade. (SANTAELLA, 2005, p. 67)

⁸ Ibidem.

E isso apenas completa o que escreve Lehman, demonstrando uma relação artística sólida com as novas tecnologias, mídias e novos dispositivos em geral. Ana Maria Amaral, em *Teatro de Animação: da teoria à prática*, reflete a mesma questão: “Importante é repensar sobre a essência desta nossa arte e não desperdiçarmos as oportunidades que se nos abrem. É preciso nos *achegarmos* ao novo com perspectivas novas, sabendo distinguir entre o pragmático e os nossos compromissos enquanto artistas.” (AMARAL, 2007, p. 38 - 39). A autora tem razão em preocupar-se, afinal é preciso usufruir dessas inovações em favor da arte, senão acaba-se por relegá-la ao artesanal e não é isso o que esses teóricos parecem sinalizar, pois há entre eles um possível diálogo sobre a “era digital” e a necessidade de relação com essa era.

O fato a ser destacado é o do artista que, ao perceber as potencialidades das tecnologias de informação/comunicação, interage com elas e procura novas qualidades estéticas além das banais. Renato Cohen, quando cita “as novas arenas de representação”, através das *mixed media*, *ciberespaço*, etc. percebe que as paredes, após o advento da internet e da globalização, foram já derrubadas, reconfigurando o espaço presencial, portanto, não existe mais um templo teatral estanque, o edifício do Teatro é agora o próprio Globo Terrestre. Não existem mais fronteiras verdadeiras, a geopolítica é ainda estranha a essa dimensão, mas a arte, e mais especificamente, o teatro, não o são e assimilam-na, recriando mundos.

Por isso, percebe-se a urgência em produzir pesquisa relativa a estas transformações, refletindo o uso das diferentes qualidades da matéria no teatro para uma transição ao universo virtual da “era digital”, para uso no TEG - Teatro em Escala Global.

A partir da prática como ator-manipulador no Teatro de Animação, devido a características tão específicas dentro da grande área das Artes Cênicas, como conta Ana Maria Amaral: “No Teatro de Animação a imagem do personagem é sempre diferente da imagem do ator-manipulador. Todo objeto animado, quando bem manipulado, neutraliza a presença do ator.” (AMARAL, 2007, p. 22), propondo o uso de um outro corpo para representar o personagem, o do boneco, que é diferente do ator e aqui será nomeado como Ator Avatar. Percebe-se nessa linguagem, desde a prática com *Paper Macbeth*, videogames e na associação entre eles, potencial para traçar as diretrizes desta transição do teatro para um outro tipo de matéria, a dos “dígitos discretos”, onde alerta Santaella:

“Dado o grande número de pessoas que está hoje trabalhando com as novas tecnologias das redes, tornou-se porosa a fronteira entre a arte digital e um simples evento “high tech” e de entretenimento.” (SANTAELLA, 2005, p. 67), fazendo-se necessária a pesquisa e desenvolvimento da arte digital por pesquisadores da área, deixando mais clara a intenção dos artistas na relação - arte/mídia/tecnologia - mesmo que sejam, por enquanto, apenas do ponto de vista conceitual ou em proposições de pesquisas mais aprofundadas e técnicas sobre o tema, assim como se fará neste Trabalho de Conclusão de Curso.

Sendo assim, acredita-se que a associação entre *Paper Macbeth*, joystick e avatar dos videogames, a partir das práticas com os mesmos, seja o horizonte para perpetuar esta cultura artística a um outro nível de existência, rumo a um Teatro Digital.

3. ANTES DE MAIS NADA

Quando fui, generosamente, convidado a fazer parte do elenco de atores-manipuladores do espetáculo *Paper Macbeth* pela prof.^a Sassá Moretti, também idealizadora do *FITA Floripa*⁹, jamais poderíamos imaginar quanto trabalho daria, em quanto fruto resultaria e quanto crescimento profissional e pessoal nos traria essa prática.

Ao abraçar a remontagem do belo espetáculo para a circulação promovida pelo *Prêmio Myriam Muniz* da FUNARTE para circulação em cidades do Paraná e Santa Catarina em 2013, o que sabíamos é que seria uma montagem profissional e de futuro certo. Depois de mais de dez cidades, muitas apresentações, mostras, eventos e do prêmio *Cultura 2014*, com cinco apresentações em Salvador na Bahia, percebe-se que, para além da “bagagem profissional adquirida”, houve uma vivência ímpar, de aprendizado e complementariedade a outras pesquisas acadêmicas realizadas durante a graduação.

Nossa diretora foi também a responsável por introduzir-me aos estudos do Teatro de Animação, desde a disciplina de mesmo nome do curso de Artes Cênicas da UFSC, até o aprofundamento e aperfeiçoamento dos mesmos, através da remontagem de *Paper*

⁹ Festival Internacional de Teatro de Animação de Florianópolis-SC.

Macbeth, fazendo com que fosse possível compreender melhor a necessidade de Tadeuz Kantor citar Craig em *O Teatro da Morte*: “a marionete deve retornar; o ator vivo deve desaparecer. O homem, criado pela natureza, é uma interferência estranha na estrutura abstrata da obra de arte [...]” (KANTOR, 2008, p. 195), porque, muitas vezes a ideia desenvolvida por um encenador pode ser sacrificada pela impulsividade do ator, ao passo que no Teatro de Animação, mesmo não extinta por completo, essa “interferência” é minimizada e quase extirpada.

A prática com a Manipulação Direta e a interação multimídia em *Paper Macbeth*, são naturalmente associadas a pesquisas distintas, mas inter-relacionadas aqui, como explica Lehman: “Fazem parte do Teatro pós-dramático a produção e a utilização de ambientes segundo o padrão das artes plásticas” (LEHMAN, 2007, p. 277), demonstrando que a interdisciplinaridade/hibridismo tornam-se premissa para o Teatro Contemporâneo. Linhas de pensamento que contribuem para um Teatro em Escala Global, destruindo antigos conceitos para *re-construir*¹⁰ algo novo, assim como escreve Eleonora Durse invocada por Craig para embasar suas polêmicas teses: “*para salvar o teatro, é preciso destruí-lo*” (KANTOR, 2005, p. 195), porém, essa destruição já foi feita e *re-feita*, agora é necessário *re-construí-lo*. Quem sabe, através dos “dígitos discretos”, criar um Teatro Digital? Lucia Santaella acusa uma transformação estética e substancial das artes, afirmando que:

Com a explosão das redes planetárias de comunicação, nas quais os computadores pessoais, empresariais e institucionais estão ligados, os designers passaram a ter acesso a bancos de imagens, a museus inteiros e a sites de artistas em seus próprios terminais. Além desse acesso, os programas de tratamento de imagens permitem a manipulação. Por essa e outras razões, a absorção das imagens artísticas pelas mídias constitui-se em um mercado em expansão. (SANTAELLA, 2005, p. 41)

A autora apresenta em seu livro reflexões sobre a “era digital”, a arte e os artistas, onde caminhava-se já à *Realidade Aumentada*¹¹. Uma transição da matéria tátil para a virtual sem precedentes e, conseqüentemente, vê-se uma relação com as “novas arenas

¹⁰ Faço opção pelo uso etimológico de contemporâneos do Teatro, principalmente, Renato Cohen, como se pode observar em “A Performance Como Linguagem”. COHEN, Renato. *A performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

¹¹ Ver Glossário.

de representação”, das *mixed media* e do *ciberespaço*, de Cohen. Está-se, portanto, vivendo num mundo sem fronteiras, de expansões incalculáveis e inimagináveis.

A realidade é virtual, a era digital, o ator um avatar, a ação resume-se a um apertar de botões. Torna-se improvável não associar o Teatro de Animação, a partir do momento em que se dedica prática profissional a essa arte, aos joysticks e aos avatares dos videogames.

Por isso, a associação que se faz neste trabalho.

4. PAPER MACBETH: TEATRO DE ANIMAÇÃO E O ATOR-MANIPULADOR

“Folhas de jornal esvoaçam no vazio e, aos poucos, vão sendo amassadas, dobradas e moldadas por “forças invisíveis”, até tornarem-se bruxas. Assim começa esta montagem de Macbeth [...] Aqui, a tragédia do general escocês é recontada na linguagem do teatro de bonecos – no caso, bonecos de papel que ganham vida através de atores-manipuladores ocultos à visão da plateia.”¹².

Em fevereiro de 2012 começaram os trabalhos com *Paper Macbeth*. Houve reunião com os demais integrantes, assistimos ao vídeo da antiga montagem e foi possível constatar uma pesquisa já sólida em Teatro de Animação, Ana Maria Amaral, citando Otakar Zich, explica o termo:

[...] existem dois tipos de Teatro de Animação: um teatro em que os personagens são vistos apenas como objetos, isto é, sem vida; e um teatro em que os personagens são dotados de vida. No primeiro caso, predominando a percepção de sua materialidade, não os levamos a sério. Ao tentarem imitar a realidade tornam-se grotescos. Despertam o riso. Já no segundo caso, a percepção de vida é mais importante do que a percepção das características materiais do objeto ou do boneco animado. Tornam-se assim enigmáticos, são mistério, estranheza. Vão além da realidade. Despertam o poético. (AMARAL, 2007, p. 22 - 23)

Ela vai além e encerra assim: “Existem portanto dois tipos de Teatro de Animação. Um teatro cômico, caricato; e um teatro poético, mais na esfera de ideias simbólicas.”

¹² Trechos retirados da sinopse do espetáculo *Paper Macbeth*. (Disponível em: <<http://noticias.ufsc.br/2010/10/teatro-da-ufsc-recebe-%e2%80%9cpaper-macbeth%e2%80%9d-de-william-shakespeare/>> Acesso em: 09 nov. 2014)

(AMARAL, 2007, p. 22 - 23), podendo-se concluir que *Paper Macbeth* enquadra-se no segundo tipo mencionado pela autora.

Éramos inseridos e provocados a somar nossas práticas profissionais à pesquisa. Eu ocupei a função de ator-manipulador, Ana Maria Amaral compara esta função com o ator do Teatro de Atores:

O ator confunde a sua própria imagem com a imagem do personagem. O ator encarna o personagem. O ator é visto. Já enquanto ator-manipulador, a sua imagem não é vista. Ou, quando é vista, quando na cena o ator-manipulador está visível, sua imagem deve ser uma imagem neutra, nunca a imagem do personagem propriamente. (AMARAL, 2007, p. 22)

Essa comparação é bastante compatível com o espetáculo, pois em *Paper Macbeth* o ator-manipulador não é visto, exceto o *Carroceiro*¹³, que é o único personagem executado através da técnica de Teatro de Atores, causando um contraste entre as duas técnicas na mesma montagem, sendo o único ator reconhecível visualmente após as apresentações, fazendo o comentário de Ana Maria Amaral ter ainda mais sentido ao se refletir sob esse prisma. Além do quê, esse personagem materializa um humano de carne e osso em cena, dentre um mundo fantástico de seres de papel, acentuando a sensação de “magia” causada desde a aparição das bruxas, provenientes de meras folhas de jornais.

Foram feitas leituras de texto, com divisão de papéis pré-determinada. Eu soube, então, que faria: *Bruxas*, empurraria a carroça/castelo, *Mensageiro*, manipulação da sombra do assassinato do *Rei Duncan*, o *Macduff*, *Donalbain*, (figurantes da corte e a *Tesoura/Assassino* vieram depois). Todos personagens de *Macbeth* de William Shakespeare, da adaptação feita por Aline Maciel e Sassá Moretti a partir da tradução de Beatriz Viégas-Faria da L&PM.

Logo nos primeiros dias de ensaio, houve a proposição do uso de um diário, presenteado pela direção aos atores, que serviria de referência e norte para a pesquisa. Esse registro foi feito nestes quase dois anos de trabalho juntos, Agamben comenta sobre o que escreve: “Portanto, o melhor modo de apresentar este livro, a uma distância

¹³ Personagem inventado por Sassá Moretti e Aline Maciel para “costurar” a dramaturgia entre personagens/bonecos de papel. Este personagem é um catador de papel, vive em meio a caixas de papel e papéis aleatórios, que transformam-se em personagens da história de Shakespeare graças a manipulação de atores-manipuladores ocultos.

de tantos anos, seria tentar esboçar os traços sumários da obra não escrita da qual ele constituiria o proêmio, e em seguida, eventualmente, remeter aos livros sucessivos que seriam seus *aprèludes*” (AGAMBEN, 2008, p. 09 - 10), esse comentário confirma que a melhor maneira de expor um pensamento é a tentativa de mostrar o que não se desenvolve no conteúdo do mesmo, mas que está oculto. Vê-se, então, que apresentar esse diário ao leitor, seja uma oferta capaz de suscitar mais e profundas reflexões sobre o que foi vivenciado nessa prática, a partir, também, do que foi registrado no dia-a-dia do ofício, como uma espécie de “proêmio” deste Trabalho de Conclusão de Curso. Por isso, ele encontra-se, para a leitura, em *apêndice*.

Cada dia de trabalho, a partir do dia da entrega do diário, foi notificado, como observado neste trecho extraído aleatoriamente: “Um pequeno atraso para a chegada de algumas peças faltantes da carroça, nosso principal cenário. Começamos mesmo assim, e na hora certa o cenotécnico chega para salvar o ensaio. O iluminador vai ajustando as luzes enquanto damos a primeira passada e, ao que tudo indica, fizemos bem. A segunda passada surpreendeu a todos, pela exatidão nos movimentos do espetáculo. Saímos exaustos com a maratona intensa de ensaios, porém com a sensação de dever cumprido. Armazenando o que resta de energia para estes dois últimos dias de ensaio antes da estreia, já contando com nossa antiga integrante, que retorna ao grupo para dar uma força na técnica. Seu olhar final sobre o ensaio pareceu aprovar o resultado até agora. Esperamos fazer ainda melhor na tão aguardada ESTREIA.”.

Percebe-se, com isso, que houve em *Paper Macbeth* uma pesquisa baseada em prática. Éramos convocados a representarmos a peça como quem toca as cifras ou partitura de uma canção já composta, era algo pré-programado, mas com novas vivências/influências, por isso, com o tempo aconteceram novas descobertas dramáticas. Tudo foi melhorado e adaptado segundo o novo núcleo, que sabe, assim como pode ser percebido a partir da leitura de *Para Trás e Para frente* de David Ball, que: “Um texto não é uma prosa narrativa em forma dialogada, simplesmente. É modalidade da linguagem escrita, que depende de métodos e de técnicas específicas para o teatro.” (BALL, 2005, p. 17). Isto pode ser visto comumente no diário: “Aproveitamos, como temos feito, para procurar “enxugar” a dramaturgia. Penso que estamos ajustando a obra de Shakespeare a nosso espetáculo.”, ou: “Seguimos aperfeiçoando nossas cenas,

principalmente, a dramaturgia”, e inúmeras outras referências ao longo do texto citado. Nossa prática era a técnica para ajustarmos o texto ao espetáculo, ou seja, adaptarmos a dramaturgia às nossas necessidades cênicas.

Nunca deixaram de existir a precisão e o detalhamento presentes na encenação, vistos desde o primeiro vídeo da antiga montagem. Muito, pelo uso das mídias, iluminação, projetores, etc. que tornavam tudo milimetricamente marcado, com a necessidade, inclusive, de uso de fitas adesivas no chão, para marcação do posicionamento dos objetos, para ficarem sob a luz, causando o “efeito quadro”, ou “Molduragem”, trazido por Lehman, que explica: “À primeira vista, o espaço cênico que se organiza como quadro (*tableau*) se isola programaticamente do *théatron*. O isolamento de sua organização interna está em primeiro plano.” (LEHMAN, 2007, p. 272). Em *Paper Macbeth* percebe-se esse efeito claramente. As cenas lembram quadros e isto pode ser observado nas fotos e no vídeo da peça, constantes do CD em Anexo.

Sobre a Manipulação Direta, explica também Ana Maria Amaral, ao descrever a técnica do *Bunraku*¹⁴:

[...] o ator/manipulador deve, antes de mais nada, aprender a ser invisível. Ele tem que aprender a andar de acordo com a música e com o ritmo das palavras recitadas e, ao mesmo tempo, não deixar que se perceba sua presença. Totalmente presente deve saber fazer-se ausente. (AMARAL, 2007, p. 30)

Deixando evidente que essa técnica é a origem do que se derivou na Manipulação Direta em *Paper Macbeth*, trazendo enorme desafio para a função de ator-manipulador do espetáculo. Um desafio de entrega corporal e dramática.

O uso dessa técnica fazia com que redescobrissemos partes do corpo que não usamos muito habitualmente: articulações, musculaturas abdominais e das costas, etc. Pois, manter-se “invisível”/camuflado, mesmo sob a burca utilizada como figurino, é trabalho difícil. Há uma postura de “suporte” a um outro corpo, que é qual realmente realiza as ações dramáticas. A voz é também muito exigida, tendo que ter afinidade total com as demais partes do corpo para não acabar chamando a atenção para o ator, como bem manifesta Ana Maria Amaral, “deve fazer-se ausente”.

¹⁴ Ver Glossário.

Assim, voz passou a ter importância cabal. Tínhamos nela o maior potencial dramático, por isso, chegamos a ter oficinas com a especialista na área do uso da voz para o teatro, Teresa Pesenti, exclusivamente para nosso núcleo de pesquisa, comprovando o que escreve Ángel Rodríguez, em seu livro *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*:

[...] sem fazer muito esforço podemos contabilizar no mínimo nove níveis simultâneos de captação e processamento de informação acústica na escuta de uma simples conversa [...] discussão, que coloca a vista acima do ouvido, ignora as funções específicas de cada sentido e a necessidade imprescindível de sua atuação conjunta complementar. Consequentemente, faz uma abordagem do assunto sob uma perspectiva apriorística e equivocada. (RODRIGUEZ, 2006, p. 276)

Vê-se, portanto, que a montagem do espetáculo leva em conta a grande importância do som, tanto do ponto de vista dramático/dramatúrgico na voz, quanto do ponto de vista técnico, com uso de trilha sonora adequada às sensações que se quer causar.

O corpo, em todas as esferas, era sempre levado à exaustão, isto pode ser observado por comentários constantes no diário: “Colocamos a “carne moída” para funcionar e depois de aquecidos passamos o que andamos ensaiando.”, ou: “Saímos exaustos com a maratona intensa de ensaios, porém com a sensação de dever cumprido.”, também: “Exaustos, acabamos decidindo por não passar uma terceira vez”, até mesmo: “Hoje será um desafio maior para mim, pois estou sentindo a pior dor nas costas, que jamais senti, de um “mau jeito” que dei no sábado. Compro um *Salompas*¹⁵, colocamos em minhas costas, em seguida, sinto o efeito relaxante ou extasiante, mas os efeitos eu sinto.”, até a plena consciência da equipe: “Rápida conversa, onde percebemos o quanto o trabalho exige fisicamente e o quanto devemos nos preparar bem para aguentarmos a maratona de apresentações. A rotina deve ser condizente com o esforço, pois quando extrapolamos essa balança, ficamos *quebrados*.”.

O corpo do ator-manipulador era o maciço suporte para um outro corpo, o do boneco, que iria na realidade executar os movimentos da peça. Concordando com o que escreve Ana Maria Amaral ao citar Meyerhold: “Deve-se usar boneco apenas quando o

¹⁵ Ver Glossário.

que se pretende é apresentar peculiaridades do boneco enquanto boneco mesmo, salientando seus movimentos, sua forma, explorando suas metáforas, sem distorcer sua natureza.” (AMARAL, 2007, p. 23), e isso é mais uma característica percebida nesse espetáculo. O uso do boneco em *Paper Macbeth* é totalmente condizente com o que escreve a autora. Existiu também investimento da Cia. em trazer-nos um especialista, o diretor John Mowat, para que pudéssemos aprimorar nosso desempenho corporal na lida com os objetos.

Nosso convívio em grupo, devido a intensa relação proporcionada pelas viagens, dava maior integridade ao trabalho, como pode ser lido nestes trechos extraídos do diário: “Acordamos cedinho. Tomamos um gostoso café juntos e viemos para Joinville [...] Tudo apertadinho. Balança muito. Viagem com vistas legais, porém longa. O papo é bom, pois a turma é boa [...] Porto União Para a União da Vitória [...] Nosso lema, segundo nossa atriz, todos concordamos, é o nome da nossa cidade de apresentação [...] Pela primeira vez já instalados, o que faz com que tenhamos tempo e que possamos *turistar*, ao menos alguns de nós. Conhecemos o Jardim Botânico, caminhamos pelo centro [...] Tudo pronto. Chegamos em ponto. Boa conversa de camarim. Descontração. Harmonia [...] Nestes dias, tivemos uma oficina de aperfeiçoamento com o diretor britânico John Mowat, de “Visual Theatre”, promovida pela *Fazenda FITA Cia. Artística*. Um privilégio. Foi ótimo para o grupo e crescemos como núcleo de pesquisa [...] Depois de um ano de conquistas, realizações e muito trabalho, nada melhor que um belo jantar de confraternização na casa da diretora, com direito a cantoria no final e tudo. Eu posso sentir a maturidade da equipe. Somos profissionais sérios, com a vontade de fazer bem feito em comum. Sinto-me em meio a uma grande equipe. Agora teremos as merecidas férias.” E muitos outros comentários distribuídos ao longo dos relatos. Esse convívio trazia mais afinidade para a equipe, que tornava o trabalho mais homogêneo. Resultado evidente da aproximação entre os integrantes do grupo. “Experiência” que contradiz Giorgio Agamben, quando argumenta que:

[...] nós hoje sabemos que, para a destruição da experiência, uma catástrofe não é de modo algum necessária, e que a pacífica existência cotidiana em uma grande cidade é, para este fim, perfeitamente suficiente. Pois o dia-a-dia do homem contemporâneo não contém quase nada que seja ainda traduzível em experiência: não há leitura e jornal, tão rica em notícias do que lhe diz respeito a uma distância insuperável; não os minutos que passa, preso ao volante, em um engarrafamento;

não a viagem às regiões íferas nos vagões do metrô nem a manifestação que de repente bloqueia a rua; não a névoa dos lacrimogêneos que se dissipa lenta entre os edifícios do centro e nem mesmo os súbitos estampidos de pistola detonados não se sabe onde; não a fila diante dos guichês de uma repartição pública ou a visita ao país da Cocanha do supermercado nem os eternos momentos de muda promiscuidade com desconhecidos no elevador ou no ônibus. O homem moderno volta para a casa à noitinha extenuado por uma mixórdia de eventos - divertidos ou maçantes, banais ou insólitos, agradáveis ou atroz - , entretanto nenhum deles se tornou experiência. (AGAMBEN, 2008, p. 21 - 22)

A partir do dia-a-dia, houve uma prática que trouxe “experiência”. Isso fica evidente nos relatos do diário em *apêndice*, pois há um crescimento do espetáculo no decorrer dessa prática, existe uma coesão maior entre os integrantes da equipe e uma melhoria no desempenho de cada um, que torna o trabalho algo melhorado, sendo possível constatar que a banalização trazida pelo dia-a-dia, que na opinião de Agamben, extirpa a “experiência” do homem moderno, para o elenco de *Paper Macbeth* foi extremamente benéfica, dando um sentido de rotina, trazendo um ritmo de trabalho e maior precisão no fazer.

Se antes havia um estranhamento nesse fazer teatral para um ator acostumado ao Teatro de Atores, com práticas amadoras com o Teatro de Animação: “[...] lembrei que desde criança, o primeiro contato do qual me recordo com o Teatro, foi após ter ido a um espetáculo de *Os Três Porquinhos* e minha mãe comprou os bonecos que eles vendiam no final, então lá comecei a imitar a peça que havia assistido. Fazia uso de alguma coberta como *tapadeira* e criava “pecinhas” para meus irmãos, com técnica de Manipulação de Luva/*Fantoche*¹⁶”, esta realidade amadora relatada no diário e qualquer estranhamento, a partir da prática foram desaparecendo, pois o dia-a-dia traz a banalidade necessária ao profissionalismo, quanto mais frequente é esta prática, mais técnica é sua realização.

Apesar de tudo ser muito novo, uma lembrança, estilo *déjà vu*, remetia a outras práticas pessoais desde a infância. Dentre essas lembranças, a Manipulação Direta em *Paper Macbeth* remeteu-me aos videogames. Duas ocasiões favoreceram isso evidentemente, e elas podem ser observadas novamente em trechos do diário: “Ideia do

¹⁶ Ver Glossário.

xadrez (um comentário suscitou a ideia novamente, pois ela já havia sido comentada entre nós), gerou uma excitação tremenda. A relação com o jogo começa a ficar evidente.”, e quando: “um simpático garoto que sugeriu fazermos uma série de TV, com capítulos sobre a história que os bonecos vivem em algum canal do dispositivo, de *cartoon* ou coisa que o valha.”. Havia em *Paper Macbeth* um quê de jogo, além do meramente teatral e um quê de *gráfico*, mais próximo dos jogos virtuais da “era digital”, seja por sua configuração “pré-programada” e exatidão na execução, ou, também, e, principalmente, por haver o uso de manipulação de um corpo distinto do manipulador a partir de sua consciência, estilo avatar, lembrando o conceito de Manipulação Direta associado à Tecnologia e ao próprio boneco, que nada mais é do que um avatar, hoje comumente utilizado na “cultura digital” em que vivemos, fruto da convergência entre as mídias, e isto é citado por Santaella: “As misturas já bastantes intrincadas entre comunicações e artes, ensejadas pela cultura das mídias, foram incrementadas com o surgimento da cultura digital ou cibercultura devido à convergência das mídias que a constitui.” (SANTAELLA, 2005, p. 16). A autora apenas confirma as suspeitas que tornam impossível pensar a prática com *Paper Macbeth* dissociada das práticas com a tecnologia digital, as mídias e, principalmente, da prática com os videogames.

Portanto, dando continuidade à linha de pensamento construída até aqui, é sobre essa prática que arrisca-se a escrever a seguir.

5. VIDEOGAME: JOYSTICK & AVATAR

A imagem pós-fotográfica ou imagem numérica recebeu, nos anos 1980, o nome mais técnico de computação gráfica. Trata-se da linguagem digital, que permite a produção e manipulação de quaisquer elementos da imagem e que, no dizer de Peter Weibel (apud Rusch, 2001:170), transformou a imagem em um sistema dinâmico. Não apenas a imagem pode ser produzida numericamente, como também as fotografias são traduzidas na linguagem do computador por escaneamento. As imagens bidimensionais são “renderizadas” na linguagem matemática binária do computador. Assim, o material primário da fotografia torna-se maleável visto que passa a se constituir inteiramente de dígitos discretos. Esse modo altamente complexo e sofisticado de produção visual foi gradativamente penetrando nas mais diversas esferas práticas: na pesquisa científica e médica, no design arquitetônico e industrial, na produção de vinhetas, na publicidade, no cinema, tanto comercial quanto independente, nos games e no vídeo. Mais e mais, os equipamentos padrões de gravação tanto sonora quanto visual, na produção de filmes e vídeos foi incorporando a tecnologia digital,

enquanto microprocessadores foram se alojando dentro das tecnologias tradicionais. (SANTAELLA, 2005, p. 60)

No universo exposto por Santaella acontece a prática pessoal do autor deste trabalho com o videogame, a manipulação de joystick e o avatar dos *games*. Essa prática nasce com os *flipperamas*¹⁷, depois com o *Atari*¹⁸ e assim por diante, numa fase de revolução tecnológica, onde acontecia o advento da informatização, a introdução dos videogames comerciais em casa, os telefones mudavam de configuração “vertiginosamente” e havia uma busca por conhecer os *PCs* (*Personal Computers*), que passariam a fazer, também, parte do ambiente doméstico: “É notável o acentuado crescimento de complexidade do campo comunicacional dos anos 1980 para cá.” (SANTAELLA, 2005, p. 09), explica a autora sobre essa revolução, que todos nós, nascidos na década de oitenta ou antes, fomos testemunhas.

Havia no final do século XX, em muitas infâncias, essa ruptura, um “salto”, entre os “antigos controladores”¹⁹ e os controles ditos joysticks dos videogames, onde controla-se um avatar que executa ações em um outro mundo construído pela “cultura digital”, época que retoma a “cultura de massa” tratada por Lucia Santaella:

Nesse contexto, as expressões “meios de massa” e “cultura de massa” denotam os sistemas industriais de comunicação, sistemas de geração de produtos simbólicos, fortemente dominados pela proliferação de imagens. Trata-se de produtos massivos porque são produzidos por grupos culturais relativamente pequenos e especializados, e são distribuídos a uma massa de consumidores. (SANTAELLA, 2005, p. 06)

Apesar desses termos fazerem referência a períodos anteriores, a autora ressalta um perfil de consumo e cultura que caracterizaria também a “era digital” como um todo e complementa assim:

¹⁷ Ver Glossário.

¹⁸ Idem.

¹⁹ Aqui refere-se a: linha da pipa, vara de pescar, carrinhos de controle remoto, e outros tantos brinquedos, onde a base da “brincadeira/jogo” é a transmissão de sinais a distância, incluindo, telefones sem fio e as TVs de controle remoto voltados à comunicação.

Uma característica comum aos meios de massa está no uso de máquinas, tais como câmeras, projetores, impressoras, satélites, entre outras, capazes de gravar, editar, replicar e disseminar imagens e informação. Os produtos culturais gerados por esse sistema são baratos, seriados, amplamente disponíveis e passíveis de uma distribuição rápida. (SANTAELLA, 2005, p. 06)

Ela anuncia o fato de o universo comunicacional e tecnológico estar sendo inserido fortemente nos lares das famílias, de certa maneira, capacitando os indivíduos para a “era digital” que estava por vir.

O *flipperama* era um ponto de encontro entre amigos e o local onde descobria-se o mundo virtual, pouco a pouco, também o digital, mas ainda como algo quase inacessível e fantástico. Em geral, havia o uso de joystick em forma de manche²⁰ e alguns poucos botões nas máquinas deste ambiente, os *arcades*²¹, que causavam inúmeras sensações em ideias múltiplas de *jogo* (mais a frente serão abordadas e discutidas mais especificamente questões sobre esse termo segundo Ryngaert, ainda neste capítulo), era um evento para crianças e jovens, um ponto de encontro presencial e virtual entre estes indivíduos. Cada criança tinha o seu avatar preferido do *game*, em *Street Fighter*²², por exemplo, um dos prediletos era o *Ken*²³, perfil de “herói”, com características de galã.

O *Atari*, com seu joystick também em formato de manche, tendo sido acessível aos lares, era a nova sensação. O *flipperama* estava agora em casa, na tela da TV da sala e do quarto, aqueles seres estranhos *pixelizados*, destaque para o *Pac Man*²⁴, eram trazidos para o lar e tornavam-se espécies do “Eu” em outro mundo, o virtual. A propósito do “Eu”, Agamben cita o místico árabe, Al Hallaj e comenta: “Eu sou eu e não existem mais atributos; eu sou eu e não existem mais qualificações... Eu sou o puro sujeito do verbo”, (AGAMBEN, 2008, p. 40), este puro sujeito “Eu” estava se multiplicando em outra dimensão, ainda de maneira bem tosca, mas de qualquer modo, indicando uma

²⁰ Ver Glossário.

²¹ Idem.

²² Idem.

²³ Idem.

²⁴ Idem.

multiplicidade e profanação deste “Eu”, mais próxima do que se pode observar no pensamento de José Gil, quando cita Husserl:

De outrem, da sua subjectividade, não tenho senão uma experiência indirecta. A percepção directa dos seus sentimentos, emoções, pensamentos, é-me vedada, apenas através da mediação do corpo me é dado inferir que estou em presença de outro <<eu>>, um <<alter ego>>. Essa mediação compõe-se essencialmente de <<indicações>> corporais. (GIL, 1997, p. 147)

Refletindo a necessidade de um “jogo de espelhos” para a identificação do seu próprio “Eu”. E Abrindo diálogo com a citação de José Gil, assim como tantos autores que se interessam pelo tema, Le Breton explica:

Em nossas sociedades, a parcela de manipulação amplia-se, o reservatório de conhecimento e de serviços à disposição dos indivíduos estendeu-se desmesuradamente. A maleabilidade de si, a plasticidade do corpo tornam-se lugares-comuns. A anatomia não é mais um destino, mas um acessório da presença, uma matéria-prima, a redefinir, a submeter ao design do momento. (LE BRETON, 2003, p. 27 - 28)

O autor percebe que o “objeto-corpo” é mais um acessório do “Eu”. E a discussão nunca cessa, poderiam ser citados aqui, nesse diálogo induzido, Kant, Descartes e muitos outros grandes pensadores, todos debatendo o mesmo tema, mas invoca-se novamente Agamben, que completaria o diálogo numa réplica conclusiva: “Eu; da qual não se pode dizer que seja um conceito, mas uma simples consciência que acompanha todos os conceitos.” (AGAMBEN, 2008, p. 41), encerrando qualquer ideia sobre o “Eu” limitado a um único corpo, acusando uma existência de um “Eu” além do avatar e muito além do próprio corpo de quem o manipula.

O fato é que houve um contato popular e massivo com os videogames, a ideia de avatar e a multiplicidade do “Eu”, poder-se-ia dizer até, uma ideia dramaturgica de personagem, que Ball esclarece: “É através dos atos que os seres humanos revelam terem sempre assumido uma personalidade” (BALL, 2005, p. 87), pois é a partir de ações, através de seus avatares, que os jogadores de videogame começam a escrever “dramaturgias” para inúmeros personagens escolhidos a seu gosto, os avatares.

Seria, então, um Teatro Digital começando a dar sinais de vida? Vê-se que sim. Frente ao que foi discutido até agora, é possível, inclusive, fazer uma fórmula argumentativa:

$$\text{Era Digital \{Cultura de Massa + Videogame\} = Cultura Digital + Teatro = Teatro Digital}$$

Depois do *Atari* e do *fliperama*, do contato com a multiplicidade do “Eu” pela massa, através do mundo virtual, veio o *Master System*²⁵, com gráficos revolucionários para a época, em sequência, o *Mega Drive*²⁶, *Super Nintendo*²⁷, *PlayStation*²⁸, etc. Havia um fascínio em jogar todos os seus jogos. Muitos deles, idênticos aos dos *fliperamas*, *Street Fighter*, por exemplo. Outros começaram a ser emblemáticos, como: *Sonic*²⁹ e o revolucionário *Super Mário Bros*³⁰. Aquele mundo virtual extraordinário estava agora dentro de casa, graças à “cultura de massa”. Fazíamos campeonatos em família e entre amigos num evento divertido de já usuais múltiplos “Eu” dos jogadores/manipuladores, por isso, éramos lutadores ninjas, animais em florestas futuristas, naves espaciais, guerreiros medievais, etc. tudo o que se podia imaginar e também o que não se imaginava e surgia de repente proveniente de alguma mente criativa do *design gráfico*. Mas paralelamente a isso tudo, ainda se brincava muito nas ruas. Havia um equilíbrio entre aquele mundo eventual e a vida “Real”.

Os joysticks desses videogames já tinham formatos bastante diferentes, incluindo versões menores retangulares ou anatômicas ao controle das duas mãos ao mesmo tempo, agora, apenas com botões, dando mais precisão à manipulação ou em formatos

²⁵ Ver Glossário.

²⁶ Idem.

²⁷ Idem.

²⁸ Idem.

²⁹ Idem.

³⁰ Idem.

realistas, como “volantes de carro” para os jogos de campeonatos de corridas de carro, “pistolas”, etc. e aqueles estranhos seres *pixelizados* tornavam-se mais parecidos com o “Eu” da vida “real”, porém, introduzido num mundo virtual cada vez mais realista.

Em meio a isso houve uma prática complementar aos videogames, mas que tornam-se cruciais para as argumentações que estão se desenvolvendo nesse texto. Foi com um *chat* de telefone, espécie de “Disque Amizade”, o 145, que ao ser apropriado pela criança-artista, virou uma mistura entre *game*, arte e comunicação. Ana Maria Amaral ajuda a explicar melhor o porquê comentá-lo aqui:

A comunicação se processa tanto no plano social e pessoal (teatro, literatura, arte em geral), como num plano mais amplo, através da comunicação em massa (jornal, rádio, cinema, TV). Em ambos os níveis, o processo de comunicação depende de técnicas, seja a técnica de que toda arte é feita, seja de outros instrumentos, mais complicados. Em nossos dias, é impossível dissociar comunicação e tecnologia, pois, atualmente, a comunicação é o resultado de um processo altamente técnico. (AMARAL, 2007, p. 41)

Concordando com a autora e percebendo a impossível dissociação entre comunicação e tecnologia, incluindo o telefone na relação, como um dos principais instrumentos da mesma, cita-se esse número, o 145, que, ao ser discado no telefone, direcionava a um cruzamento de linhas, um *chat*. Ali o “Eu” podia ser quem quisesse, sem censuras e sem verdades ou falsas verdades do mundo “real”. Foram, portanto, as primeiras práticas com o *jogo teatral*, remetendo a alguns ensinamentos de Ryngaert em seu livro *Jogar, Representar* (aqui atenta-se melhor a ideia de *jogo*, foco comentado anteriormente nesse capítulo e que é tão importante para os argumentos do mesmo):

Teatro, expressão dramática, jogo dramático, expressão-comunicação, evidentemente, não abrangem as mesmas realidades. Mas a palavra Teatro, tomada isoladamente, refere-se, de fato, às mesmas práticas, se tivermos em mente o teatro naturalista, a representação brechtiana, os sonhos de Artaud, uma noite no bulevar ou uma performance contemporânea? Não faz parte de meu projeto nem hierarquizar nem excluir. Gostaria de mudar de perspectiva, centrar a reflexão em torno da dimensão de jogo que existe nas diferentes práticas e me preocupar com a relação do indivíduo com o jogo e com o mundo. (RYNGAERT, 2009, p. 29)

Utiliza-se esse pensamento do autor como referência e exemplo de conceito flexível e o *jogo* no sentido amplo. Busca-se, também, o uso da máscara de Ana Maria Amaral:

Teatro é alguma coisa que acontece num determinado momento e espaço, onde alguma coisa se move, se diz e se transforma, e, ao se transformar, modifica o ambiente e as pessoas nele envolvidas. Um ato teatral acontece quando o indivíduo que o executa se modifica e coloca uma outra personalidade em lugar da própria. É outro o seu tom de voz, é outra a sua aparência. Trata e representa outra coisa que não é simples rotina. É o personagem. É quando o homem deixa de ser simplesmente o que é para aparentar ou simbolizar algo além de si próprio. (AMARAL, 2007, p. 63)

Então o uso da máscara é amplo, soma-se *jogo à máscara*, juntam-se, ainda, esses dois discursos ao de Santaella, que escreve: “A coincidência dos meios de comunicação com os meios de produção de arte foi tornando as relações entre ambas, comunicação e artes, cada vez mais intrincadas. Os artistas foram se apropriando sem reservas desses meios para as suas criações.” (SANTAELLA, 2005, p. 13). Onde percebe-se que a relação do artista foi se equiparando ao da ciência em construção de dispositivos cada vez mais plurais. Obtém-se, a partir disso, uma ideia de “*jogo flexível*” de Ryngaert, focando na relação do indivíduo com ele e com o mundo, percebendo-o também como um “modificador de ambientes”, assim como escreve Ana Maria Amaral e envolvendo-os à prática com o 145, mas, principalmente, com os videogames, que se ainda não são o próprio Teatro Digital, são algo a um passo de tornarem-se isso. O fato é que a relação Arte, Comunicação & Tecnologia, que se intensificariam com a criação dos telefones celulares e seus derivados, fica evidente com o exemplo do 145 e dos comentários dos autores citados.

Depois do *Master System* e alguns de seus consoles subsequentes, foi um Computador com *MS-DOS*³¹ do vizinho, em jogos bastante primitivos para a “era digital”, mas ultrarrevolucionários frente aos videogames que tínhamos tido contato até então, pois agora o joystick tornava-se o próprio teclado, dando mais complexidade à manipulação dos avatares, permitindo inúmeras possibilidades de ação, que chamaria a atenção dos “jogadores”.

Em seguida, houve o lançamento do *Windows*³² e a aquisição de um computador com o *software* por parte de nossa família, que servia, para além de digitação de

³¹ Ver Glossário.

³² Idem.

trabalhos, *e-mail*, etc. principalmente, para a diversão. Jogávamos diversos jogos, de gráficos cada vez mais realistas, *impressionantemente* realistas, e *games* de RPG³³, onde existem opções e “dramaturgia” mais complexas e elaboradas. O joystick, agora usual, era: o teclado e o *mouse*. Mas havia diversidades enormes de joysticks para serem acoplados aos *PCs*.

Os *chats*, a partir da internet, faziam do monitor um mundo, passando a serem salas virtuais de bate-papo: o *ICQ*³⁴, o *mIRC*³⁵ ou qualquer *chat* de variados servidores, etc. onde continuava-se a fazer uso do *jogo* - brincadeira de inventar personagens, onde não havia foco na mera comunicação e onde este *jogo* ia se tornando mais fácil, pois haviam mais camadas de filtros entre a personagem que era inventada e o manipulador, conseqüentemente, entre os outros “jogadores” - seriam então essas camadas/filtros, máscaras? Ana Maria Amaral ensina: “Máscara é o que transforma. Se bonecos, imagens e marionetes representam o homem, a máscara é sempre um disfarce, oculta e revela, simula.” (AMARAL, 2007, p. 63), por isso, segundo a autora, poder-se-ia afirmar que sim. Eram máscaras de disfarce do “Eu real”, uma criação de um avatar sem roteiro, destinado ao “Jogar, Representar”.

Mas chegou o “amadurecimento”: atleta, artista e estudante. Acabei tendo desinteresse por este universo digital e dedicando-me mais a vida “real”. O edifício ou espaço teatral, seja qual fosse, incluindo a rua, passaram a ser o templo para o *jogo*. E os esportes radicais, inclusive, os de controladores artesanais, como: *Kite Surf*³⁶, *Rape*³⁷, etc. começaram a ser mais interessantes.

Passados os anos de “adulteramento”, observei com ressalvas a “febre dos *games*”, o surgimento das *lanhouses*,³⁸ os *Cyber cafés*³⁹, a revolução virtual em

³³ Ibidem.

³⁴ Idem.

³⁵ Idem.

³⁶ Idem.

³⁷ Idem.

³⁸ Idem.

efervescência: *Androids*⁴⁰, *Iphones*⁴¹ e tantos outros dispositivos. As Grandes corporações representadas no confronto: “*Apple*⁴² X *Microsoft*⁴³”. E *games* ultrassofisticados, com uso de sensor de calor corporal, etc. como o *Kinect*⁴⁴, com joysticks com vibradores e tudo o que está sendo inventado, lançado no mercado, passando já pela *Realidade Aumentada*, os *Drones*⁴⁵ e, sabe-se lá onde chegaremos. As salas de bate-papo tornaram-se as *Redes Sociais*⁴⁶, e os *games* também sociais, conectados à grande rede, destaca-se aqui o *Second Life*⁴⁷.

O “Eu” começou então a se emancipar para aquele outro mundo, não era mais uma questão de identificação, mas “Eu” no mundo virtual, vide *orkut*⁴⁸, *facebook*⁴⁹, etc. “Eu” passou a ser o próprio avatar.

A “era digital” chegava com toda a força e vivia-se uma ebulição comercial e social sem precedentes, o mundo transformava-se, porém, continuava-se a andar de *bike*, a optar-se por não se ter TV em casa e a se ter o hábito de surfar. Para alguns, o mundo “real” era uma escolha de vida marginal frente a tamanha revolução social. Mas os olhos sempre atentos ao que acontecia em volta, inclusive, escrever sobre isso gera uma imagem curiosa: com o decorrer dos anos, quem seguia de cabeça erguida, vivia numa

³⁹ Ibidem.

⁴⁰ Idem.

⁴¹ Idem.

⁴² Idem.

⁴³ Idem.

⁴⁴ Idem.

⁴⁵ Idem.

⁴⁶ Idem.

⁴⁷ Idem.

⁴⁸ Idem.

⁴⁹ Idem.

sociedade cabisbaixa, envolvendo-se numa interação social mediada por máquinas, fossem elas computadores, celulares, *androids*, *games*, *phones*, etc. Isso acabou fazendo com que se começasse a observar um mundo que havia se transformado, gerando curiosidade.

Foi após um projeto, viajando por diversos países, que acabei tendo que adaptar-me com a Realidade Virtual⁵⁰, tendo sido a melhor via de acesso para relacionar-me com todos os entes queridos e, até mesmo, de apresentar minha arte, através de *Blogs*⁵¹, Redes Sociais, vídeos *online*, etc. Santaella comprova: “Ao fazerem uso das novas tecnologias midiáticas, os artistas expandiram o campo das artes para as interfaces com o desenho industrial, a publicidade, o cinema, a televisão, a moda, as subculturas jovens, o vídeo, a computação gráfica, etc.” (SANTAELLA, 2007, p. 14), esclarecendo mais uma vez como se deu e se dá essa interação vivenciada entre arte/comunicação/tecnologia.

Foi no reingresso à Universidade, para finalizar a graduação em Artes Cênicas pela UFSC, que essa observação se uniu a outras muito mais profundas, com referencial acadêmico que começara a ser conhecido, citado constantemente em diversas disciplinas cursadas. Fazendo-se perceber que o mundo que se observava, muitos analisavam, e já havia grande material de pesquisas acadêmicas mostrando, por exemplo, que:

As primeiras obras de arte computacionais foram contemporâneas ao aparecimento do computador. A utilização das telecomunicações, isto é, das transmissões de informações por meio de telefone, telex, fax, slow scan, TV e das interações de artistas via satélites, em eventos artísticos, antecipou a atual disseminação da arte nas e das redes planetárias. Fazendo uso da realidade virtual distribuída, do ciberespaço compartilhado, da comunicação não local, dos ambientes multiusuários, dos sites colaborativos, da web TV, dos netgames, as artes digitais, também chamadas de “artes interativas”, desenvolvem-se nos mesmos ambientes que servem às comunicações, tornando porosas e movediças as fronteiras intercambiantes das comunicações e das artes (SANTAELLA, 2005, p. 16)

A autora esclarece com isso um amadurecimento lógico e intelectual no uso dos dispositivos sobre essas convergências midiáticas e, conseqüentemente, sobre os impulsos que movem o artista em geral e que também me moviam a refletir sobre a arte.

⁵⁰ Ibidem.

⁵¹ Idem.

Tudo isso acaba se consolidando em paralelo à prática em Teatro de Animação profissionalmente em *Paper Macbeth*. Assim, desde os bastidores, começava-se a refletir o fazer teatral, a relação ator-personagem, a manipulação como recurso estético necessário a um alargamento daquilo que observava-se urgente em ser construído: uma expansão da cena à escala global, na construção das “novas arenas de representação” de Cohen, na convergência explicada por Santaella.

Os pensamentos de Ana Maria Amaral passavam a fazer cada vez mais sentido e com a generosa contribuição da professora Sassá, surge a “intimação” a escrever uma comunicação para o *1º Colóquio Internacional FITA*⁵².

É a partir de tudo isso, que nasce a associação: “*Paper Macbeth: Teatro de Joystick e o Ator Avatar*”.

Sendo assim, é essa a associação que se fará no próximo capítulo.

6. PAPER MACBETH X VIDEOGAME - ASSOCIAÇÕES TECNOLÓGICAS - ATOR/AVATAR/CONSCIÊNCIA/ESPÍRITO > QUEM MANIPULA QUEM?

A questão proposta por este trabalho - se as comunicações e as artes estão convergindo, além de complexa, é deliberadamente polêmica. Para muitos, a comunicação identifica-se exclusivamente com comunicação de massas, enquanto artes se restringem ao universo das “belas artes”. Se nos limitarmos a essas visões parciais tanto da comunicação quanto da arte, a pergunta sobre as possíveis convergências de ambas não faz sentido. Entretanto, além de parciais, essas visões são anacrônicas. Alimentar o separatismo conduz a severas perdas tanto para o lado da arte quanto para o da comunicação. Por que perde a arte? Porque fica limitada pelo olhar conservador que leva em consideração exclusivamente a tradição de sua face artesanal. Por que perde a comunicação? Porque fica confinada aos estereótipos da comunicação de massa. (SANTAELLA, 2005, p. 06 - 07)

Já que, segundo Santaella, comunicação e arte são necessariamente convergentes e não se pode ignorar isso, propõe-se uma associação para desenvolvimento de pesquisas futuras sobre as áreas citadas, para que possam “de braços dados” alcançar outros níveis de relação entre as consciências humanas.

⁵² Primeira sessão de comunicações no FITA Floripa - Festival Internacional de Teatro de Animação de Florianópolis/SC, em agosto de 2014.

Embora seja artesanal representar os personagens de Shakespeare através da Manipulação Direta, é ainda tido como ousado por muitos espectadores em relatos ouvidos durante conversas após as apresentações, público acostumado a assistir ao renomado autor apenas no Teatro de Atores. Mesmo assim, percebeu-se que esta sensação de “ousadia” pode ir mais longe, constatando a semelhança da técnica de manipulação usada em *Paper Macbeth* a apoderar-se de um joystick e jogar videogame, utilizando-se de um avatar (boneco), que aqui será chamado de Ator Avatar, pelos motivos já explicitados anteriormente neste trabalho.

Essa associação fica mais latente, quando se lê argumentos como o de Ana Maria Amaral comentando sobre a ilusão do teatro de bonecos: “É como um jogo com presenças visíveis e invisíveis; ou seja, atores, ora visíveis, ora invisíveis, apresentam personagens humanos concretos e personagens representando espíritos.” (AMARAL, 2007, p. 29 - 30), fazendo lembrar a dinâmica do videogame em complexas possibilidades, e obviamente o Teatro de Animação que há em *Paper Macbeth*. Lembrança que deixa claro o jogo do “visível e invisível” do espetáculo, que dispensa, em quase todas as cenas, o corpo do ator em valorização do corpo de um Ator Avatar. David Le Breton em *Adeus ao Corpo*, afirma: “Para muitos contemporâneos o corpo tornou-se uma representação provisória, um *gadget*” (LE BRETON, 2003, p. 28), mostrando que no universo contemporâneo o corpo começa a ser percebido como mais um dos acessórios da consciência. Isso pode ser observado em *Paper Macbeth*, afinal, neste trabalho de manipulação existe uma porção do ator-manipulador em cena, mas, exceto por raros momentos, não o são fisicamente; Le Breton escreve ainda:

O corpo não é mais apenas, em nossas sociedades contemporâneas, a determinação de uma identidade intangível, a encarnação irredutível do sujeito, o ser-no-mundo, mas uma construção, uma instância de conexão, um terminal, um objeto transitório e manipulável, suscetível de muitos emparelhamentos. Deixou de ser identidade de si, destino da pessoa, para se tornar um kit, uma soma de partes eventualmente destacáveis à disposição de um indivíduo apreendido em uma manipulação de si [...] (LE BRETON, 2003, p. 28)

A partir do que esclarece o autor, pode-se constatar que, seja um jogador de videogame ou um ator-manipulador de *Paper Macbeth*, existe consciência transmitida através de “botões” ou “ações mecânicas”, ou “recursos técnicos de bastidores”, ou

através de joysticks, ou assemelhando-se a eles em técnicas específicas da linguagem do Teatro de Animação, tornando o ator-manipulador ou jogador, tanto num quanto no outro meio, uma espécie de "Deus" ou "Orixá" de um Ator Avatar. Agamben, quando cita Hegel, ao tentar explicar a filosofia Kantiana: "[...] como aquela que concebeu o espírito apenas como consciência, ou seja, na oposição entre autoconsciência e consciência empírica [...]" (AGAMBEN, 2008, p. 42), aprofunda a ideia do "Eu", como uma consciência além do corpo, sendo o próprio espírito, concordando com Le Breton, que vê no corpo um acessório da consciência/espírito.

O boneco do espetáculo e o avatar do *game* são os aqui chamados Atores Avatares, estão programados para realizar determinadas ações, muitas vezes limitadas, seja tecnologicamente ou artesanalmente, e viverão coisas que essa consciência, o "Eu", deseja que outros imaginem que vive ou, principalmente, no videogame, deseja demonstrar que vive para si mesma: "Por isso, é tempo de se começar a pensar de maneira mais independente, considerando antes de tudo a estética desta expressão que escolhemos ser a nossa: a arte do boneco." (AMARAL, 2007, p. 39), Ana Maria Amaral, elucidadamente, coloca o ofício em debate, por ser muito mais profundo do que apenas *jogar* com bonecos, é, antes de mais nada, uma "filosofia do Eu". É diferente do que ocorre, numa análise pouco profunda, com o Teatro de Atores, quando o ator humano é o próprio avatar em cena. Até mesmo quando esse coloca-se em cena como um outro, o personagem, chegando a desejar o mesmo que os exemplificados anteriormente, não acontece da mesma maneira, pois:

Teatro de Animação trata do inanimado, por isso pode ser também chamado de teatro do inanimado. O que é o teatro do Inanimado? Teatro do Inanimado é um teatro onde o foco de atenção é dirigido para um objeto inanimado e não para o ser vivo/ator. Objeto é toda e qualquer matéria inerte. Em cena representa o homem, ideias abstratas, conceitos (AMARAL, 2007, p. 21)

Embora se concorde que o corpo seja apenas um *gadget*, como escreve Le Breton, agora seguem-se os conselhos de Ana Maria Amaral, pois *a priori* esse corpo não pode ser visto como matéria inerte, por isso ele ainda não será considerado objeto a ser manipulado, mas "objeto" que manipula, mesmo podendo-se abrir discussão sob outros pontos de vista, esse debate será deixado para um momento em que se debruce sobre a subjetividade do corpo. Por agora, o fato é que nessa peça, o Ator Avatar, através de

distintos movimentos dos atores-manipuladores, porém manipulado por eles, executa ações, que mesmo quando opostas as deles, têm a mesma intenção dramática, buscando um mesmo fim, trazendo a consciência de que: “Objetos são os elementos da natureza capazes de ser novamente” (WHITHEAD, 1993, p 170), já diria Whitehead em *O conceito de Natureza*. E se “toda e qualquer matéria inerte é objeto”, segundo Ana Maria Amaral, então isso deixa claro o que se quer manifestar nesse momento como sendo objeto em *Paper Macbeth*, diferentemente de uma ideia de “objeto-corpo-humano”.

Por isso, semelhante ao jogador de videogame, o ator-manipulador da peça, exceto quando representa o carroceiro, utiliza sempre um Ator Avatar de si próprio, com limitadas possibilidades de ações e que distanciam o Ator Avatar do ator do Teatro de Atores ou do realismo, pois tratam-se de ideias num nível de consciência/espírito. Outras vezes os diferenciam veementemente, dando uma ideia fantástica e impossível de ação (*Bruxas que voam ou tesouras que falam, etc.*), Ana Maria Amaral explica como isso acontece no Teatro de Animação ao citar Meyerhold:

Também Meyerhold via dois tipos de teatro de bonecos: um teatro em que o diretor pretende que os seus bonecos se assemelhem o mais possível ao homem, e um teatro em que o diretor não pretende reproduzir a realidade. Na tentativa de copiar o humano, os bonecos ficam apenas cômicos. Meyerhold observa ainda que, se o que se pretende é reproduzir a realidade, por que usar bonecos e não atores vivos de uma vez? (AMARAL, 2007, p. 23)

Para não incorrer em comicidade, o espetáculo procura fugir dessa “tentativa de copiar o humano” e isto se dá pela opção estética das cenas, construindo outros seres, lembrando aqueles “estranhos seres *pixelizados*” dos primeiros videogames citados no capítulo anterior, diferente do hiper-realismo adotado pela maioria dos *games* de hoje em dia. Pois o que se pretende é transmitir a consciência humana e não a figura humana. Assim, o ator-manipulador, “Eu”, mascara-se de um outro “Eu”, representado pelo Ator Avatar, que representa situações trágicas e fantásticas através de um “apertar de botões”, como acontece com os joysticks.

E isto suscita reflexões sobre a “febre dos *games*”, baseando-se no referencial clássico de representação, através de mecanismos técnicos, que diferenciam os meios, mas que têm aparentemente mesmo fim: “Jogar, Representar”, acionar movimentos, etc.

refletindo em novas ações de uma personagem representada, em *Paper Macbeth*, por esse Ator Avatar:

Com este Eu ou Ele ou Aquele (Es), (a coisa), que pensa, não é representado nada além de um sujeito transcendental = x, que não é conhecido a não ser por meio dos pensamentos, que são seus predicados, e do qual não podemos jamais ter abstratamente o mínimo conceito; por esta razão envolvemo-nos em um perpétuo círculo, tendo de nos servir desde sempre de sua representação para julgar algo dele: inconveniente que não é separável deste, já que a consciência de si não é uma representação que distingue um objeto particular, mas antes uma forma da representação em geral, na medida em que deve ser dita conhecimento: pois dela posso dizer somente que, por seu meio, “eu penso” toda e qualquer coisa... De tudo isso constata-se que um simples equívoco dá origem à psicologia racional. A unidade da consciência, que está no fundamento das categorias, é aqui considerada como intuição do sujeito tomado como objeto, e a ela aplica-se a categoria de substância. Mas ela nada mais é que a unidade do pensamento, através da qual exclusivamente não é dado nenhum objeto, e à qual, por tanto, não se pode aplicar a categoria de substância, como aquela que supõe sempre uma intuição dela; e por isso este sujeito não pode absolutamente ser conhecido.” (AGAMBEN, 2003, p. 41)

Agamben, ao citar Kant, disserta sobre essa ideia de consciência/espírito que buscamos, mesmo sabendo que isso “não pode absolutamente ser conhecido”. Na cena é o retrato dela o que se vê, abrindo concordância também com Artaud, em trecho de seu texto sobre teatro e cultura, extraído do livro *Estética Teatral: textos de Platão a Brecht*, quando escreve que: “O Teatro que não está dentro de nada, mas se serve de todas as linguagens: gestos, sons, palavras, fogo, gritos, encontra-se exatamente no ponto em que o espírito tem necessidade de uma linguagem para produzir suas manifestações” (ARTAUD in BORIE, 2004, p. 449), e isso só vem a confirmar o que muitos autores esclarecem, concluindo-se o óbvio: Teatro de Animação em *Paper Macbeth* significa consciência/espírito em ação através de Atores Avatares; em mais um trecho extraído do livro, Artaud escreve ainda: “Quebrar a linguagem para tocar a vida é fazer ou refazer o teatro; o importante é não acreditar que este acto deva continuar sagrado, quer dizer reservado. Mas o importante é acreditar que não é qualquer um que o pode fazer, que é preciso uma preparação” (ARTAUD in BORIE, 2004, p. 449). Embora saiba-se que o final do texto de Artaud neste segundo trecho, não é verdade imutável em relação ao teatro como um todo, principalmente, ao Teatro Contemporâneo, já que muitos encenadores desconstroem essa ideia de “preparação” para o teatro, há que se frisar que na peça esse “apertar de botões” denota muito esforço e treino por parte do ator-manipulador, que

mesmo por trás das tantas camadas de máscaras, curiosamente, vive um desmascarar-se total, contraditório, mas interessante.

Suas ações são de bastidores, realizadas de maneira técnica, precisa e, excetuando-se pela voz e, por vezes, alguns membros, em primeira análise, isentos de representação, desmontando o argumento utilizado por Ball citado anteriormente, de que é através de atos que o ser humano assume uma personalidade, pois aqui o processo é extremamente complexo, talvez inverso: é através de atos que os atores-manipuladores anulam suas personalidades em favor da construção de uma personagem do Ator Avatar, que é quem realiza os verdadeiros atos em relação com a cena, enquanto no Teatro de Atores é diferente e, por isso, David Ball se torna mais coerente numa perspectiva sobre o próprio avatar. Mas ainda assim, é necessário evitar generalizações que podem empobrecer o trabalho e o discurso sobre esse “espaço indeterminado”, pois o que se pretende é *re-construir e re-codificar*, através da união “arte + comunicação + tecnologia”, a ideia do “Espaço de Limiar” construída por José Gil: “[...] o sujeito da percepção situa-se no limite, na zona fronteira entre o interior e o exterior. Chamemos a esta zona, espaço de limiar [...]” (GIL, 1997, p. 154), o mesmo espaço de limiar comentado por Ana Maria Amaral: “Animar o inanimado é transpor um limiar.” (AMARAL, 2007, p. 24), ou, ainda, do qual trata Santaella: “O Limiar mais radical da virtualidade implica a imersão total do usuário em um mundo paralelo. Esse limiar também tem sido objeto de experimentações estéticas nas artes da realidade virtual.” (SANTAELLA, 2005, p. 63). Todos manifestando, às vezes com as mesmas palavras, noutras um pouco diferentes, mas o sentido em si é o mesmo: existe “algo” a mais entre o objeto e o corpo do ator-manipulador e isto, embora seja complexo, está claro. Constatando-se esse fato, vamos à associação!

O ator-manipulador utiliza-se da *máscara neutra* sob uma burca, com atitudes/ações, semelhantes a um jogador de videogame em diversas ocasiões, por exemplo: quando deve competir com um adversário ao lado e suprimir seus sentimentos, ou, até mesmo, muito mais à vontade, quando não há adversários ao lado, mas revela os seus sentimentos e esforços executando ações mecânicas que reverterão nas mais variadas ações dramáticas realizadas pelo Ator Avatar do jogo. Em *Paper Macbeth*, essa segunda associação é mais evidente aos próprios colegas de trabalho nos bastidores, quando não se está à vista do público e o grau de dificuldade do espetáculo aumenta,

em: um saltar da carroça, carregar um boneco que luta e pesa mais de cinco quilos, executar o Teatro de Sombras⁵³, etc. chegando a escapar uma careta ou outra por baixo do véu que esconde os rostos, mas que não interferem, pois o ator não está em cena, e são os Atores Avatares a “viverem” as ações manipuladas pelo “jogador/manipulador”, que deseja “apertar os botões” nos momentos certos e dar vida a uma outra matéria, realizando as ações desejadas pela direção do espetáculo - é possível fazer uma correlação com uma programadora de *games*, que sabe o que quer e desenvolve os movimentos possíveis de serem jogados - remetendo-nos aos idos de 60 e 70, como lembra Regina Melim em seu livro *Performance nas Artes Visuais*, escrevendo que: “houve no Brasil uma condensação de ações, descritas pelo crítico Mário Pedrosa como *experimentalidade livre*, e que correspondiam, principalmente, a uma profunda reavaliação da presença do objeto na arte” (MELIM, 2008, p. 23), constatando que havia, já nessa época, um interesse em “programar” objetos para a interação em favor da arte.

Na peça, por vezes, confia-se às cegas nesta diretora/"programadora", por não se poder ter a noção completa do que se passa em cena, tamanha a discrepância da ação realizada pelo ator-manipulador da do Ator Avatar, assim como acontece nos videogames: enquanto o ator-manipulador, na cena do assassinato de *Banquo*, abre e fecha tesouras de jardinagem, de maneira simples, objetiva e coreografada, assim como um jogador ao pressionar os botões de seu joystick, os Atores Avatares (as tesouras) desenvolvem uma ação (sobrevoam o palco em suspense, abrindo e fechando grandes e monstruosas bocas “devoradoras” e destruidoras de papéis, sobrevoando também o personagem que será assassinado em questão, até a sugestão cênica da degola), a partir disso, como diria David Ball, em diversos momentos de seu livro, existe uma “tensão dramática” muito grande entre os personagens representados pelos Atores Avatares. Representados? Sim, mais uma vez utiliza-se o termo representar para esses Atores Avatares, pois as cenas são representadas por eles e de forma extremamente dramática, como pôde se comprovar acima. Afinal, um boneco é um boneco, ele não é o personagem. É a partir da consciência, através, neste caso, do ator-manipulador, que ele adquire personalidade e é capaz de ações, sem isso, é apenas um objeto inerte. Isso fica ainda mais evidente na atuação das tesouras e das folhas de jornais que representam as

⁵³ Ver Glossário.

Bruxas, pois pelas suas aparências, ficam distantes de qualquer equívoco em chamá-las pelo nome da personagem. Tesouras são tesouras nos bastidores, ao entrarem em cena, são *Assassinos*. Os atores-manipuladores, portanto, estão atentos em “apertar os botões”, neste caso, abrir e fechar as tesouras. Os Atores Avatares, mesmo que involuntariamente, estão realizando os movimentos acionados pelos atores-manipuladores, e, por fim, o que a plateia observa é uma cena de assassinato em prol de um segredo que não pode ser descoberto, por causa da cega ambição de *Macbeth*, o principal personagem da história.

Caso, em *Paper Macbeth*, utilizássemos joysticks conectados a aparatos tecnológicos, executando grande parte de nossas ações, fazendo com que pudéssemos, a partir de uma confortável poltrona, acionar dispositivos de controladores que movessem nossos Atores Avatares, como já fazemos com todo o esforço da técnica da Manipulação Direta, assemelhar-se-ia ainda mais ao que acontece em videogames.

Para enfatizar o que se escreve, utiliza-se de outra correlação como exemplo: a curiosa conversa entre pai e filho, o segundo uma criança de oito anos - o pai surfista diz ao filho iniciante no esporte para sair da frente do videogame e ir surfar com ele. Esse responde que prefere ficar jogando no equipamento, porque no mar ele não é capaz de executar as mesmas manobras que o pai, enquanto no *game*, ele faz manobras, inclusive, de maior grau de dificuldade das que o pai é capaz de fazer no mar ou no *game*, pois ao se inverter o contexto, é o pai o iniciante, e, por isso, teria que aprender tanto quanto o filho na “realidade”, e, talvez, na “realidade”, ele jamais teria capacidade motora de desenvolvimento que se equipare ao avatar do *game* - ou seja, não é mais uma questão exterior de desenvolvimento, mas “interior”, muito além de psicomotor:

Cabe agora perguntar: aonde se situa o interior? Do exterior, sabemos que se estende por toda a superfície do corpo, já que todo o corpo é expressivo, com especial privilégio do rosto. Mas e o interior? Porque se o exterior o é de um interior, e se este está num sítio determinado do espaço objetivo, aquele deveria situar-se noutro sítio desse mesmo espaço que o determinasse como interior. (GIL, 1997, p. 150)

Novamente há esse “algo” que está entre o ator-manipulador e o Ator Avatar. Obviamente, isso é uma questão que se levanta aqui, mas que não se pretende responder, chamamos este “lugar” de consciência/espírito.

Traçando um paralelo da conversa entre pai e filho, com os argumentos desenvolvidos neste texto, o pai no mar seria equivalente a um ator do Teatro de Atores e, por consequência, o próprio avatar da história. O filho jogando seria equivalente aos atores-manipuladores manipulando um Ator Avatar, que mesmo com ações limitadas, através de programação digital, artesanal ou física, é capaz de coisas incríveis.

Outra correlação é vista em texto de Le Breton sobre a performer Orlan:

Após tornar o corpo um objeto de criação, ela deveria chegar a idéia de se desvencilhar dele como de uma carcaça supérflua, não mais a ser retificada, mas a ser jogada fora. Em uma performance irônica com Paul Kieve, seu rosto aparece em uma tela. A essa imagem virtual sem corpo, Paul Kieve pergunta: "Orlan, onde está seu corpo?". Ela responde: "Magia, Ilusão, simulação, virtualidade". Etapa final da metamorfose, a decisão de dispensar provisoriamente ou de maneira duradoura o corpo: "Isto é um corpo, isto é um programa de computador", diz ainda Orlan. (LE BRETON, 2003, p. 49 - 50)

Observa-se o "algo" entre o corpo e o objeto manipulado, acusando que "o corpo é dispensável", pois é na consciência/espírito que se encontra a ideia de ação. Orlan transforma o próprio corpo num objeto inerte, indo além do que se faz em *Paper Macbeth* do ponto de vista técnico, pois nossos Atores Avatares não representam nossos corpos, como já foi dito. Embora seja excitante a pesquisa de Orlan, tem pontos de vista muito abrangentes, opta-se apenas pela ideia do corpo dispensável em relação a consciência/espírito.

Portanto, caso utilizássemos joysticks, o que não seria nenhuma novidade dentro do teatro, como apontado por Ana Maria Amaral quando comenta: "No afã de se chegar a um máximo de ilusão, constantemente estão se buscando novas técnicas. Entre estas, a manipulação por controle remoto. Porém, pela vertiginosa evolução tecnológica, essa técnica já está quase ultrapassada." (AMARAL, 2007, p. 36), provando que o que se escreve aqui já é quase (*un*) *fashion*. Mas caso assim o fizéssemos, o trabalho pesado talvez diminuísse um pouco, ou talvez sobrasse mais tempo para inventarem-se outras estripulias, conjecturas à parte, o fato é que, são Atores Avatares em cena em *Paper Macbeth*, e eles estão em mãos, por isso utilizamos radicalmente nosso corpo para "apertarmos os botões" que estariam em nosso "interior"/consciência/espírito: "[...] por outro lado, na medida em que este interior não está no espaço objectivo simplesmente como qualquer outro espaço contido entre limites, o seu <<lugar>> tem também, de certo

modo, de se situar fora de qualquer espaço comum ao dos corpos [...]” (GIL, 1997, p. 150), elucida o autor, que complementa seu texto da seguinte forma:

Mas o que é esse espaço indeterminado? Não haverá uma maneira, mesmo indirecta, de o descrever? É verdade que, visto através da imagem percebida do corpo próprio do outro, o lugar da alma ou do <<alter ego>> tende a circunscrever-se a uma certa zona do espaço objectivo: na cabeça, ou melhor <<dentro>> da cabeça... (GIL, 1997, p. 154)

Abrindo discussões bastante amplas, mas que refletem, de todo o modo, a consciência/espírito para além da matéria, do Teatro de Animação e do videogame, esse “lugar entre”, tantas vezes retificado aqui. Com o advento do “mundo digital”, da ideia do corpo como um *gadget*, esse “espaço de limiar” acaba ficando mais visível e concreto, sendo inevitável a associação que se faz aqui.

Embora haja um esforço artesanal, que mantenha a obra com características rústicas, mesmo com bastante modernização e sofisticação em aspectos gerais da montagem, buscando soluções com recursos inovadores, como: uso da lanterna "lightlex", desenvolvida por profissional gabaritado para o Teatro de Sombras, uso de projetores cada vez mais avançados, fazendo com que o apertar de botões dos operadores, tanto de som, luz, projetor, etc. sejam de uma precisão tamanha, integrados à harmonia do espetáculo, permitindo pensar que se não fossem pelo uso das falas, e refletindo as associações que se fazem aqui, todos os envolvidos poderiam ser considerados atores-manipuladores nesse espetáculo, com a ressalva de que os hoje, ainda considerados técnicos, já estão trabalhando com joysticks e os atores-manipuladores não, assim como esclarece Ana Maria Amaral:

Há uma série de avanços ocorrendo na mídia e, em meio a eles, os bonequeiros não parecem estar participando nem na confecção, nem na manipulação. O que se busca, antes de tudo, são os técnicos. E os bonequeiros, exímios na arte de dar vida ao inanimado, são substituídos por especialistas em operação de máquinas. (AMARAL, 2007, p. 36-37)

O que faz pensar que o primeiro passo para a convergência, seria voltar-se para um conceito mais amplo de manipulador, de uma maneira mais genérica, não especificando o trabalho de um como “ator-manipulador” e outro como “técnico” ou “operador”. Se incluirmos aí, segundo esse princípio, mais trabalho em equipe desde

sempre, em todos os ensaios e nos processos criativos, todos seriam, assim, *Manipuladores*⁵⁴.

Mas independentemente disso, subir e descer degraus, ajoelhar-se e levantar-se, trabalhando em todos os planos, potência vocal, grande carga dramática na representação das falas, com máscara neutra sob um véu, que se torna obstáculo para a projeção vocal, que auxilia a máscara neutra, mas não a resolve por completo, são apenas alguns dos motivos que exaurem o ator-manipulador desse espetáculo fisicamente, pois como nos explica Ana Maria Amaral: “Boneco/objeto animado não é senão energia refletida do ator-manipulador.” (AMARAL, 2007, p. 22). E é essa energia despendida, que proporciona uma dinâmica excitante ao espectador de *Paper Macbeth*, que observa, como numa tela de videogame, estranhos Atores Avatares, lembrando os “estranhos seres *pixelizados*”, fazendo coisas impossíveis aos atores humanos, mas manipulados por eles, que, com o esforço da Manipulação Direta, fazem deste “apertar de botões” rústico, algo diferente em seu processo, mas que traz efeitos semelhantes em seus resultados, lembrando o uso dos antigos joysticks dos videogames. E digo antigos, pensando no comentário de Ana Maria Amaral sobre o uso de controle remoto e, também, pela criação de sensores, como os do *Kinect*, que reaproximam o esforço dos jogadores de *games* dos movimentos de seus avatares, fazendo com que brotem ideias e desejos para o Teatro de Animação num futuro próximo, quiçá no presente:

No mundo antigo e na Idade Média, o que hoje chamamos de artes visuais era considerado como artesanato utilitário dentro do mesmo paradigma de outros tipos de artesanato, tais como fabricação de móveis, sapatos, etc. Essa situação só veio se modificar no Renascimento, quando os artistas conseguiram levantar o status das artes ao colocar em destaque seu caráter intelectual e teórico. (SANTAELLA, 2005, p. 05)

A autora nos lembra dum episódio que torna nossa pesquisa mais natural para os dias de hoje, de um “Novo Renascimento”, da “era digital”, onde há uma ruptura dos sentidos nas artes e na vida, fazendo possível associar os videogames ao Teatro de Animação e aqui especificamente ao *Paper Macbeth*. “No teatro de objetos, a figura humana é totalmente desmistificada.” (AMARAL, 2007, p. 38).

⁵⁴ Ver Glossário.

É a partir dessa desmistificação da figura humana sugerida por Ana Maria Amaral, através do uso do Teatro de Animação e da percepção desse “algo entre” tantas vezes mencionado, o qual chamou-se consciência/espírito, que ousou questionar: mas afinal, quem manipula quem?

Refletir sobre tudo o que foi escrito até o momento, remete a questões quase aleatórias, como: às Tragédias Gregas em seu conteúdo, onde há menção constante aos Deuses, que parecem manipular a existência na Terra e ao *Deus ex Machina*⁵⁵; a Shakespeare também, quando, inclusive em *Macbeth*, parece brindar seu leitor/espectador com uma visão de destino imutável e manipulador, onde bruxas predizem os acontecimentos da peça, colocando o homem na condição de fantoche, vivendo o seu cristalizado destino; a Tadeuzs Kantor e sua “direção-manipuladora”, estando, inclusive, presente na cena; à etnopoésia de Jerome Rothenberg, onde o Xamã aparece como elemento fundamental das manifestações artísticas dos povos ditos “primeiros”, numa relação íntima com o mundo dos sonhos e o mundo dos mortos; e a tantos outros, aparentemente diferentes, mas iguais nas associações que são apresentadas aqui. Rumando à ideia de “consciência” e “espírito” dos autores citados durante esse trabalho, buscando questionar, para além do conceito de Ator Avatar (boneco) e para além do rosto/corpo (humano), o corpo como objeto dessa consciência/espírito, lembrando Le Breton em algumas citações anteriores e o “lugar infinito” de José Gil, que ao indagar-se, responde:

Os corpos são pois <<invólucros>> (imagem clássica das mitologias e da cultura popular) que, no entanto, nada envolvem de visível. Invólucros paradoxais ainda num outro sentido: porque encarnam a alma; porque delimitam o lugar do espaço a que esta melhor se adequa; e, ao mesmo tempo, uma inadequação fundamental separa esses invólucros do que eles albergam: como já vimos, o interior pode desertar os corpos, pode deles afastar-se e mesmo abandoná-los (como na morte), deixando de os <<animar>> e dar vida e movimento. O espaço de limiar é dinâmico e móbil, e a alma pode estar ou não nas várias partes do corpo que normalmente a acolhem. Este afastamento sempre possível da alma do corpo é o que permite que <<não estejamos bem na nossa pele>>; que <<não se viva bem o corpo>> e, no limite, o que leva à <<fortaleza vazia>> de que falava Bruno Betelheim referindo-se aos psicóticos. Mas é também o que permite a percepção de corpos humanos <<esvaziados>>, como os átomos de Descartes, ou aquelas visões de corpos humanos como puros animais biológicos de certos dias - muitos - do “Livro do Desassossego” que tanto insiste sobre a distância da alma do corpo [...] Aonde se situa o lugar do outro como lugar da alma? No infinito que tende a

⁵⁵ Ver Glossário.

linha de fuga à volta da qual se encaixam uns nos outros os espaços internos, formados a partir da interface que delimita de fora o espaço de limiar. É a expansão e a fractalização deste último que cria novos espaços interiores. A alma está, pois, no fundo do espaço de limiar, para onde tende a linha de fuga: no lugar do infinito. O que é o lugar do infinito? Não é nenhum lugar, mas um <<movimento para>>. Os diferentes níveis de profundidade a que se situam as emoções, desejos, imagens, não correspondem a uma verticalidade objectiva, mas a uma tipologia de velocidades de expressão. O fundo infinito não é um sítio fixo e predeterminado para onde tenderiam os espaços interiores fractais, mas cada expressão que aflora para além do espaço do limiar, na interface, no rosto, nos gestos, cava para aquém desse limiar uma linha de fuga infinita. (GIL, 1997, p. 159 - 160)

Esse “algo entre” gera discussão interminável, buscou-se, portanto, essa explanação de José Gil para alicerce da seguinte visão a respeito disso: lembro-me em Salvador, na Bahia, universo tido como místico por natureza pela sua cultura popular, apresentávamos o espetáculo, então, por alguns minutos, nos bastidores, entre uma cena e outra, pude levantar o véu que cobre nossos rostos (metáforas à parte, pois isso foi feito literalmente) e observar com atenção e admiração aos meus colegas... A imagem vista foi surpreendente e mágica. Enxerguei “*orixás*⁵⁶- manipuladores” que brincavam de existirem em outros seres. Os bonecos eram então avatares! Mais que isso, eram Atores Avatares! E aquilo me causou, além de surpresa, êxtase!

Isso, de imediato, remete ao comentário de Ana Maria Amaral, quando elucida: “[...] réplicas de vida (humana ou animal) estão sendo construídas, com possibilidades de se reproduzirem por si mesmas. “Sexo” no inanimado? Vida artificial?” (AMARAL, 2007, p. 36), dando um crível sentido de consciência/espírito para o inanimado, baseado em ciência e tecnologia, comunicação/tecnologia/arte.

Por isso, é com o misticismo, hoje convergente a pesquisas sobre Arte, Tecnologia, Comunicação e à Ciência em geral, dando um sentido mais amplo sobre a consciência/espírito, juntamente com linhas de pesquisa com as quais se tem afinidade, como: “A Poética do Acaso” - Ronaldo Entler, “As Novas Arenas de Representação” - Renato Cohen, *Performance Studies* como um todo e as tantas linhas citadas durante esta pesquisa, aliadas à prática em *Paper Macbeth*, que se levantam essas questões sobre o fazer teatral, assim como Ana Maria Amaral faz tanto:

⁵⁶ Ver Glossário.

Louvo a tecnologia pelas possibilidades que levanta sobre a materialidade das coisas, em particular, e da nossa vida, em geral. A mídia nos faz ver detalhes que antes não percebíamos. É fascinante! Faz-nos ver melhor o mundo e as pessoas que o rodeiam. Um mundo que vemos e não percebemos. Um mundo real e não-real. A tecnologia é paradoxal e conflitiva. A mídia pode ser ótima mas ruim o mau uso que se faz dela. Precisamos ficar atentos para não utilizarmos o novo de maneira velha (AMARAL, 2007, p. 38)

É com essa inspiradora passagem, e refletindo sobre associações possíveis para uma expansão do teatro à escala global, tendo como instrumentação básica e técnica o Teatro de Animação, o uso de joysticks e os Atores Avatares, que encerramos mais um capítulo.

Assim sendo, sugiro, a partir da convergência entre Arte, Comunicação e Tecnologia, pesquisas que tornarão os termos Teatro de Joystick e Ator Avatar, algo comum no meio teatral e nas Artes Cênicas como um todo, pois é possível constatar com este trabalho que se está desenvolvendo já um Teatro Digital, capaz de servir ao desenvolvimento do TEG - Teatro em Escala Global.

7. AVANTE & ALÉM DO TCC: TEG & A EXPANSÃO DA CENA ATRAVÉS DA MANIPULAÇÃO

Como levar a técnica do Teatro Digital para um Teatro em Escala Global?

“Têm-se notícia, agora, de um tipo de boneco, usado no processo de realidade virtual. Com essa técnica, é possível a contracena de imagens, mesmo que não compartilhem o mesmo espaço.” (AMARAL, 2007, p. 36), a autora comprova que tanto o Teatro Digital quanto o TEG já são uma realidade.

A prática em *Paper Macbeth* e o uso de técnicas multimídias de representação em Teatro de Animação fazem vislumbrar possibilidades dentro da linha de pesquisa mencionada na questão proposta. Precisa-se agora de pesquisa continuada no meio das Artes Cênicas para que se esclareça isso melhor, concordando com Santaella, quando anuncia que:

Um novo campo de atividade crítica precisa ser aberto: um campo que transcenda as preocupações previamente separadas dos historiadores e teóricos do cinema, fotografia, televisão, vídeo, imagens e sons gerados computacionalmente. Uma

nova estética precisa emergir: uma estética que transponha sem temor as fronteiras que a tradição interpôs entre os caminhos da ciência e os da arte (SANTAELLA, 2005, p. 68)

O que a autora sugere é exatamente o que se procurou fazer neste Trabalho de Conclusão de Curso. O fato é que, com o avanço das tecnologias e das mídias, citando-se a internet como referência principal, não há mais como escapar dessa radical transformação que trouxe ao mundo a “era digital”, e isso deve incluir o teatro:

Tendo acesso aos computadores e a seus programas de produção e manipulação da imagem e do texto, um amplo espectro de artistas e poetas começou a usá-los constituindo o que foi chamado de arte computacional, incluindo uma ampla margem de possibilidades, tais como a gráfica e a animação computadorizada, imagens digitalizadas, esculturas cibernéticas, shows de laser controlados e manipulados por computador, eventos cinéticos e tele comunicacionais etc. (SANTAELLA, 2005, p. 61)

Santaella demonstra que os artistas já estão atuantes na convergência comentada durante esta pesquisa e deve-se pensar um teatro que rompe com as limitações das quatro paredes de um espaço físico, para transformar distintos espaços em uma unidade, uma grande e interligada "nova arena de representação", fazendo uso do hibridismo entre arte e os suportes de comunicação, como bem disse Renato Cohen e Ana Maria Amaral parece concordar, quando esclarece:

Comunicação é o ato de se emitir ideias através de métodos convencionados. Ela pode ser verbal e não verbal. Signos e símbolos são emitidos através de palavras (escritas ou faladas), através de objetos, imagens ou aparelhagens técnicas. E, numa época caracterizada por possuir uma cultura preponderantemente visual, ressalta-se a importância do Teatro de Animação, como linguagem apropriadamente contemporânea. (AMARAL, 2007, p. 41)

Por suas características, o Teatro de Animação é capaz de traçar diretrizes para uma expansão do Teatro Digital à escala global.

A partir de *Paper Macbeth*, é possível vislumbrar uma expansão do espetáculo, que atualmente acontece dentro da caixa preta (o palco), pensando-o agigantado, expandido, espalhado em escala global, sem limites espaciais, afinal, como escreve Santaella: “Com o advento da mídia eletrônica, a técnica não diz mais respeito à habilidade de manipular materiais, mas sim à habilidade de manipular tecnologia.” (SANTAELLA, 2005, p. 61), demonstrando mais uma vez a potência da “era digital” e

fazendo pensar que não há saída para a nossa arte, senão a de um Teatro Digital, que venha a se misturar integralmente com essas inovações a que se tem mencionado.

Pensando o espetáculo como um Teatro de Joystick e de Atores Avatares, o que se vislumbra é uma base central, um estúdio, por exemplo, conectado via cabos ou sinais remotos, que possam acionar esses Atores Avatares desde longas distâncias.

É possível expandir *Paper Macbeth* a maiores espaços e, até mesmo, a diferentes espaços, com a utilização da transmissão em tempo real, do vídeo, com câmeras de ângulos variados, incluindo as chamadas subjetivas, a utilização de áudio, via microfonia, redução de atrasos, os *delays*, ou utilização dos mesmos de maneira estética, a partir da *re-construção* das matérias pela tecnologia dos *dígitos discretos* em gráficos/cenários teatralizados no écran e reprodução deles no mundo “real”, através de *Impressão 3D*⁵⁷, etc. O Teatro de Animação é singularmente interessante para êxito numa proposta como essa, já que tratando-se de Atores Avatares, tornam-se possíveis, inclusive, tais cópias, espécies de clones, pelo uso da *Impressão 3D*, que ao saírem de cena num ambiente, reaparecem em outro e não perdem em nada suas características.

Isso é aperfeiçoado quando a voz é a mesma, através de aparelhagem de áudio: microfones, etc. através de joysticks a manipulação pode ser também a mesma, dando ainda mais unidade a esse aparente mosaico.

Não se excluem, assim, possibilidades já utilizadas pelo espetáculo, por exemplo: a cena do suicídio de *Lady Macbeth*, em que há diferentes atores-manipuladores manipulando o boneco ao mesmo tempo, enquanto a atriz dá as falas e faz as ações das mãos de *Lady*, outro ator manipula o boneco em si, ou seja, há grande possibilidade de pesquisa para alcançar o TEG - Teatro em Escala Global, a partir de *Paper Macbeth* e do Teatro de Animação como um todo.

Com essa prática, pôde-se alcançar reflexões que convergem a linhas de pesquisas que visam *re-configurar* a ideia de teatralidade e do próprio ofício. Uma expansão do Teatro a uma escala, quiçá global/universal, vide as viagens interplanetárias surgindo, parece importante, já que outras áreas, assim como a medicina em cirurgias a distância, universidades no ensino a distância, etc. todos estão se adaptando para esta expansão da consciência humana à larga escala. Fazendo com que se questione aqui, as

⁵⁷ Ver Glossário.

mesmas indagações de Ana Maria Amaral: “Alguma coisa nos escapa? Corre adiante dos nossos olhos? Ou amplia-se por todos os lados?”. (AMARAL, 2007, p. 37), referindo-se a esse avanço em outras áreas, enquanto o Teatro de Animação, segundo ela mesma, parece ainda estar parado no tempo:

Estas transformações, porém, não parecem estar sendo percebidas ou aceitas por grande parte dos grupos brasileiros. Pelo menos é essa a impressão que se tem, ao assistir aos nossos festivais, onde a maioria dos espetáculos permanecem no mesmo teor que os apresentados há dez ou trinta anos. (AMARAL, 2007, p. 37)

Esse, certamente, não é o caso de *Paper Macbeth* e muito menos do autor deste trabalho. Porque com a pesquisa que se faz aqui, há a intenção de colaborar para um pensamento contemporâneo e conseqüente desenvolvimento de um Teatro Digital em favor do TEG.

O Teatro de Animação, representado pelo espetáculo em questão, por suas características absolutamente técnicas e precisas, parece ter uma “vocação natural” para exercer as diretrizes de um estudo mais profundo sobre a expansão da cena à escala global.

Ideias para novas pesquisas não faltam: Teatro Digital, “TEG - Teatro em Escala Global”, Teatro de Joystick e Ator Avatar são apenas algumas delas. Em concordância com Renato Cohen há o desejo de um estudo que poderia chamar-se: ‘Teatro Global Interativo Multimídia: Um Estudo Sobre as Novas Arenas de Representação e Apresentação’ ou, mais globalizado, em inglês: *GIMT - The Global Interactive Multimedia Theater*.

Estudos que abordassem temas novos, conceitos novos, preparando-se para o mundo novo de Le Breton, quando comenta sobre Stalare:

A tecnologia vem substituir as funções fisiológicas e transforma o artista em ciborgue, em precursor do que chama de “pós-evolucionismo”, progresso radical rumo à humanidade modificada, isto é, habitado por uma humanidade retificada, realçada por próteses, ligada em computadores. (LE BRETON, 2003, p. 51)

Novamente a questão do corpo como mero acessório da “consciência/espírito” é levantada, agora num mundo pré-apocalíptico, da volta dos mortos em seus avatares/hologramas.

Estudo demasiado amplo para ser abordado nesta pesquisa, pois argumentar sobre *Paper Macbeth* como possível Teatro de Joystick e o boneco como um Ator Avatar, levantando suas possibilidades de expansão tecnológicas e espaciais já é bastante futurista e complexo para a pesquisa que se propõe aqui.

Para melhor compreensão, apropria-se, uma vez mais, de comentário de Santaella, que acertadamente escreve: “O impacto da tecnologia sobre essa arte não diz mais respeito ao “se”, mas ao “até que ponto” a tecnologia determina o que um artista pode ou não pode criar.” (SANTAELLA, 2005, p. 62), encerrando de vez qualquer dúvida que possa haver com relação a necessidade de pesquisa sobre isso, derrubando qualquer muro que exista entre arte e ciência, assim como esclarece Ana Maria Amaral:

Os Avanços da tecnologia, sempre em contínuo processo, por sua vez redundam numa série de transformações para o teatro e para o teatro de bonecos, o que nos leva a refletir sobre as características de um e de outro, suas especificidades, suas essências.

Assim como o teatro hoje tende por caminhos mais abstratos, imagéticos e simbólicos, também o teatro de bonecos vem sofrendo profundas transformações [...] Continua-se nostalgicamente na mesma linha, com muito pouca pesquisa. E, com pesquisa, não quero me referir a técnicas de construção de bonecos, que muitas vezes pode até ter um sentido retrógrado. Fica-se facilmente deslumbrado com qualquer descoberta técnica, talvez pela possibilidade de aproximação com a mídia, que exige características muito realistas. Mas o que se consegue de novo em termos de linguagem? Ou em termos da arte estética do boneco?

Poder-se-ia, talvez, dizer que existem duas tendências: a dos que persistem em seguir o caminho ilusionista e realista de um teatro decadente ou o caminho do realismo vigente na TV e no cinema; e a dos que enveredam para pesquisas e buscas de uma linguagem nova, que, intuitivamente, está sendo criada. (AMARAL, 2007, p. 37)

Este esclarecido trecho ajuda a concluir esta reflexão, que busca a “linguagem nova” a qual se refere a autora.

Sendo assim, contenta-se, por agora, em perceber que suscitar discussões sobre o que há de semelhante ao joystick no espetáculo *Paper Macbeth*, sobre o que ainda pode vir a ser usado no mesmo e sobre o Boneco como um Ator Avatar, já são, por si só, compromisso bastante desafiador para este Trabalho de Conclusão de Curso.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se essa pesquisa de TCC com uma sensação enorme de “quero mais”. Não poderia ser diferente, pois o tempo de estudo dedicado aos assuntos abordados nesse trabalho não foram suficientes para saciar a sede de conhecimento nas áreas comentadas. Porém, quando o são? Nunca há ponto final para qualquer assunto que seja. Quando aprofundado, ele acaba tornando-se um “novelo de lã”, sem início ou fim. Uma rede de pensamentos e mais pensamentos, que tendem a empurrar o pesquisador para um “mergulho profundo”, num “poço sem fundo”, cada vez mais distante de algo acabado. E, embora todo trabalho seja “inacabado”, ele é uma sinalização de que existe desejo de aprofundamento em determinados assuntos.

Percebe-se com esta pesquisa, que as práticas com as áreas debatidas foram cruciais para se gerar esse interesse por parte do autor e, também, para encontrar autores com pensamentos capazes de construir um diálogo.

Isso demonstra, antes de qualquer coisa, um crescimento profissional imenso através da vivência na graduação do curso de Artes Cênicas da UFSC.

Graças a muita pesquisa alinhada a práticas propostas pela academia e professores, pôde-se chegar a determinadas conclusões e associações que geram interesse pelo que escreve e, pretende-se, pelo que lê.

Vê-se, diante disso, que aprofundar pesquisa sobre a convergência entre Arte, Comunicação, Mídias em geral e Tecnologias, os cada vez menos opostos: “Arte X Ciência”, faz-se urgente. Pois na “era digital” tudo acaba sendo elevado a um outro nível de existência, a dos *dígitos discretos*, do mundo digital, tão bem elucidados por Santaella. Nível do qual o teatro não poderá esquivar-se e tem enfrentado muito bem, como pôde ser observado neste trabalho, dado à grande referência a respeito.

Frente ao TCC em questão, pode-se concluir a necessidade da criação de uma denominação que englobe mais o hibridismo entre as áreas, e como sugestão usarem-se alguns termos, por exemplo: “Manipulador” do *Dicionário do Teatro Brasileiro* (GUINSBURG J, *et al*, 2009, p. 192 - 193), ao invés de ator-manipulador; Ator Avatar para a convergência do boneco e o avatar do *game*, resultado de um tipo de pesquisa de

boneco que transita entre as diferentes matérias; Teatro de Joystick, similar ao Teatro de Animação, para a convergência entre a linguagem teatral citada e a manipulação de controladores mais elaborados tecnologicamente para sua comunhão num Teatro Digital, sendo esse, englobado a um subgrupo do Teatro Contemporâneo, que abordaria essa transição entre a matéria tátil conhecida e as matérias derivadas da “era digital”, etc.

Há comprovação de práticas e teorias que conversam e elevam o nível do debate a um futuro próspero para as Artes Cênicas.

Assim sendo, fica clara a necessidade de continuação das pesquisas num nível prático, onde o que se vislumbra aqui possa ser concretizado, da mesma maneira que as práticas registradas nesse trabalho com *Paper Macbeth* e com o videogame.

Esse gostinho de “quero mais” acaba se tornando um chamado e uma busca por novas pesquisas, que venham esclarecer um pouco mais essa ideia de convergência.

Portanto, encerra-se por aqui esse Trabalho de Conclusão de Curso, com a esperança de que a *convergência* seja o meio para se conseguir atingir o mesmo fim: a “consciência/espírito” humano. Esteja onde estiver.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. *Infância e história: destruição da experiência e origem da história*. Tradução: Henrique Burigo, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

AMARAL, A. Maria. *Teatro de Animação: da Teoria à prática*, 3ª edição - Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2007.

BAL, David. *Para trás e para frente: um guia para leitura de peças teatrais*. Tradução: Leila Coury. Perspectiva, 1999.

BORIE, Monique, ROUGEMONT, Martine de, SCHERER, Jacques. *Estética Teatral: De Platão a Brecht*, 3ª ed, Fundação Caloste Gulbenkian, 2004.

COHEN, Renato. *Pós Teatro: Performance, Tecnologia e Novas Arenas de Representação*, Anais do III Congresso Brasileiro de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, UDESC, GT - Territórios, 99 - 100, 2003.

COHEN, Renato. *A performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

ENTLER, Ronaldo. *Poéticas do Acaso: Acidentes e Encontros na Construção Artística*. São Paulo; Tese de Doutorado (Escola de Comunicação e Artes/USP), 2000.

FERNANDES, Silvia; GUINSBURG, Jacó. *O Pós-Dramático: um conceito operativo?* São Paulo: Perspectiva, 2009.

FERNANDES, Silvia. *Teatralidades contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

GIL, José, *Metamorfoses do Corpo* (2ª ed.). Tradução: Maria Cristina Meneses, Relógio D'Água Editores, 1997.

GIROUX, Sakae M. & SUZUKI, Tae. *Bunraku: um teatro de bonecos*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

GUINSBURG J., et al. *Dicionário do Teatro Brasileiro: Temas, Formas e Conceitos*. São Paulo: Perspectiva: Edições Sesc SP, 2009.

KOMITEE, Shana. *A student's guide to performance studies*. Disponível em: <[Http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic649702.files/Peformance_Studies.pdf](http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic649702.files/Peformance_Studies.pdf)>, Acesso em: 08/07/2006.

KANTOR, Tadeusz. *O Teatro da Morte*. Tradução: J. Guinsburg, Isa Kopelman, Maria Lucia Pupo e Silvia Fernandes, São Paulo: Perspectiva: Edições SESC SP, 2008.

LE BRETON, David. *Adeus ao Corpo: Antropologia e Sociedade*. Tradução: Marina Appenziller. Campinas/SP: Papyrus, 2003

LEHMAN, Hans-Thies. *Teatro Pós-dramático*. Tradução: Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LEÃO, Lúcia. *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac, 2005.

MELIN, Regina. *Performance nas Artes visuais*. São Paulo: Zahar, 2008.

RODRÍGUEZ, Ángel. *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*. Tradução: Rosângela Dantas. São Paulo: Senac São Paulo, 2006.

ROTHENBERG, Jerome. *Etnopoesia do Milênio*, Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2006.

RYANGAERT, J. Pierre. *Jogar, Representar*. Tradução: Cássia Raquel da Silveira, São paulo: Cosac Naify, 2009.

SANTAELLA, Lucia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?*, São Paulo: Paulus, 2005.

SHAKESPEARE, William. *Macbeth*. Tradução: Beatriz Viégas-faria, Porto Alegre: L&PM, 2012.

WHITEHEAD, A. North. *O Conceito de Natureza*. Tradução: Júlio B. Fischer, São Paulo: Martins Fontes, 1993.

WIKIPÉDIA. Desenvolvido pela Wikimedia Foundation. Apresenta conteúdo enciclopédico. Disponível em: <<http://www.wikipedia.org/>> Acesso em 2014.

GLOSSÁRIO

1 - *Manipulação Direta*: “Manipulação à Vista/Manipulação Direta - Ato de animar o boneco ou objeto diante do público. Para muitos grupos de *teatro de animação* no Brasil a expressão “manipulação à vista” é sinônimo de “manipulação direta”. Estudo de Alex de Souza (2008) evidencia que essa prática ocorre de variadas maneiras: a) o ator-manipulador atua diante do público, se mantendo neutro na cena. “Neste modo, o ator-bonequeiro não possui função ativa como personagem. Ele pode ser metaforicamente uma “sombra” do boneco [...], é um corpo dissimulado que comanda os movimentos do boneco ao fundo do espaço cênico. Sua movimentação e presença não ganham destaque, podendo assim, ser aceito em convenção com o público como algo que não existe” (SOUZA, 2008:86). O ator-bonequeiro trabalha com movimentos comedidos, discretos, suficientes para que se remeta o foco das atenções ao boneco e não ao seu animador presente na cena. Quando os gestos do ator-manipulador e sua presença são mais eloquentes que a presença do boneco, cria-se um duplo-foco que pode desvalorizar a cena. b) O ator-animador interage com o boneco ou objeto em cena, mas não representa personagem. Nesta modalidade, o ator-animador seguidamente se relaciona com o personagem boneco, criando contrapontos, explorando frequentemente as relações de dependência e independência entre o boneco e o bonequeiro. c) O ator-manipulador é o duplo do personagem-objeto.

Nesta nova forma o bonequeiro interpreta o mesmo personagem representado pelo boneco e assim formam o seu duplo. Para SOUZA (2008:87) “eles atuam, muitas vezes, em diferentes planos ficcionais. Desta relação podem nascer diversos conflitos

dramáticos, inclusive relativos à autonomia do boneco”. d) O ator-animador apresenta simultaneamente dois personagens. Nesta modalidade ele apresenta o personagem vivido pelo boneco e o representado por ele [...] modo de atuação é complexa, uma vez que o ator-animador tem de interpretar simultaneamente dois personagens distintos. Alex de SOUZA alerta: “independentemente do modo como se apresente o animador é importante levar em consideração o fato de tudo o que está em cena representa algo e tem alguma função. A animação à vista do público traz grandes possibilidades expressivas que podem ser também traiçoeiras, pois facilmente o artista se perde no exibicionismo, deixando de cumprir a sua função fundamental, que é a de animar o boneco” (SOUZA, 2008:88).

A manipulação do boneco à vista do público constitui uma das transformações mais importantes efetuadas nessa arte no século XX. A ruptura do espaço tradicional de representação, a tapadeira, a empanada, tornou visíveis os procedimentos do bonequeiro e provocou diversas mudanças tanto no seu modo de atuar quanto na linguagem do teatro de animação. Desde então, muitos titereteiros romperam com a homogeneidade predominante na poética tradicional do teatro de bonecos. Ao ultrapassar certas convenções dessa arte, eles passaram a usar variados meios de expressão, transformando-a num teatro bastante heterogêneo, híbrido, mas distanciado dos códigos e registros que historicamente o levaram a ser conhecido do grande público. Essa heterogeneidade do teatro de animação desencadeada principalmente pela manipulação à vista do público não elimina suas especificidades. Ao contrário, remete à necessidade de compreender o complexo trabalho do ator-manipulador que consiste em animar a forma inanimada, em transpor suas emoções ao objeto.

No Brasil, a manipulação à vista é praticada com maior visibilidade no início dos anos 1970 e um dos seus precursores foi Ilo KRUGLI, com o espetáculo *História de Lenços e Ventos* (1974), trabalho que influenciou a prática de muitos grupos de teatro em todo o Brasil. Em estudo sobre as repercussões e influências dessa obra, Miguel VELLINHO afirma: “Se antes a celebração de um espetáculo de teatro de bonecos se dava pela graça e beleza de sua movimentação, agora ela perdeu o foco e reafirma as qualidades também expressivas de quem manipula. Este deslocamento do objeto manipulado para o diálogo deste com quem o manipula faz de Krugli, em 1974, um

desbravador nesse novo campo no teatro de animação. Relações heterogêneas nascidas entre um ator e um objeto manipulado e que dividem o mesmo personagem revelam, portanto, um novo arcabouço de investigações do personagem e da cena que KRUGLI repisou durante todo o restante da década em suas montagens posteriores, embebido pelo espírito do experimentalismo característico tanto de seus processos quanto de sua época” (2008:104). Atualmente a manipulação amplamente praticada por grupos de teatro de animação em todas as regiões do país.” (GUINSBURG J., *et al.* 2009, p.191 - 192)

“Manipulação direta, ou softwares por interfaces por manipulação direta, é um estilo de interação que envolve representação contínua do objeto de interesse, e rápida, e reversível e ações de incremento e retorno. A intenção é permitir a manipulação de objetos presentes usando recursos que correspondem proximamente ao mundo físico. O termo foi inicialmente cunhado por Ben Shneiderman e trata de uma aproximação do mundo computacional ao mundo real físico.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FManipula%25C3%25A7%25C3%25A3o_direta&sa=D&sntz=1&usq=AFQjCNGry4QH9EeIYQ2jQJ46mw7aLO0oyw) Acesso em: 09 nov. 2014)

6 - *Joystick*: “Joystick é um periférico de computador e videogame pessoal ou um dispositivo geral de controle que consiste em uma vara vertical na qual os pivôs se aproximam de uma extremidade e transmitem seu ângulo em duas ou três dimensões a um computador. O joystick é usado frequentemente para controlar os jogos de vídeo, e têm geralmente um ou mais botões de pressão cujo estado pode também ser lido pelo computador. O termo joystick transformou-se em um sinônimo para controladores do jogo que podem ser conectados ao computador desde que o computador defina a entrada como uma "porta de jogos". Além de controlar jogos, os manches são usados também para controlar máquinas tais como elevadores, guindastes, caminhões. Os joysticks mais diminutos recentemente foram adotados como dispositivos navegacionais para equipamentos eletrônicos menores tais como telefones móveis.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FJoystick&sa=D&sntz=1&usq=AFQjCNEKZnZcL2YKb13hXtYBAjo9_9n35A) Acesso em: 09 nov. 2014

7 - *Videogame*: “O Videogame ou game é uma disputa competitiva, executada no formato de um jogo eletrônico. O jogador permanece diante de um veículo que transmite as imagens do confronto lúdico, quase sempre uma TV ou o dispositivo de um computador. Normalmente estende-se este termo também para definir o suporte no qual os games são processados, conhecido como console. Ao que parece, o físico William Higinbotham, integrante do projeto Manhattan, responsável pela produção da primeira bomba atômica, foi o criador do Videogame, em 1958, mas inconsciente da importância de sua obra-prima ele não se preocupou em patentear-la, portanto não foi oficialmente considerado seu artífice.” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fwww.infoescola.com%2Fcuriosidades%2Fhistoria-do-videogame%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNF6mTAmSOpstvn6SWLCRGoCEXA66Q>) Acesso em: 09 nov. 2014)

8 - *Avatar*: “1) Representação pictórica de si mesmo que o internauta usa em ambientes virtuais. 2) Processo e resultado de transformação, metamorfose, transfiguração. 3) Figura assumida por uma divindade quando desce à terra. (No hinduísmo as figuras de Krishna e Rana são avatares do deus Vixnu).” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fwww.dicionarioinformal.com.br%2Favata%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNEMr7zrMj2ZyIW7HqFHNFgIIVIBMQ>) Acesso em: 09 nov. 2014)

11 - *Realidade Aumentada*: “Designa-se realidade aumentada (RA) a integração de informações virtuais a visualizações do mundo real (como, por exemplo, através de uma câmera). Atualmente, a maior parte das pesquisas em RA está ligada ao uso de vídeos transmitidos ao vivo, que são digitalmente processados e “ampliados” pela adição de gráficos criados pelo computador. Pesquisas avançadas incluem uso de rastreamento de dados em movimento, reconhecimento de marcadores confiáveis utilizando mecanismos de visão, e a construção de ambientes controlados contendo qualquer número de sensores e atuadores.

A definição de constantes nucleares sobre a realidade aumentada é a descrição mais consensual. Ela ignora um subconjunto do objetivo inicial da RA, porém é entendida como uma representação de todo o domínio da RA: realidade aumentada é um ambiente que envolve tanto realidade virtual como elementos do mundo real, criando um ambiente misto em tempo real. Por exemplo, um usuário da RA pode utilizar óculos translúcidos, e através destes, ele poderá ver o mundo real, bem como imagens geradas por computador projetadas no mundo.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FRealidade_aumentada&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNHhviEq16pHfXSVsQudo_chkS1i0Q) Acesso em: 09 nov. 2014)

14 - *Bunraku*: “Bunraku é o nome que indica uma representação teatral japonesa, interpretada por bonecos. O termo deriva do artista Uemura Bunrakuken (1737-1810) que construiu, em 1805, um pequeno teatro de boneco em Ôsaka.” (GIROUX, Sakae, SUZUKI Tae, 1991, p. 69)

15 - *Salompas*: “Medicamento em forma de emplastro para as costas.” (Disponível em: <http://salompas.com.br/>) Acesso em: 09/11/14)

16 - *Fantoches*: “É considerado por muitos como boneco de luva. Trata-se de uma das técnicas mais conhecidas na confecção de *bonecos**, por utilizar uma espécie de luva que veste a mão do manipulador para dar movimento ao fantoche. Tem tamanho e gestos que correspondem às dimensões e possibilidades gestuais do manipulador. A confecção do fantoche é bastante simples: cabeça e mãos são feitas geralmente de material resistente (frequentemente madeira, poliuretano, poliestireno, isopor ou *papier maché*), unidas entre si por uma roupa folgada de tecido, aberta em baixo, por onde o manipulador introduz sua mão. A maneira mais comum de animar os fantoches se dá dessa maneira: dedo indicador na cabeça, polegar e segundo dedo nas mãos. O manipulador, colocado atrás da tenda ou cortina, levanta a mão acima da cabeça e movimenta o fantoche. Existem diversas variações no modo de confeccionar e animar o fantoche nas quais o

ator-bonequeiro utiliza dois ou três dedos para mover a cabeça do boneco, bem como fixa um bastão na cabeça, escondido dentro da luva (figurino) para animá-lo.

Boa parte dos personagens do nosso *mamulengo** é confeccionada com essa técnica. Em muitos países ainda existe um *teatro de bonecos popular**, cujos personagens são predominantemente fantoches e são conhecidos pelo nome da sua figura central: Pulcinella, por exemplo, pai da maioria dos heróis populares, remanescentes da *Comedia dell'arte* italiana. Napolitano de origem, sabe-se que provém das farsas atelanas. O casal Punch e Judy, personagens centrais do teatro de bonecos inglês, aparece em Londres pela primeira vez em 1662, com o nome de Pulcinella. Kasperle, herói popular do teatro de bonecos alemão, também é parente próximo do Pulcinella italiano e do Punch inglês, e muito popular no início do século XIX. Poliszynel, herói popular do teatro de bonecos francês, é atuante desde 1630, mas a partir da Revolução Francesa não se tem mais notícias de suas atuações. No entanto, surge na cidade de Lion, por volta do ano de 1800, o Guignol, teatro de bonecos popular espanhol, pertencem à mesma linhagem.

No Brasil, até os anos de 1970, a expressão *fantoches* era largamente utilizada entre os grupos de teatro que trabalhavam com bonecos de luva. Nos anos de 1960, os Festivais de Marionetes e Fantoches da Guanabara registram os grupos de teatro acrescentando ao lado do nome do grupo o termo *fantoches* para caracterizar a linguagem utilizada pelos elencos. Diversos grupos teatrais se tornaram conhecidos encenando espetáculos com bonecos de luva, ou fantoches. No Rio de Janeiro se destacam os trabalhos do Furabolo dirigido por Maria Luiza LACERDA; a equipe Bellan de Oscar BELLAN; em Niterói, o trabalho importante realizado por Judith ZILBERSTEIN; em São Paulo, o Teatro de fantoches Tio Panáceo e Azedinho e sua Turma, dirigido por Flavio BIANCONI; em Curitiba, Grupo Dadá, sob direção de Euclides COELHO. Em São Paulo, entre 1977 e 1979, o Casulo - Centro Experimental de Bonecos - ainda utiliza o termo, atualmente em desuso, num trabalho denominado "Fantoches e Fantolixos". Mesmo assim, alguns grupos mantêm em seu repertório espetáculos nos quais predomina o uso do boneco de luva, sem, no entanto, se dedicarem exclusivamente a essa linguagem.

Dentre eles, podem ser lembrados: Caixa do Elefante, de Porto Alegre; Grupo Merengue Teatro de Animação, Di Trento Produções, Miyashiro Teatro de Bonecos e o Grupo Simples Suspiro, em Curitiba; em São Paulo, o Teatro Por Um Triz e Grupo Sobrevento.” (GUINSBURG J., *et al*, 2009, p.153- 154)

17 - *Fliperama*: “Fliperama é um estabelecimento destinado ao uso de máquinas do tipo "pinball", o nome "flipper" vem das alavancas usadas para controlar a bola em pinball. O termo pode remeter ainda às máquinas de "arcade" propriamente ditas. Apesar desta última definição ser a mais distante da original, é atualmente a mais utilizada, devido ao fato de as máquinas do tipo "arcade" serem em maior número do que as máquinas de "pinball" em quase todos os fliperamas.” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2Ffliperama&sa=D&sntz=1&usq=AFQjCNFmH2uMIAQUmQkieIVC2c6k2K2nrQ>) Acesso em: 09 nov. 2014)

18 - *Atari*: “Atari 2600 é um Video game projetado por Jay Miner e lançado em 1977 nos Estados Unidos e em 1983 no Brasil. Considerado um símbolo cultural dos anos 80, foi um fenômeno de vendas no Brasil entre os anos de 1984 a 1986 e seus jogos permanecem na memória de muitos que viveram a juventude nesta época.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FAtari_2600&sa=D&sntz=1&usq=AFQjCNGMj8tAqSZ8y0SMdlIQP8hJrUx8Cq) Acesso em: 09 nov. 2014)

20 - *Manche*: “O Manche é um controle apropriado para pilotar aviões, embarcações e outros dirigíveis. Mais precisamente, é conhecido como alavanca de comando.” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FAvi%25C3%25A3o&sa=D&sntz=1&usq=AFQjCNFWoQyakNWg71hFMSE6XqJeGLRupQ>) Acesso em: 09 nov. 2014)

21 - *Arcade*: “Arcade, arcada, ou fliperama (como é tradicionalmente conhecido no Brasil) é um aparelho de jogo eletrônico profissional instalado em estabelecimentos de entretenimento. Compõe-se de um gabinete (caixa de madeira ou material plástico), tubo de imagem (CRT) ou monitor de vídeo, fonte de alimentação, controle(s) de jogo e sistema de jogo. Este último varia de acordo com o fabricante do jogo, sendo alguns compostos por uma única placa (PCB), ou conjuntos como placa-mãe e cartuchos de jogos (ex: SNK Neo-Geo e as Capcom CPS-2 e 3). É possível intercambiar somente o sistema de jogo do gabinete, sem precisar substituir todo o gabinete, com monitor e controles. Desta forma pode-se reduzir o custo de atualização do arcade, com a retirada de jogos antigos e pouco procurados e entrada de novos jogos. Existem também os arcades dedicados, com jogos que não podem ser substituídos ou são de difícil substituição, como p. ex. simuladores de corrida de carros, motos, *jet skis*, ou tiros com armas simuladas, ou dança, e outros. Por extensão os estabelecimentos onde se jogam arcades são por vezes também chamados de Arcades ou Fliperamas.” Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FArcade&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNEhJ_7A0ykZ9lh6OTWMRfkZQJMTFQ Acesso em: 09 nov. 2014)

22 - *Street Fighter*. “Popularmente abreviado para SF, é uma série de jogos de luta na qual o jogador controla lutadores de diversas partes do mundo, cada qual com seus golpes especiais. A série é propriedade da empresa de jogos Capcom e teve seu primeiro jogo lançado em agosto de 1987.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FStreet_Fighter&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGF_aRHtOhFDtrRHsb6uWHRUGJAGQ) Acesso em: 09 nov. 2014)

23 - *Ken*: “Ken Masters (ケン・マスターズ, Ken Masutāzu) é um personagem da série de jogos de videogame Street Fighter. Ken e Ryu são os únicos personagens jogáveis do primeiro Street Fighter, embora oficialmente só tenha disputado o torneio a partir de Street Fighter II. O cânon de Street Fighter determina que durante os eventos do primeiro jogo da série, Ken estava disputando pela primeira vez o Torneio Norte-

Americano de Artes Marciais, do qual foi campeão.” (Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Ken_\(Street_Fighter\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Ken_(Street_Fighter))> Acesso em 09 nov. 2014)

24 - *Pac-Man*: “Pac-Man (conhecido em japonês com o nome de Pakkuman ou パックマン) é um jogo eletrônico criado pela Tohru Iwatani para a empresa Namco, e sendo distribuído para o mercado estadunidense pela Midway Games. Produzido originalmente para Arcade no início dos anos 1980, tornou-se um dos jogos mais populares no momento, tendo versões para diversos consoles e continuações para tantos outros, inclusive na atualidade. A mecânica do jogo é simples: o jogador era uma cabeça redonda com uma boca que se abre e fecha, posicionado em um labirinto simples repleto de pastilhas e 4 fantasmas que o perseguiram. O objetivo era comer todas as pastilhas sem ser alcançado pelos fantasmas, em ritmo progressivo de dificuldade. O jogo original rendeu muitas versões ainda para o Atari 2600 (como "Mrs. Pacman", e "Pacman Jr.", além de outros não relacionados mas que seguiam o mesmo estilo), e posteriormente para diversos outros consoles e para o computador. Atualmente existem versões em 3 dimensões, outras em estilo "adventure", sempre remontando ao personagem redondo e faminto do jogo original e seus perseguidores fantasmas.” Disponível em: <<http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FPac-Man&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNFKJqe1fDfMfnYrYZ62A6optmZ1-w>> Acesso em: 09 nov. 2014)

25 - *Master System*: “Master System (マスターシステム, *Masutã Shisutemu*) é um console de videogame de 8-bits produzido pela Sega, para concorrer com o Nintendo Entertainment System.” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FSega_Master_System&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNFzJ1_26DQMf4yB26k1IUk15nQleQ> Acesso em: 09 nov. 2014)

26 - *Mega Drive*: “Mega Drive (メガドライブ, *Mega Doraibu*), conhecido como Sega Genesis na América do Norte, é um console de Video game de 16 bits da Sega que concorria diretamente com o Super Nintendo Entertainment System. O console fez

grande sucesso na década de 1990, perdendo espaço após o surgimento e popularização da nova geração de consoles de 32 bits, como o PlayStation da Sony.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FMega_Drive&sa=D&sntz=1&usq=AFQjCNFzsTwIM74lp_JmqW-VOUb0hrHlpg> Acesso em: 09 nov. 2014)

27 - *Super Nintendo*: “Super Nintendo Entertainment System (também conhecido como o Super NES, SNES ou Super Nintendo) é um console de videogame de 16 bits desenvolvido pela Nintendo que foi lançado em 1990 no Japão, 1991 nos Estados Unidos, 1992 na Europa e Australásia (Oceania) e América do Sul em 1993. No Japão, o sistema é chamado de Super Famicom Sūpā Famikon?, oficialmente, adotando o nome abreviado do seu antecessor, o Family Computer), ou SFC para breve. Na Coreia do Sul, é conhecida como a Super Comboy e foi distribuído pela Hyundai Electronics. Embora cada versão é essencialmente o mesmo, várias formas de bloqueio regional impedem as diferentes versões sejam compatíveis entre si.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FSuper_Nintendo_Entertainment_System&sa=D&sntz=1&usq=AFQjCNG2uZ1ngsFnL-J1S3IXAaHlt6QjZw> Acesso em: 09 nov. 2014)

28 - *PlayStation*: “O PlayStation (プレイステーション, *Pureisutēshon*, oficialmente abreviado PS), frequentemente chamado de *PlayStation 1* ou ainda *PSOne*, é um console de vídeo game fabricado pela Sony, lançado em 3 de dezembro de 1994 no Japão, 9 de setembro de 1995 nos Estados Unidos e em 29 de setembro de 1995 na Europa. Desde o seu lançamento até 2006, quando sua produção foi cancelada, o PlayStation vendeu mais de 100 milhões de unidades. Ocupa a posição de segundo console de mesa mais vendido no mundo, com mais de cem milhões de unidades vendidas, superado apenas pelo seu sucessor, o PlayStation 2, que teve mais de 150 milhões de unidades comercializadas.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FPlayStation_console&sa=D&sntz=1&usq=AFQjCNFi1CwTDTHf96RQn-yjG3Mf0apYCW> Acesso em: 09 nov. 2014)

29 - *Sonic*: “Sonic the Hedgehog (ソニック・ザ・ヘッジホッグ, *Sonikku za Hejjihoggu*, em português - Sonic o Ouriço) é um personagem de jogos de vídeo criado pela SEGA para concorrer directamente com o personagem Mario, da Nintendo e antes da criação de Klonoa da Namco (surgido em 1990, é muito semelhante ao Tails e torna-se o amigo de Sonic). Sonic é um ouriço (embora a Tec Toy, distribuidora da Sega no Brasil, o chamasse de porco espinho) azul bastante veloz, e que tem como objectivo principal salvar os outros animais do vilão Dr. Eggman (também chamado de Dr. Robotnik em algumas adaptações ocidentais), que os transforma em robôs para trabalharem para ele como escravos.” (Disponível em: [http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FSonic_the_Hedgehog_\(personagem\)%23Transforma.C3.A7.C3.B5es&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNEWWaXbq5cQNjplt2vYmjStdFvFBQ](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FSonic_the_Hedgehog_(personagem)%23Transforma.C3.A7.C3.B5es&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNEWWaXbq5cQNjplt2vYmjStdFvFBQ)) Acesso em: 09 nov. 2014)

30 - *Super Mario Bros*: “é um jogo eletrônico lançado pela Nintendo em 1985. Considerado um clássico, *Super Mario Bros*. foi um dos primeiros jogos de plataforma com rolagem lateral, recurso conhecido em inglês como *side-scrolling*. O jogo é o mais vendido de toda a história dos videogames (contando-se aí os jogos vendidos junto com os consoles) com mais de 40 milhões de cópias e foi o principal responsável pelo sucesso inicial do console NES (Famicom, no Japão). O jogo inspirou incontáveis imitações que ajudaram a fixar o estilo de jogos de plataforma. Foi o primeiro sucesso do designer de jogos japonês Shigeru Miyamoto. Em 1993, foi lançado para a plataforma Super Nintendo, dentro da coletânea Super Mario All-Stars, com gráficos melhorados e possibilidade de salvamento do jogo durante seu progresso. Em 2011, o título foi incluído no pacote de 20 jogos do programa de "embaixadores" do Nintendo 3DS, que permitiu àqueles que tinham comprado o portátil antes do corte do preço baixarem o jogo gratuitamente. Foi disponibilizado para venda ao público geral do portátil em 2012.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FSuper_Mario_Bros&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNFc1vLVqqDBLLmcpTKHdy3IADohPg) Acesso em: 09 nov. 2014)

31 - *MS-DOS*: “MS-DOS acrônimo de MicroSoft Disk Operating System é um sistema operacional, comprado pela Microsoft para ser usado na linha de computadores IBM PC. O dono, e criador original do projeto QDOS - Quick and Dirty Operating System, é a empresa Seattle Computer Systems, que foi inicialmente uma tentativa de criar um concorrente do estabelecido Sistema Operacional CP/M que rodasse no recém-lançado processador 8086 da Intel.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FMS-DOS&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNFRL2FXm0wIIHkWB5pyH9VUVG_fVg) Acesso em: 09 nov. 2014)

32 - *Windows*: “Microsoft Windows é uma família de sistemas operacionais criados pela Microsoft, empresa fundada por Bill Gates e Paul Allen. Antes da versão NT, era uma interface gráfica para o sistema operacional MS-DOS. O Windows é um produto comercial, com preços diferenciados para cada uma de suas versões. É o sistema operacional mais utilizado em computadores pessoais no mundo. O impacto deste sistema no mundo atual é muito grande devido ao enorme número de cópias instaladas. Conhecimentos mínimos desse sistema, do seu funcionamento, da sua história e do seu contexto são, na visão de muitos, indispensáveis, mesmo para os leigos em informática. A atual versão estável do Windows para desktops é o Windows 8.1, lançado em 17 de outubro de 2013. Para servidores o Windows Server 2012 é a versão mais recente e estável.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FMicrosoft_Windows&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNFtq8AxncTIFUzR7BvKggrtHqvqJg) Acesso em: 09 nov. 2014)

34 - *ICQ*: “ICQ é um programa de comunicação instantânea pioneiro na Internet que pertence à companhia Mail.ru Group. A sigla "ICQ" é um acrônimo feito com base na pronúncia das letras em inglês (*I Seek You*), em português, "Eu procuro você", porém é popularmente conhecido no Brasil como "i-cê-quê".” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FICQ&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNFTNAgKVuZKGNzm9b_X6fPSczpQ0Q) Acesso em: 09 nov. 2014)

35 - *mIRC*: “mIRC é um cliente de IRC, shareware, para o sistema operacional Microsoft Windows, criado em 1995 e desenvolvido por Khaled Mardam-Bey com a finalidade principal de ser um programa chat utilizando o protocolo IRC, onde é possível conversar com milhões de pessoas de diferentes partes do mundo. Ele era utilizado somente para isto, mas evoluiu para uma ferramenta totalmente configurável, que pode ser usada para muitas finalidades devido à sua linguagem de programação incorporada (mIRC Scripting).” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FMIRC&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNEEXmM2tcgJm1eqguPsIHTjft1sgQ>) Acesso em: 09 nov. 2014)

36 - *Kitesurf*: “Kitesurf, kiteboarding ou mesmo flysurf é um desporto aquático que utiliza uma pipa (comumente chamada pelos praticantes de kite) e uma prancha com ou sem alças (uma estrutura de suporte para os pés). A pessoa, com a pipa presa à cintura através de um dispositivo chamado trapézio, coloca-se em cima da prancha, comanda o kite com a barra, e sobre a água, é impulsionada pelo vento que atinge pipa. Ao controlá-lo, através de uma barra, consegue se deslocar (orçar ou arribar) escolhendo um trajeto, pegando ondas ou realizando saltos.” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FKitesurf&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNEfW2StnJ1saDC1FdREmPS5t80Rrg>) Acesso em: 09 nov. 2014)

37 - *Rapel*: “Rapel (em francês: *rappe*) é uma atividade vertical praticada com uso de cordas e equipamentos adequados para a descida de paredões e vãos livres bem como outras edificações.” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FRapel&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNG7GluQquSAHBYogBxJGa9RZIGCDQ>) Acesso em: 09 nov. 2014)

38 - *Lanhouses*: “LAN house é um estabelecimento comercial onde, à semelhança de um cyber café, as pessoas podem pagar para utilizar um computador com acesso à Internet e a uma rede local, com o principal fim de acesso à informação rápida pela rede e

entretenimento através dos jogos em rede ou online.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FLAN_house&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNEhf28PDyS8KM5l4u1oz34l3Nh8YA) Acesso em: 09 nov. 2014)

39 - *Cyber cafés*: “Cyber café ou cibercafé é um local que, podendo funcionar também como bar ou lanchonete, oferece a seus clientes acesso à Internet, mediante o pagamento de uma taxa, usualmente cobrada por hora. Neste local as pessoas podem também se reunir com a finalidade de realizar pesquisas escolares e utilizar do ambiente para estudar.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FCyber_caf%25C3%25A9&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNF9rgS4WXMMBhdvkEeuh8NTSjn0Zq) Acesso em: 09 nov. 2014)

40 - *Androids*: “Android é um sistema operacional baseado no núcleo do Linux para dispositivos móveis, desenvolvido pela Open Handset Alliance, liderada pela Google Inc. Segundo a Google, mais de 1 milhão e 500 mil aparelhos com o sistema operacional são ativados todos os dias, sendo utilizado por grandes fabricantes de celulares, como HTC, Samsung, Sony, Motorola e LG.” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FAndroid&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNElp9-S4et3FfAfMJxjRwAg6p4Ckg>) Acesso em: 09 nov. 2014)

41 - *Iphones*: “O iPhone é uma linha de smartphones concebidos e comercializados pela Apple Inc. Ele roda o sistema operacional móvel iOS da Apple. A primeira geração do iPhone foi lançada em 29 de junho de 2007.” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FIphone&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNH7Q5nFnxraH3laNzkaA4pHGkLlfaA>) Acesso em: 09 nov. 2014)

42 - *Apple*: “Apple Inc. (NASDAQ: AAPL; NYSE: AAPL; anteriormente Apple Computer, Inc.) é uma empresa multinacional norte-americana que tem o objetivo de projetar e comercializar produtos eletrônicos de consumo, software de computador e

computadores pessoais.” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FApple&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNE8HWDgo3APE0fYDqDLHO MFBYjpQ>) Acesso em: 09 nov. 2014)

43 - *Microsoft*. “Microsoft Corporation (NASDAQ: MSFT) é uma empresa transnacional estadunidense com sede em Redmond, Washington, que desenvolve, fabrica, licencia, apoia e vende *softwares* de computador, produtos eletrônicos, computadores e serviços pessoais.” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FMicrosoft&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNEH0mjroYaKbBk5BeUvo5z2aLunxQ>) Acesso em: 09 nov. 2014)

44 - *Kinect*. “O Kinect (anteriormente chamado de "Project Natal") é um sensor de movimentos desenvolvido para o Xbox 360 e Xbox One, junto com a empresa Prime Sense. O Kinect criou uma nova tecnologia capaz de permitir aos jogadores interagir com os jogos eletrônicos sem a necessidade de ter em mãos um controle/joystick, inovando no campo da jogabilidade, já bastante destacado pelas alterações trazidas pelo console Wii, da Nintendo e Move, da Sony.” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FKinect&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNH3IN51BteW7AqFrE5CkZ9YsEIVrA>) Acesso em: 09 nov. 2014)

45 - *Drones*: “Um Veículo Aéreo Não Tripulado (VANT) ou Veículo Aéreo Remotamente Pilotado (VARP), também chamado UAV (do inglês *Unmanned Aerial Vehicle*) e mais conhecido como *drone* (zangão, em inglês), é todo e qualquer tipo de aeronave que não necessita de pilotos embarcados para ser guiada. Esses aviões são controlados a distância por meios eletrônicos e computacionais, sob a supervisão e governo humanos, ou sem a sua intervenção, por meio de Controladores Lógicos Programáveis (CLP).” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FVe%25C3%>

25ADculo a%25C3%25A9reo n%25C3%25A3o tripulado&sa=D&sz=1&usg=AFQjCNFhykuGa4O9qOsrHjfmni5hU-ctlw> Acesso em: 09 nov. 2014)

46 - *Redes Sociais*: “Rede Social é uma estrutura social composta por pessoas ou organizações, conectadas por um ou vários tipos de relações, que compartilham valores e objetivos comuns. Uma das características fundamentais na definição das redes é a sua abertura e porosidade, possibilitando relacionamentos horizontais e não hierárquicos entre os participantes. “Redes não são, portanto, apenas uma outra forma de estrutura, mas quase uma não estrutura, no sentido de que parte de sua força está na habilidade de se fazer e desfazer rapidamente.” Muito embora um dos princípios da rede seja sua abertura e porosidade, por ser uma ligação social, a conexão fundamental entre as pessoas se dá através da identidade. “Os limites das redes não são limites de separação, mas limites de identidade. (...) Não é um limite físico, mas um limite de expectativas, de confiança e lealdade, o qual é permanentemente mantido e renegociado pela rede de comunicações.”.” (Disponível em:

<http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FRede_social&sa=D&sz=1&usg=AFQjCNFaeXDzQyERavSAXaaqI9ib58PXQQ> Acesso em: 09 nov. 2014)

47 - *Second Life*: “O Second Life (também abreviado por SL) é um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. Foi criado em 1999 e desenvolvido em 2003 e é mantido pela empresa Linden Lab. Dependendo do tipo de uso, pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social. O nome “*second life*” significa em inglês “segunda vida”, que pode ser interpretado como uma vida paralela, uma segunda vida além vida “principal”, “real”. Dentro do próprio jogo, o jargão utilizado para se referir à “primeira vida”, ou seja, à vida real do usuário, é “RL” ou “*Real Life*” que se traduz literalmente por “vida real”.” (Disponível em:

<http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FOrkut&sa=D&sz=1&usg=AFQjCNGIa7NKK6LBbXhEyBjM9Fgh-U1Q5A> Acesso em: 09 nov. 2014)

48 - *Orkut*: “O Orkut foi uma rede social filiada ao Google, criada em 24 de janeiro de 2004 e desativada em 30 de setembro de 2014. Seu nome é originado no projetista chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro turco do Google.” (Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FOrkut&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGIa7NKk6LBbXhEyBjM9Fgh-U1Q5A>) Acesso em: 09 nov. 2014)

49 - *Facebook*: “Facebook é um site e serviço de rede social que foi lançado em 4 de fevereiro de 2004, operado e de propriedade privada da Facebook Inc.” Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FFacebook&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNEAjN7YEt7yBokO3oO8WALeWMCZqw> Acesso em: 09 nov. 2014)

50 - *Realidade Virtual*: “Realidade Virtual, Holografia, e/ou ambiente virtual, é uma tecnologia de interface avançada entre um usuário e um sistema computacional. O objetivo dessa tecnologia é recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo, levando-o a adotar essa interação como uma de suas realidades temporais. Para isso, essa interação é realizada em tempo real, com o uso de técnicas e de equipamentos computacionais que ajudem na ampliação do sentimento de presença do usuário.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FRealidade_virtual&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGvV67BJTEt0NYHc_E4wf2jbaTYuA) Acesso em: 09 nov. 2014)

51 - *Blogs*: “Um *blog* ou *blogue* (contração do termo inglês *web log*, “diário da rede”) é um *site* cuja estrutura permite a atualização rápida a partir de acréscimos dos chamados artigos, ou *posts*. Estes são, em geral, organizados de forma cronológica inversa, tendo como foco a temática proposta do *blog*, podendo ser escritos por um número variável de pessoas, de acordo com a política do *blog*.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FBlog&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNFIByRbRa4UI1hr-QmK_c7Hln4NDg) Acesso em: 09 nov. 2014)

53 - *Teatro de Sombras*: “É uma das mais antigas manifestações teatrais do Oriente, notadamente em países como China, Índia, Tailândia, Sri Lanka, e Ilha de Java na Indonésia. Certamente, por isso, durante muito tempo, tanto na Europa quanto no Brasil, o teatro de sombras era conhecido como Sombras Chinesas. Nesses países as silhuetas são confeccionadas em couro, que recebe tratamento até tornar-se fino e transparente e só então a silhueta é recortada dando forma à personagem. Sua pintura, feita com tinta vegetal preta ou de variadas cores, reflete na tela, possibilitando a projeção de sombras coloridas. As silhuetas são articuladas com varetas ou fios que permitem movimentar os braços, pernas e outras partes do corpo; e para facilitar a manipulação, normalmente são apoiadas na tela durante a apresentação.

Para a realização do teatro de sombras é indispensável o uso de três elementos técnicos e materiais: Silhueta, tela e foco luminoso.

As silhuetas podem ser opacas e transparentes, o que para muitos praticantes dessa arte diferencia a linguagem em teatro de sombras opaco e teatro de sombras translúcido. No ocidente, tradicionalmente, as silhuetas sempre foram confeccionadas em papel cartão preto como *bonecos planos* ou *bonecos de vara*. Porém, principalmente a partir da década de 1980, são confeccionadas com matérias variadas, tais como madeira, tecido, acetato, arame. Às encenações do teatro de sombras são anexados objetos tridimensionais, além de sombras do corpo humano.

O foco luminoso (tocha, vela, lanterna) também foi substituído por sofisticadas lâmpadas alógenas ou lâmpadas incandescentes. Outra inovação que se registra a partir da década de 1980 foi a movimentação da tela e dos focos durante a apresentação do espetáculo. Isso diminui o nível de exigência técnica para a manipulação de silhuetas articuladas, colabora para a deformação de imagens e contribui para enriquecer a plasticidade dos espetáculos de teatro de sombras.

A tela, tradicionalmente confeccionada em tecido branco e presa a uma estrutura de madeira ou metal para deixá-la plana e esticada, cede lugar a tecidos de variadas tonalidades e espessuras. Ao mesmo tempo, deixa de ser fixa para ser movida durante a

representação. O responsável por essa invasão foi o Teatro Gioco Vita (Itália), e tal mudança influenciou diversos grupos de teatro, inclusive no Brasil. Fabrizio MONTECCHI, seu diretor, afirma que no ocidente a tela muitas vezes é um simples recurso para esconder do público a visão dos equipamentos técnicos necessários para a encenação. E reitera que “o espaço-tela para sombras representa um universo filosófico das culturas orientais que o produziram. A cultura ocidental, ao herdá-la, transformou-a em superfície que anula o seu significado” (MONTECCHI apud Beltrame 2005a:29).

Nessa mesma perspectiva, que compreende o teatro de sombras como linguagem distanciada das estéticas *naturalista** e realista, o diretor francês Jean Pierre LESCOT, considerado um dos responsáveis pela renovação dessa arte na Europa afirma que “o teatro de sombras é o complemento de um grande livro de imagens, animado por um narrador. O tema desse teatro é a epopeia. O teatro nasce da chama, da vibração, isto é, o impalpável, a imagem irreal. O ritmo do espetáculo é comparável a uma vela que se consome, é um cerimonial” (LESCOT apud Beltrame, 2005a:14).

Dentre os pioneiros dessa linguagem teatral no Brasil destacam-se Olga OBRY e o Grupo Quintal, da cidade de Niterói, liderado pela família BEDRAN com diversos trabalhos realizados nas décadas de 1970 e 1980. Atualmente, dois grupos se destacam pela prática dessa arte: a Cia. Lumbra, dirigida por Alexandre FÁVERO, em Porto Alegre, e o Grupo Karagozkwk, dirigido por Marcelo ANDRADE, em Curitiba.” (GUINSBURG J., *et al.* 2009, p.305 - 306)

54 - *Manipuladores*: “Há uma diversidade de nomenclaturas existentes para definir o profissional que se expressa com a linguagem do *teatro de animação**. Historicamente, *titeriteiro* e *marionista* sempre foram expressões mais utilizadas. Posteriormente, a expressão mais comum foi *bonequeiro** e essa passou a ser a nomenclatura corrente. Mas este consenso não durou muito. Logo apareceram outros nomes com a justificativa de que bonequeiro é expressão mais adequada para quem trabalha com o boneco do tipo antropomorfo e por isso não aglutina outras importantes tendências mais contemporâneas dessa linguagem. Paralelamente a denominação *manipulador* também

passou a ter uso corrente porque creditava ao artista a responsabilidade da encenação. No entanto, muitos profissionais da área passaram a considerá-la inadequada porque pressupões uma relação verticalizada do ator sobre o boneco ou objeto. A expressão *manipulador* não contempla um aspecto fundamental no trabalho desse artista, ou seja, o diálogo entre a matéria de que é feito o boneco ou objeto, os mecanismos de articulação e manipulação, e as intenções do ator-manipulador. Ou seja, a relação que se estabelece entre o artista e os bonecos e objetos ou *formas animadas** é mais complexa do que sugere a palavra manipulador. Certamente por isso, mais recentemente, é frequente o uso de nomenclaturas como ator-manipulador. São duas as novidades postas nessas expressões: a primeira é a ideia de *animar* o objeto inanimado, a ideia de dar vida a algo; e a segunda diz respeito à presença do bonequeiro como ator, como compositor da cena.

Magda MODESTO afirma que “o que diferencia a arte do títere das outras artes é a atribuição de vida própria ao inerte, um simples ato de transformação do objeto em sujeito, realizado pelo animador (titereteiro) que induz o público a acreditar na independência desse ser com ‘alma’ e ‘vida’ próprias. Para tal transformação o animador não pode apenas manipular - processo externo, ato frio de destreza -, e necessita interpretar - processo interno de busca da sua personagem” (2006:10). É nesse momento que se configura, de modo mais visível, a concepção de que esse artista é ator, é intérprete. A apresentação de tais nomenclaturas, no entanto, não encerra as dúvidas que pairam sobre a denominação mais adequada para o trabalho desse profissional.” (GUINSBURG J., *et al.* 2009, p.192 - 193)

55 - *Deus ex Machina*: “*Deus ex machina* expressão latina vinda do grego "ἄπὸ μηχανῆς θεός" (*apò mēchanēs theós*), significa literalmente "Deus surgido da máquina". E é utilizada para indicar uma solução inesperada, improvável e mirabolante para terminar uma obra de ficção ou drama.” (Disponível em: http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FDeus_ex_machina&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGk-nFyozG5pn7KC-qqidIX4tReDg) Acesso em: 09 nov. 2014)

56 - *Orixás*: “Na mitologia yoruba, orixás (yoruba *Òrìsà*; em espanhol *Oricha*; em inglês *Orisha*) são ancestrais divinizados africanos que correspondem a pontos de força da Natureza e os seus arquétipos estão relacionados às manifestações dessas forças. As características de cada orixá aproxima-os dos seres humanos, pois eles manifestam-se através de emoções como nós. Sentem raiva, ciúme, demonstram vaidade, orgulho. Cada orixá tem ainda o seu sistema simbólico particular, composto de cores, comidas, cantigas, rezas, ambientes, espaços físicos e até horários. Como resultado do sincretismo que se deu durante o período da escravatura, cada orixá foi também associado a um santo católico, devido à imposição do catolicismo aos negros. Para manterem os seus orixás vivos, viram-se obrigados a disfarçá-los na roupagem dos santos católicos, aos quais cultuavam apenas aparentemente.” (Disponível em: <<http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpt.wikipedia.org%2Fwiki%2FOrix%25C3%25A1&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNHkfFNlpVnePQPAGkg2OquyZSTzXw>> Acesso em: 09 nov. 2014)

57 - *Impressão 3D*: “Impressão 3D, também conhecida como prototipagem rápida, é uma forma de tecnologia de fabricação aditiva onde um modelo tridimensional é criado por sucessivas camadas de material. São geralmente mais rápidas, mais poderosas e mais fáceis de se usar do que outras tecnologias de fabricação aditiva. Oferecem aos desenvolvedores de produtos a habilidade de num simples processo imprimirem partes de alguns materiais com diferentes propriedades físicas e mecânicas. Tecnologias de impressão avançadas permitem imitar com precisão quase exata a aparência e funcionalidades dos protótipos dos produtos.” Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Impress%C3%A3o_3D> Acesso em: 09 nov. 2014)

APÊNDICE

Diário de um Ator-manipulador em Paper Macbeth

Bem legal o Leonardo ser o auxiliar de filmagem e o professor Rodrigo filmar o trabalho. Agora só falta a Marcela integrar o projeto. Ensaio bom. Colocamos a “carne moída” para funcionar e depois de aquecidos passamos o que andamos ensaiando. Aproveitamos, como temos feito, para procurar enxugar a dramaturgia. Penso que estamos ajustando a obra de Shakespeare a nosso espetáculo. Está ficando, a cada dia que passa, mais redondinho. Com a chegada do Élder, pudemos levantar questões específicas de produção.

Conversa com a diretora:

- Correria não é bom.
- 1ª Cena - das bruxas - mais tempo “sendo” bruxa (como vai ser confeccionada?), com personalidade... Deboche na fala “Macbeth”
- 2ª Cena - o ator vai atrás do efeito!! Manias do ambulante (carregador)
- 3ª Cena - triangulação das bruxas e pressão no Macbeth/meia-lua das Bruxas atrás dos dois
- 4ª Cena - Mensageiro atenção à fala, saída, impositação e colocar vareta
- 5ª Cena - casal Macbeth, atenção aos detalhes
- 6ª Cena - sombras - fazer, precisão
- 7ª Cena - Restante também

04/03/13

Hoje, uma falha de comunicação atrasou nosso ensaio, mas, por sorte, eu estava ao lado, vim aquecendo e fizemos um ensaio com inusitada energia. Seguimos aperfeiçoando nossas cenas, principalmente, a dramaturgia. “Ensaíamos o ensaio” da luta final. Antes de iniciarmos, ao tentarmos brincar com a cena, uma espadada surpreendeu a todos, fazendo explodir e cair quatro lâmpadas fluorescentes, nos gravando nas retinas uma chuva, até bonita, de cacos, “abençoando” nosso espetáculo com um “show pirotécnico”. Assim não pudemos continuar...

05/03/13

Chove. Após um pequeno desencontro, nos conectamos e nos encontramos. Hoje colocamos uma preocupação comum “na roda”. Como seguir sem uma integrante presente?? Não é possível. Temos que resolver isso. O peso da preocupação saiu de nossas costas. Ao passarmos nosso ensaio, viu-se uma energia a mais, um certo conforto. Percebemos mais ajustes dramáticos e dramatúrgicos. Precisamos melhorar a ideia das caixas poluindo o espaço. Há possibilidade da entrada de um novo ator (homem), pois é o desejo da direção. Momento de mudanças para uma maior integração entre o elenco, que, no momento, conta com uma atriz em outro país. Terminamos o ensaio de ânimo renovado e confiantes!

07/03/13

Com o ensaio de ontem desmarcado, tive a esperança de que poderia trabalhar ao lado de minha namorada, mesmo com a preferência da direção pela participação de um homem. Quando chegávamos, ela e eu, para o ensaio, recebi, antes de chegarmos ao local do encontro, a notícia de que seria um homem. Recebemos a notícia com certo alívio, já que, por conta dos ensaios de outro trabalho, ela estava “entre a cruz e a espada”. Assim, ela partiu sem sequer encontrar com o grupo. Ansiosos pela entrada do novo integrante, começamos nosso ensaio com o aquecimento de sempre (articulações e voz), interrompido pela reunião com o sonoplasta, que foi super proveitosa, mas, ainda assim, esquecemos algumas coisas. O ensaio foi corrido, mas proveitoso. Acabamos de supetão, por conta de compromissos pessoais após o ensaio e a necessidade de encerrarmos pontualmente. Isso antecipou o final alguns minutos. Penso que além das ansiedades pessoais, isso foi reflexo da ansiedade pela chegada do novo integrante.

08/03/13

Chego esbaforido, com problemas de banco para resolver. Há tensão e ansiedade por sabermos de um probleminha pessoal da diretora. Em compensação, recebemos os dois novos integrantes, o ator-manipulador e a sonoplasta para um primeiro encontro e

inicial leitura. A ambientação com os novos integrantes levantou poeira e agora tudo está “turvo”. Eu não ousou dizer uma palavra sobre minhas impressões, embora isso já diga tudo. Que Dionísio nos abençoe!

11/03/13

Montagem Carroça:

Numeração em meio círculo - “Jogo de Lego” - 1 com 1, 2 com 2, 3 com 3, assim por diante, com números iguais - Jaula da carroça 3 - 6 - 5 - 3, depois junta-se parafusos com borboletas para dentro - parte de madeira 1 com alumínio - de cima para baixo - é o chão - depois os quadrados com pedacinho de madeira número 8, em seguida encaixa a madeira pequena no 8, a outra parte com madeirinha é 7 - borboletas para dentro - em cima de tudo, o último alumínio 2 / apertam-se as borboletas até o dedo aguentar, encaixa nos alumínios na altura do 2 / Não esquecer de travar as rodas e destravar / Assustador!!

Com a chegada da carroça, a complexidade em lidarmos com ela e o início dos trabalhos com as espadas, sentimos a pressão da estreia “batendo à nossa porta”.

Hoje saio sentindo-me um fracassado, mas com gana de vencer o medo e ultrapassar os obstáculos que estamos enfrentando e ainda vamos enfrentar. Força e coragem são as palavras chave desse momento.

12/03/13

Hoje estreamos mais elementos cênicos. O grau de dificuldade só aumenta. Tivemos a feliz notícia de que temos um belo artigo num jornal local sobre a estreia do nosso espetáculo na “Maratona Cultural” de floripa. Embora o grau de dificuldade aumente com esses novos elementos, o espetáculo parece tomar forma. A cena da luta não me deixa mais, tão angustiado estou, porém mais confiante! Uma pequena pausa para respirarmos e ajustarmos algumas coisas. Fim.

13/03/13

Esperamos pelos cenotécnicos para iniciarmos a finalização da carroça. Gús e eu, sob a orientação da Margot (ex-atriz do espetáculo, que ocupava o meu lugar, agora produtora) fizemos a primeira passada total da luta e pretendemos seguir memorizando-a. Foi um ensaio duro, cansativo, porém, gratificante!! Vamos que vamos!!

14/03/13

Tecnicamente completo, o espetáculo começa a surgir diante de nossos olhos. Último dia de ensaio desta semana e pudemos sentir o tamanho do “problema”! Não é fácil. Com as passadas técnicas observamos com mais clareza a agilidade necessária entre uma cena e outra e o quão difíceis são estas trocas de cena. Pudemos, também, observar algumas cenas ganhando força! Na nossa última semana antes da estreia no Teatro Pedro Ivo, temos muito trabalho pela frente! Força e garra!

18/03/13

Última semana de ensaios antes da nossa estreia. Todos os elementos técnicos, ou quase todos. Ainda existem pequenas coisas para inserir. Mais uma batalha perdida para os aparatos técnicos, porém estamos nos adaptando melhor. Eu, particularmente, sinto-me mais preparado fisicamente. Posso sentir e perceber necessidades urgentes:

Anotações:

- Roteiro de entradas
- Lista de bonecos
- Lista de elementos cênicos, etc. e checagem /inclusive/ rodinhas. Muita concentração e energia, que dá!!

19/03/13

Demos prosseguimento aos ajustes finais, onde as questões técnicas como: projetor, luz e cenário em geral, vão sendo finalizados!! Todos colocam a “mão na massa”, inclusive, na ânsia de resolvermos tudo o mais “redondinho” possível, subi numa escada para colocar uma “perna” de coxia, ela soltou do suporte caiu em cima de uma atriz e no susto, soltei a escada numa cena inusitada, estilo “cartoon”, voei como um gato e caí em pé. Fora o susto, nada demais. Ficou a sensação de que o espetáculo começa a ficar pronto para ser apresentado ao público. Estamos pegando o jeito.

20/03/13

Um pequeno atraso para a chegada de algumas peças faltantes da carroça, nosso principal cenário. Começamos mesmo assim, e na hora certa o cenotécnico chega para salvar o ensaio. O iluminador vai ajustando as luzes enquanto damos a primeira passada e, ao que tudo indica, fizemos bem. A segunda passada surpreendeu pela exatidão dos movimentos do espetáculo. Saímos exaustos com a maratona intensa de ensaios, porém, com a sensação de dever cumprido. Armazenando o que resta de energia para estes dois últimos dias de ensaio antes da estreia, já contando com nossa antiga integrante, que retorna ao grupo para dar uma força na técnica. Seu olhar final sobre o ensaio, pareceu aprovar o resultado até agora. Esperamos fazer ainda melhor na tão aguardada ESTREIA.

21/03/13

Contagem regressiva para a nossa estreia. Mais confiantes em relação ao que estamos fazendo! Existe uma sombra política que incomoda nossa apresentação. Um boicote ao evento que estamos vinculados, uma chateação inconveniente! Mais passadas técnicas e ajustes finais. Estamos mais vigorosos e preparados. Tanto que, numa das passadas, pude observar a reação da direção e dos técnicos na cabine. Todos vibraram na coreografia final. Me emocionei com o cansaço recompensado!

Exaustos, acabamos decidindo por não passar uma terceira vez, até porquê, a diretora teve que assumir, às pressas, seu posto de vice coordenadora de curso. Seguimos conversando entre nós, definindo prioridades, mas o último e derradeiro ensaio será amanhã! Viva!

22/03/13

O derradeiro ensaio... E tudo foi da melhor maneira para um último ensaio antes da estreia. Muito trabalho, muito mesmo! Nosso espetáculo demanda mão-de-obra “feroz”. Dia longo. Cada um com seus problemas pessoais ou questões pessoais, *entregues* ao “guarda-volumes” de problemas, para *entregar-se* somente ao espetáculo. O clima é de *entrega* total, concentração e foco! Estamos determinados a fazermos o melhor, e fazemos. Após o término precoce, por conta de outro ensaio “relâmpago” no teatrinho, arrumamos tudo para carregarmos no domingo pela manhã “cedíssimo”, onde pretendemos ficar juntos, numa concentração de dia inteiro!!!

24/03/13

A Festa da Estreia

Depois de um dia de descanso de ensaios, mas quase sempre de árduo trabalho em outro ofício ou trabalho, acordamos com os Galos para iniciar nosso ritual de festa da estreia desta nova montagem de “Paper”... A Readaptação do espetáculo ao imenso palco do Teatro Pedro Ivo durou a manhã toda, depois de almoçarmos, sem descanso, iniciamos ensaios para sessão de fotos e ajustes técnicos. Preparados para o desafio, tocam a campanha do sinal três vezes. Os ensaios deram suporte para os eventuais percalços. Contentes, terminamos nossa celebração com muitos aplaudindo de pé, rasgados elogios ao espetáculo, árdua desmontagem e transporte do cenário. Para finalizar a celebração, uma gostosa Pizza!

25/03/13

Dia de Jogar em Casa

Hoje nossa apresentação foi no DAC - Teatrinho da UFSC. Estamos “jogando em casa” e para os calouros da universidade principalmente. Durante a arrumação aqui, nos lembramos de questões a serem ajustadas. Decidimos tirar as espadas na apresentação de hoje e assim ficou melhor, muito mais vida aos bonecos! Preparados para entrar em cena, os murmurinhos da plateia só aumentam, a expectativa de casa cheia se concretizou. Apresentamos para a casa lotada, que aplaudiu de pé um melhor espetáculo que o da estreia. Estamos contentes e com bastante motivação e mais expectativas futuras. Que venha o mundo para o “Paper”, nós o abraçaremos com força e coragem!

02/04/13

Depois do feriadão e das boas realizações (apresentações), tivemos nosso, merecido, descanso. Marcou-se um ensaio relâmpago, onde não se pôde reunir o grupo todo, mas aproveitamos para conversarmos entre gús e eu, sobre a luta final, resolvemos fazer um “mix” das duas versões e agradou a diretora. Amanhã tentaremos na apresentação!

03/04/13

Congresso Roas Bastos

Nos encontramos horas antes da apresentação, como de costume, para arrumarmos tudo e prepararmo-nos. Hoje será um desafio maior para mim, pois estou sentindo a pior dor nas costas, que jamais senti, de um “mau jeito” que dei no sábado. Compro um “Salompas”, colocamos em minhas costas, em seguida, sinto o efeito relaxante ou extasiante, mas os efeitos eu sinto. Preparados! Fazemos, na minha opinião, a melhor apresentação das três que até aqui, curiosamente, a primeira vez que o público não aplaudiu de pé, suponho, por ser um congresso internacional. Embora tenha havido

uma exceção... Uma menininha, espontaneamente, após nossa reverência, empolgada com os aplausos, levantou-se sozinha e nos emocionou a todos. Mais um belo dia de trabalho.

10/04/13

Transporte Cenário

Teremos uns dias de folga, porém, entre a correria das nossas rotinas individuais, encontramos-nos para transportar o nosso cenário até um local onde não atrapalharemos outros grupos, ou deixemos nosso cenário ao léu. Colocamos tudo desmontado no DAC, numa sala, e outras coisas no NELOL.

19/04/13

Último e Derradeiro

Com a falta de tempo da equipe e viagem da atriz-manipuladora, tivemos, somente, um último e derradeiro ensaio antes da circulação Myrian Muniz por Santa Catarina. Levar tudo para o DAC, impressões gráficas vistórias, atrasos, esquecimentos, montagem da estrutura, tudo isso, levou três horas. Depois de uma reunião, onde decidimos sobre as viagens, uma passada geral para sentirmos o clima. Ainda estamos afinados, apesar de um pouco enferrujados, esta falta de ensaios será arriscada, mas é o que temos!! Contagem regressiva, daqui a uma semana, pé-na-estrada!!! Dá-lhe desmontar e guardar tudo!!! Será nossa rotina...

27/04/13

Itajaí (Estreia Circulação)

Após o enterro de minha madrinha, quem me levou para o Teatro Municipal de Itajaí foram, minha tia e minha mãe. Cheguei na boa hora do almoço. Depois de bem

alimentados e com “checkin” feito no belo e confortável hotel, voltamos para o teatro. Percebemos o bom retorno acústico, mesmo sendo amplo o espaço, com capacidade para mais de quinhentas pessoas, o que gerou expectativa quanto ao público. A adaptação foi grande. Fizemos outros movimentos para alcançarmos os mesmos resultados estéticos e aproveitamos para inserir, de última hora, as falas de uma cena específica (das bruxas no caldeirão), faladas, agora, pelos atores e não mais por gravação. Desafios empolgantes. Depois de duas boas passadas e ajustes feitos, nos preparamos. O público encheu o teatro e fizemos uma boa apresentação. Quase todos os meus convidados estavam presentes e o bate-papo após o espetáculo foi interessante. Questões já discutidas anteriormente foram apontadas, mas isso demonstra que tudo sempre é questão de opção e opinião. Não posso esquecer de mencionar sobre a oficina que nossa diretora deu e que parece ter sido fantástica. Saímos com uma boa experiência, belas fotos e após uma bela pizza, fomos ao merecido descanso!

28/04/13

Joinville (2º Dia)

Acordamos cedinho. Tomamos um gostoso café juntos e viemos para Joinville, minha cidade natal. Muita expectativa, céu azul e clima super agradável (atípico na cidade da chuva). Rotina já habitual. Descoberta do belo, novo e surpreendente espaço multiuso do SESC-Joinville. Boas expectativas quanto ao espaço também, embora tenhamos tido que readaptarmo-nos novamente - tenho percebido que com o Teatro de Animação é o Teatro/Espaço que deve ser adaptado às nossas necessidades, pois é tudo muito preciso e marcado - depois de cenário, iluminação e palco montados, gostoso almoço, com direito a desconto por sermos “do teatro”. Sassá e Léo saíram para dar a oficina, em seguida, chegamos para afinarmos luz, som e cenas. Uma passada rápida para ajustarmos os tempos e novas entradas propostas. Tudo certo. Público, razoavelmente, bom, tanto para a oficina que acaba de acabar, quanto para o espetáculo que inicia. Metade dos espectadores são minha família, tanto numa apresentação quanto em outra. Ambas foram apresentações especiais. O espaço ajudou. A presença da

família foi fundamental, pois era bastante gente. Um dos fatos marcantes, foi a proximidade da plateia com o espetáculo nesse espaço, essa situação foi responsável por um desempenho extraordinário. Crescemos muito com isso e ganhamos muito também. As apresentações de Joinville foram bonitas, por conta dessa proximidade e por conta da arrumação que fizemos. A família foi fundamental para mim, principalmente, meus sobrinhos, que mesmo sob a burca, reconheciam o tio a cada cena, apontavam e gritavam. Mas independente disso, nós (o grupo), estamos crescendo muito juntos. E rápido!

29/04/13

Criciúma (3º Dia)

Acordamos mais cedo que de costume para uma viagem mais longa que de costume. Uma paradinha para pamonha e chegada na curiosa cidade de Criciúma. Um, também, curioso, com bela vista, SESC. Onde demos uma entrevista para o jornal local e descobrimos que não tínhamos equipamentos de iluminação. Depois do susto, Sassá e Léo foram para a oficina, ao término da mesma, soubemos que, pela primeira vez, foi com crianças. Enquanto Sassá dava esta, também, curiosa oficina, conhecemos o peculiar, bonito, grande e de excelente acústica, Teatro. Boas expectativas. Reunião com o empresário de iluminação que irá auxiliar-nos, e o espetáculo terá o necessário para acontecer. Felizes, voltamos para o Hotel, onde entrei na internet e percebi que as pessoas estão gostando do espetáculo por onde já passamos. A experiência está sendo linda! Faço exercícios no hotel e acontece, em seguida, um jantar com a equipe, super descontraído. Encantados com nossa experiência, voltamos ao hotel para descansar para o último dia dessa primeira etapa de circulação Myrian Muniz.

30/04/13

Criciúma (4º Dia)

Bem descansados e alimentados, seguimos para o mais belo Teatro destes dias de apresentação. Pela primeira vez, as meninas ficaram no hotel durante a montagem, pois Aline está doente. Montamos tudo agilmente e adaptamos o palco às nossas necessidades. Afinamos tudo grosseiramente e fomos almoçar, muito bem por sinal, em seguida, fomos todos para o teatro e com flores surpresas para a diretora. Afinamos tudo minuciosamente e aguardamos o horário da apresentação. Compramos o jornal com a matéria um pouco equivocada no conteúdo e com o "serviço", totalmente, equivocado, anunciando apresentação no SESC ao invés do Teatro Municipal da cidade. Tarde demais. Embora a doença da Aline, crescemos muito com as apresentações, e com o auxílio luxuoso do Teatro, estamos determinados a fazermos mais uma boa apresentação. Um público, razoável, aguarda o início. Estávamos bem adaptados ao espaço. Sentíamos uma evidente evolução no espetáculo, no que diz respeito ao nosso trabalho, principalmente. Embora tenham acontecido dois episódios que quase colocaram o espetáculo em risco, ao menos para mim. Primeiro: dois bonecos foram mexidos (os príncipes Malcon e Donalbain) e não pude localizar parte deles, os encontrei na sorte, então, Igor e eu, os montamos em cena, atrás da caixa que é o "tablado" deles. Aí deu tudo certo!! A outra coisa: foi um escorregão com o bonecão na luta final, quase caí e apenas o iluminador diz ter notado, fora isso, sentíamos uma energia diferente, de êxito! Na hora do cumprimento final, o público aplaudiu intensamente e de pé! Oferecemos nossa surpresa à diretora e muitos espectadores ficaram para a conversa final, que foi ótima! Contentes, desmontamos tudo, tomamos uma ducha no hotel e fomos jantar num fino restaurante, merecidamente. Retornamos para Florianópolis. Esquecemos as chaves do DAC, tivemos que esperar buscarem, descarregamos tudo e despedimo-nos uns dos outros, satisfeitos e realizados com a viagem de sucesso e muito aprendizado. Com certeza fica marcada em nossos corações e currículos, como uma das mais importantes experiências.

09/05/13

Guarapuvu

Apresentação surpresa na primeira semana de Artes Cênicas da UFSC confirmada. Apresentaremos no grande "Elefante Branco" da UFSC. Hoje é dia de transferir do DAC para o Teatro, todos os elementos cênicos. Pontuais como de costume, estamos todos reunidos e conseguimos colocar, quase, tudo no carro da diretora, o restinho levamos à pé. Chegando lá, conhecemos o gigante e ajustamos o "grosso". Uns testes de acústica... Esperamos o iluminador e o cenotécnico para adequarmos o gigantesco espaço cênico às nossas necessidades. Tudo feito. Voltamos cedo amanhã para a, já habitual, rotina de afinação e apresentação.

10/05/13

Guarapuvu (Cancelado)

Chego pontualmente, mas... Ninguém. Uma excitação maior que o comum toma conta de mim, ansioso, ligo para a diretora, vou atrás de alguém para abrir o "Elefante Branco". Tudo parece ser difícil aqui. Chegam, um à um, todos da equipe. O iluminador começa seu trabalho. Parece ter dificuldades, mas como tudo aqui é difícil, esperamos com paciência e bom humor, entretendo-nos com bobagens. Minha namorada vem despedir-se, pois tem que viajar. Como algo. Estamos de bom humor, a equipe toda, mas começamos a nos preocupar com a demora na resolução do problema com a luz. Após muitas tentativas, começamos a cogitar um cancelamento. O "Elefante Branco" mostra sua grande "tromba", e o cancelamento torna-se inevitável por falta de estrutura técnica para a apresentação do trabalho. O primeiro cancelamento de um espetáculo em toda a minha vida (17 anos de palco), procuro ver como uma oportunidade publicitária para a nossa minitemporada no DAC no final deste mês. Tratamos de divulgar o cancelamento, anunciando as próximas apresentações. Resta-nos guardar tudo no DAC, com o esforço de sempre, que hoje parece sacrifício. Grande aprendizado: Teatro de Animação necessita de aparato técnico e checagem espacial antecipada, senão, não rola! Por tanto,

não rolou. Fora isso, precisamos ser consultados previamente para apresentarmos, em cima da hora, de "improviso", não tem como apresentar o Paper Macbeth, principalmente, quando nos deparamos com um "Elefante Branco" pela frente.

25/05/13 & 26/05/13

Cancelado (Parte II)

Uma festa do divino foi agora o motivo dos cancelamentos, por isso não haverá a nossa minitemporada.

19/06/13

Ensaio Montagem

Ensaio marcado, um pouco em cima da hora, que teve que ser desmarcado, mas serviu para a montagem dos elementos cênicos.

20/06/13

Ensaio à Vera

Curioso incidente de um pai e suas duas filhinhas brincando com nosso cenário e eu tive que chamá-los à atenção, quando pegaram o pano da Lady. Foi engraçado! Pessoal do "Notícias do Dia" esteve presente, fez uma longa entrevista com a diretora e tirou algumas fotos, depois ensaiamos bem, mesmo um pouco enferrujados, alguns errinhos aqui e acolá, a coisa fluiu. Marcamos um ensaio extra, para ajustes mais detalhados.

21/06/13

Aperfeiçoamento

Hoje foi o dia da TV-UFSC marcar presença em nosso ensaio. Mais concentrados e após termos refletido sobre as deficiências de ontem, parece que tudo ficou mais afinado. Isso nos dá mais confiança, pois agora só ensaiaremos no dia da apresentação. Enquanto isso, uma grande manifestação popular acontece no país.

28/06/13

Grande Apresentação no TAC - FITA Floripa

Um dia duro e de muita expectativa, principalmente, para mim. Além de estarmos apresentando pela primeira vez no FITA, no teatro mais tradicional da cidade, minha nova namorada (grande amor do passado) vem de São Paulo para assistir ao nosso espetáculo, o que tempera de nervosismo esta apresentação.

O trabalho começou cedo, mas graças a estrutura do FITA, nosso cenário foi e voltou sem minha ajuda. Porém, fui encontrar com o pessoal na van, às nove horas da manhã. Chegamos ao, peculiar, Teatro e começamos nossa, habitual, rotina de trabalho. Montagem do cenário, ensaios... Desta vez foi puxado! Depois do almoço, muita ansiedade, recebi minha namorada à tarde, entre uma das duas passadas do espetáculo. Mais calmo, passamos uma última vez e ajustamos qualquer coisa mais. Seguros, porém continuo ansioso, esperamos os sinais, que demoram para entrar, pois havia um Teatro ficando superlotado. Público lindo e ansiedade redobrada. Começamos nosso espetáculo, de repente, logo na passagem mais rápida que faço por trás da rotunda, um choque! Apagaram qualquer luz de serviço dos bastidores, e como as pernas das coxias eram de veludo, bem fechadas, que, inclusive, já haviam chamado a nossa atenção, não deu outra, o blackout atrás, na passagem, foi total, e como foi, inusitado, tendo, ainda, eu, uma burca e apenas uns cinco segundos para cruzar todo o largo palco, senti como se tivessem tapado meus olhos. Não sabia como resolver o caso, corri às cegas, por acaso,

e depois de ter enrolado em várias pernas de tecido, cheguei a tempo, porém, sem saber o que fazia, por isso, tive um branco "inesquecível"! Fui fazendo a cena do "Mensageiro" sem ter consciência alguma dela, querendo acertar o contexto. Graças aos tantos ensaios, mesmo inconsciente, o texto saía corretamente, até eu ter que dizer o título que o "Mensageiro" vem anunciar a "Macbeth". Segundos de silêncio e raciocínio lógico (o título dado a Macbeth deve ser preciso, pois é motivação para outras cenas), tentando encontrar as palavras exatas, a partir do contexto do espetáculo e lógica pessoal, de repente, lembrei e soltei um surpreso: "Barão de Cawdor!", que fez toda a equipe voltar a respirar. Depois fizemos um belo espetáculo, sendo que alguém da equipe solucionou o blackout total das coxias. O público, visivelmente, contente, aplaudiu mais uma vez de pé. Desmontamos nosso cenário felizes, para seguir para a confraternização, jantar num hotel. O corpo sentindo o dia de trabalho exaustivo, mas o espírito e mente tranquilos com o sucesso de mais um bonito dia para nós!!

17/07/13

Reunião de Reflexão

Aproveitamos esta "entressafra" para nos reunirmos, fazermos um balanço sobre todo o passado até agora, organizarmos cronograma pessoalmente e concluir ajustes fundamentais.

Ajustes:

- Mudança 01 - abrir e fechar uma só vez a portinhola da corte.
- Mudança 02 - Entregar a carta de Lady com o Mensageiro.
- Mudança 03 - Grito da morte do Rei deve ser cortado.
- Mudança 04 - Confeccionar novo fantasma.
- Mudança 05 - "Timing" dos nobres nas entradas e saídas, com fantasma e falas sobre a linhagem de "Banquo" antes do Banquete.

22/07/13

Semana de preparação para a Circulação Myrian Muniz - Paraná

Um ensaio para montagem, e na falta de um dos atores, somente leitura do roteiro com novos ajustes para o novo iluminador conhecer o trabalho. Seja Bem-vindo!

23/07/13

Manhã Gelada

Chegamos todos, exceto o antigo iluminador, com problemas de locomoção. A arrumação do cenário está mais prática, pois numeramos as caixas, e assim, qualquer um sabe montá-las. Fizemos um bom e corajoso aquecimento nesse frio excepcional. Nossa passagem com os novos ajustes foi boa, absorvemos bem todos eles. A peça está mais dinâmica e melhor ajustada. Terminamos o ensaio com uma justíssima homenagem ao aniversariante do dia.

24/07/13

De Outro Jeito

Todos à postos. Tudo montado. Rápida conversa, onde percebemos o quanto o trabalho exige fisicamente e o quanto devemos nos preparar bem para aguentarmos a maratona de apresentações. A Rotina deve ser condizente com o esforço, pois quando extrapolamos essa balança, ficamos "quebrados". Depois de ter assistido ao vídeo da estreia, comecei a ter umas inquietações sobre postura cênica, e, por isso, neste ensaio de hoje, tentei mudar. Não funcionou. Todo o meu esforço foi convertido em atenção negativa sobre o meu trabalho. Será corrigido amanhã. Ao menos tentarei.

25/07/13

Ensaio Final

Tudo montado. Todos à postos. Hoje é o grande dia para fazermos a mecânica dos ajustes funcionar. Uma primeira e desastrosa passada, que nos faz perceber necessidades específicas para os ajustes finais. Segunda passada... Primorosa e estimulante! Nosso espetáculo está, realmente, crescendo e ficando redondinho. Está mais dinâmico, compreensível e emocionante. Saímos contentes e cansados. Terça-feira, dia 30/07/13 às 12h, nos encontraremos para mais uma maratona de apresentações, dessa vez, no Paraná... E é no inverno!!! Af! Coragem, força e determinação. Viva o Teatro!! Aqui fez neve pela primeira vez desde o meu nascimento, como estará lá?

30/07/13

Pé na Estrada!

Menos frio que na última semana. Tempo bom. Coração apertado de saudades antecipadas de minha amada, que deixo em minha casa. Trabalho na divulgação pela manhã. Tempo, apenas, para chegar pontualmente. Há pequeno atraso de alguns. Consigo comer um lanchinho e receber um beijo de despedida que carregarei em meu coração nesta viagem. Mas na Realidade o que carregamos é a Van, com cenário. Tudo apertadinho. Balança muito. Viagem com vistas legais, porém, longa. O papo é bom, pois a turma é boa. Uma parada em Mafra para um lanchinho rápido e nove horas depois de sairmos de Florianópolis, chegamos ao nosso esquisito hotel. Ficaremos dois dias aqui em União da Vitória. Conhecemos a família do ator da terrinha. Voltamos para o hotel para tentarmos dormir... Mas trabalho online e só durmo depois de um bom papo com meu colega. Boa noite! Amanhã apresentamos!

31/07/13

Porto União Para a União da Vitória

Chegamos às cidades dentro da ferradura, que são divididas por um trilho de trem, cada uma em um estado. Santa Catarina e Paraná a um passo de distância. Nosso lema, segundo nossa atriz, todos concordamos, é o nome da nossa cidade de apresentação! Usuais, já costumeiros, desafios vencidos para a adaptação do teatro local. Matérias em jornais, dificuldade para montagem da luz, pois não há segurança para o iluminador alcançar as varas, resolvemos descendo a vara a uma altura segura. Tudo arrumado. Almoço. Entrevista na rádio. Passeio rápido entre Santa Catarina e Paraná, uma quadra entre o hotel catarinense e o teatro paranaense. Oficina ministrada. Aquecimento. Duas passadas para ensaio de reconhecimento. Expectativas. Público cheio. Grande apresentação! Nossa peça cresceu. Sinto-me feliz com o resultado. Dá mais prazer em fazer nesta nova dinâmica de ajustes. Começamos com o pé direito. Janta e cama. Bom sono!

02/08/13

Ponta Grossa e Firme

Chegamos de viagem direto para o belo Teatro, bem no centro da cidade. Causamos uma boa impressão a cena cultural daqui. Começamos nossa rotina de arrumação e não temos muitas dificuldades. A imprensa local vem para gravar uma matéria que irá para o ar, ao vivo. Arrumamos tudo rapidamente/agilmente para que isso ocorra, e sai tudo bem. Almoçamos. Panfletamos. Divertimo-nos com isso. Oficina. Afinação de luz. Já é hora de uma passada. Passamos. Murmurinho de público chegando. Bastante gente. Apresentação linda e recepção super positiva das pessoas. Acabamos nosso dia de trabalho com um excelente jantar e muitas risadas juntos para celebrar o sucesso. Amém. Hotel. Trabalhinho rápido de internet (divulgação em Curitiba). Cama.

03/08/13

Curitiba I

Rápida viagem. Lindo Teatro. Rotina de sempre. Tudo certo. Almoço gostoso. Consigo um "Gazeta" com um salão de beleza (estava querendo de qualquer modo, pois havia uma matéria nossa lá, mas não encontrava). Panfletamos um pouquinho na volta ao Teatro. Um refletor explode e se desintegra. Nada grave. Levamos as malas para o apartamento onde estamos alojados. Voltamos ao Teatro. Afinamos luz e organizamos tudo. Uma passada clássica de adaptação. Uma escada assassina nos bastidores, mas que foi prontamente tapada. Hora da apresentação. Um pequeno, porém, seletivo público. Entre eles, grandes amigos meus, alguns formados pela minha primeira faculdade de Artes Cênicas, a FAP. Muita alegria em revê-los e em vê-los contentes com o espetáculo. Belo jantar alemão no Largo da Ordem. Voltamos para o apartamento e depois cama.

04/08/13

Curitiba II

Pela primeira vez já instalados, o que faz com que tenhamos tempo e que possamos turistar, ao menos alguns de nós. Conhecemos o Jardim Botânico, caminhamos pelo centro. Almoçamos baratinho. Teatro. Espera tranquila. Pela primeira vez, também, não passamos a peça antes. Fazemos uma surpresinha para entregar para a diretora. Público pequeno e seletíssimo novamente, mas desta vez, incluindo, familiares da diretora e meu amigão de infância de 20 anos de amizade, que gostou do que viu, dando, até, depoimento para nosso documentário posterior. Desmontamos tudo. Jantamos. Casa. Cama. (Uma coisa negativa desta turnê tem sido o motorista. Ele não tem sensibilidade para com o nosso grupo. É um grosseirão, intransigente e teimoso. Se recusa a fazer coisas simples e parece ter prazer em incomodar. Tomara que isso mude. Está difícil).

05/08/13

Paranaguá

Na ida. Ideia do xadrez (um comentário suscitou a ideia novamente, pois ela já havia sido comentada entre nós), gerou uma excitação tremenda. A relação com o jogo começa a ficar evidente. A viagem foi rápida. A cidade um pouco estranha. Mas o Teatro num lugar encantador. Ninguém para nos receber. Bizarro. Três de nós, caímos no sono, enquanto os outros vão divulgar o espetáculo no grande evento que está ocorrendo na cidade e que a faz ter cara de cidade fantasma hoje. Voltam contando-nos histórias curiosas. Almoçamos. Uns boatos sobre a falta de equipamentos, que haviam surgido em Curitiba, são realidade, depois do almoço, quando pudemos descarregar o material, infelizmente, verificamos isso. O iluminador teve que “queimar os neurônios” e músculos para improvisar alguma coisa, e depois de muitas horas, conseguiu! Temos tempo para uma passada de entradas e saídas. O Teatro é bom, amplo e bonito. O público razoável (superou as expectativas). Aplausos de pé! Todos contentes, plateia e grupo. De volta à Curitiba, exaustos, esperamos o motorista ir e voltar de um conserto de pneu e regressamos à Florianópolis bem cedinho. Descarregamos tudo! Exaustos e realizados, nos despedimos uns dos outros, para nos reencontrarmos no final de semana. Ótimo!

19/08/13

Novo Time

Todos com outros compromissos, chegamos todos atrasados, ou melhor, em horários diferentes. Sendo assim, quando cheguei, já estava tudo montado e estavam afinando a luz. Conhecemos o novo iluminador do final de semana e a nova operadora de projeção. Tudo pronto.

10/08/13

Floripa “Again to Gain”

Nosso retorno à Floripa foi com equipe técnica nova e chuva. Cheguei pontualmente e cada um, assim por diante. Fizemos tudo como o de costume, mas precisamos ajeitar peças que quebraram, luzes que desafinaram, tudo em cima da hora, foi um stress e adrenalina extras. Na passada percebemos o quão apertado é o Teatro da UFSC/DAC para o nosso trabalho. Bem difícil, ainda mais, depois de termos passado por tantos teatros de qualidades diferentes. Mas, é o que temos e o “show deve continuar”. Público inusitado, sensação de casa lotada, apesar das quarenta pessoas, pois aqui isso enche. Foi muito bom. Temos uma equipe profissionalíssima sempre.

11/08/13

Floripa “Again to Gain” II

Tudo pronto. Chegamos em ponto. Boa conversa de camarim. Descontração. Harmonia. Uma passada para aquecer. Tudo certo. Novamente, público surpreendente. Hoje gravamos nossa apresentação e todos estão de acordo que foi excepcional. Desmontamos tudo contentíssimos! Agora temos um tempinho de descanso.

27/08/13

Tijucas

Acordo 5h30. Estou no ponto de ônibus às 6h10. Greve. Tensão. Frio. Depois de algum stress, chego na hora da partida. Viagem rápida. Montamos toda a estrutura de palco. Toda a caixa cênica (a caixa preta), pois o anfiteatro está com cara de auditório. Muitas dificuldades, mas superadas com o auxílio de uma empresa de estrutura de mega eventos que reconstrói toda a estrutura de um palco, mas que, para nós, é básica. Damos uma passada técnica e sabemos que será um grande desafio. Teatro cheio. Esperamos

contentes. A apresentação tem vários problemas técnicos, mas nada nos intimida. Fazemos o nosso melhor. Um dia recompensado. Agora, casa da diretora para guardar o cenário, depois, pizzaria para celebrar este encerramento de nossa Circulação Myrian Muniz. Foi um sucesso!

10/09/13, 11/09/13 & 12/09/13

Oficina com John Mowat

Nestes dias, tivemos uma oficina de aperfeiçoamento com o diretor britânico John Mowat de “Visual Theatre”, promovida pela Fazenda FITA Cia. Artística. Um privilégio. Foi ótimo para o grupo e crescemos como núcleo de pesquisa.

13/12/13

Confraternização

Depois de um ano de conquistas, realizações e muito trabalho, nada melhor que um belo jantar de confraternização na casa da diretora, com direito a cantoria no final e tudo. Eu posso sentir a maturidade da equipe. Somos profissionais sérios, com a vontade de fazer bem feito em comum. Sinto-me em meio a uma grande equipe. Agora teremos as merecidas férias.

03/02/14

Retomada

A produção da FITA Cia. Artística segue sempre sem parar, e o “Paper” é prioridade, ao menos, uma das. Nosso primeiro encontro de 2014 é em função de uma causa coletiva, política. Os artistas da “Setorial do Teatro de Floripa-Santa Catarina”, resolveram criar uma “Invasão Teatral” na cidade, num momento desafiador: verão na ilha, alto verão, aliás. Nossa primeira razão para nos reencontrarmos é essa. Por isso,

marcamos ensaio hoje no DAC. Montagem sob calor intenso, mas tem ar-condicionado, está até melhor aqui trabalhando do que lá fora. Rotina de sempre, sob uma nova e desafiadora situação: será que lembramos como se faz? Sim! Lembramos de tudo! Sassá saiu contente, nós mais ainda. Esta semana será de trabalho árduo, rumo à nossa “invasão” ao TAC. Esperamos que tenha público.

04/02/14

Plano de “Invasão”

Hoje, com tudo pronto, equipe da apresentação inteira reunida, vamos “tirar a teima”. Após ajustes técnicos, começamos! O ensaio vai bem. Sassá comenta alguns pontos a serem reajustados, mas no todo agrada. Nossa preocupação agora, é ensaiarmos no TAC. Montamos a estratégia técnica. Passaremos mais uma vez, descansaremos amanhã, desmontaremos tudo hoje, na quinta vamos às 18h30 para o TAC desde o DAC e ficaremos lá o dia todo passando a peça e ocupando o espaço. Muito bom plano. Fazemos o combinado e despedimo-nos uns dos outros.

06/02/14

A “Invasão”

Acordo cedo. Apronto-me 9h, pontualmente estamos todos arrumando as coisas. Aguardamos a vídeo-projetista que se atrasou e seguimos para “invadir” o TAC! A “invasão” vai bem, ocupamos o espaço que é dos “teatros” da cidade e fazemos ótimo uso dele. Um dia longo de estudos técnicos nesse belo espaço. Pausa para o almoço. Retomada e aprimoramento. Detalhamento, reajustes com novos elementos, cansaço, calor que, quase, eu disse quase, faz meu colega desistir de tentar inovar na cena final, mas ele persiste, mudamos a cena final para melhor. E o que levamos para essa “invasão” é um espetáculo cheio de energia e novidades. Ajustes que funcionaram muito bem. Depois, nossa “Lady” leu a carta-manifesto muito bem e demos nosso recado de forma artística e política, mais artística que a outra. Eu, infelizmente, saio lesionado, mas

com a sensação de que foi resultado de um esforço além dos limites e que valeu muito à pena! Estamos crescendo: “no pain, no gain”.

04/04/14

Reunião Informes

Hoje reunimo-nos às 9h para informes:

- Setorial de Teatro sofre retaliações do conselho
- Estamos esperando respostas de três editais: Virada Cultural de São Paulo, Cultura 2014 e Correios, os dois últimos com grandes chances de conseguirmos.

Isto, obviamente, nos anima. Colocamos em pauta as mudanças que queremos fazer no espetáculo e vimos o DVD da circulação com ressalvas ao mesmo, porém, tudo está indo bem e saímos contentes, com ideias novas para mudanças e expectativas sobre os editais.

23/04/14

Encontro de “Pesentis”

Pós-páscoa, compro “bombonzinhos” de última hora para os colegas. Passamos para o edital “Cultura 2014” - Salvador, durante a Copa do Mundo de Futebol do Brasil! Agora precisamos arranjar um Teatro para receber nossas apresentações lá, pois a UFBA cedeu pauta para um professor da universidade, por conta da demora em sair o resultado do edital. Estamos agora nesta função. Recebemos, também, nossa luxuosa preparadora vocal: Teresa Pesenti. Super experiente. Fonoaudióloga, com especialização em teatro, dona de camping na Guarda do Embaú. Vai ser muito bom.

Questões práticas:

- Negociar cachê com nossa super preparadora
- Pensar uso de EVA para fazermos do “jogo de xadrez” conceito em “Paper” (Análise de orçamento e qualidade)

- Vídeos em estudo
- Análise do texto: trazer mais culpa do Macbeth para nossa adaptação.

30/04/14, 14/05/14, 21/05/14, 04/06/14 & 05/06/14

Encontros com Teresa Pesenti

Super atenta aos comentários sobre nossas principais deficiências, nossa diretora antecipa-se sempre e procura “lapidar” seus atores, investindo em formação. Desta vez, foi um investimento em nossa voz, que é a base forte deste espetáculo, por onde transmitimos todas as emoções mais densas de nossas personagens. Nestes dias de oficina com Teresa, para a preparação para as apresentações em Salvador, por conta de termos vencido o edital, tivemos uma profunda orientação para estudo de nossos aparelhos fonadores, onde houve um avanço enorme enquanto profissionais da voz. Ganhamos aquecimentos individuais e demos um pulo de crescimento nunca antes visto entre nós. Vamos muito mais preparados para a Bahia. Obrigado Teresa!

16/06/14

Preparação para a Copa - Parte I

Encontramo-nos por volta das 9h, com pessimistas notícias sobre a presença dos integrantes do “Paper Salvador”, mas graças a confiança e insistência de nossa diretora, montamos cenário e organizamos lista de produção. Além disso, muita coisa está deteriorada. Marcamos ensaios extras que eram antes inviáveis, por conta do feriado decretado, por causa da copa do mundo, e vencemos mais este contratempo. Conseguimos com que o iluminador, relutante, montasse a luz. A partir de amanhã começam os ensaios para valer.

17/06/14

Preparação para a Copa - Time Todo

O time todo está escalado faz tempo, mas somente hoje pudemos nos reunir e fazer dois “passadões” gerais. Estamos com muitos problemas técnicos para resolver. O núcleo de atores está coeso. Na primeira passada foi um caos, mas não deixou de ser divertido, embora cansativo. A segunda passada estava mais ajustada, mas nosso antigo-novo iluminador da primeira montagem de 2010, antes desse núcleo existir, ainda está se readaptando. Tomara que consigamos retomar, no mínimo, ao nível de antes, nosso desejo era evoluir, mas pelo jeito, chegar ao que já foi será nosso grande desafio.

18/06/14

Preparação para a Copa - Para Teresa Ver

Às 9h estávamos todos reunidos, sob chuva intensa e frio. Começamos nossos aquecimentos, demos uma passada bem consistente e fomos para o intervalo. Quando Teresa chegou, expusemos nossas dificuldades. Eu, por exemplo, expus minha dificuldade em segurar o “apoio” sem estourar minha voz, alguns sentiam mais o agudo das Bruxas, ela nos ajudou em ambas as coisas e passamos uma vez a peça. Ela gostou bastante. A Sassá também. Estamos crescendo muito, individualmente e como equipe, que venha Salvador!

02/07/14

Preparação para Salvador - Parte IV

Depois de ter sido obrigado a faltar o último encontro com Teresa antes da apresentação em Salvador, por conta de minhas provas de rendimento extraordinário para validação de disciplinas, que seriam cruciais para a formatura para o segundo semestre desse ano, reunimo-nos hoje, após envio de pedido de desculpas oficial, via e-

mail, para a Teresa, que sentiu minha ausência, diante da inesperada situação. O encontro valeu para nós atores segurarmos o que temos do espetáculo, mas, devido a correria que está sendo este final de semestre e, conseqüentemente, esta preparação para a Copa, não está sendo possível introduzir muitos elementos novos ao espetáculo como gostaríamos, ainda mais, com a reestruturação que estamos tendo que fazer no cenário, deteriorado pela umidade, mal tempo deste inverno em Florianópolis, em consequência do mal armazenamento. Após o ensaio de “rememoração”, almoço. Voltamos ao trabalho de conserto das caixas, etc. É sempre bom estarmos ao lado de quem admiramos, sempre há crescimento e boa troca de ideias. Pintando caixas, além de muita história para contar, tive o privilégio de ser convidado por Sassá Moretti, nossa querida e admirada diretora, para escrever um “Paper” sobre o “Paper”. Aceitei mais esse desafio inédito em minha vida, com gratidão a mais essa oportunidade e, se tudo der certo, palestra no FITA, no “1º Colóquio Internacional FITA Floripa”.

03/07/14

Preparados para a Copa!

Hoje, em meio a um final de semestre, durante uma copa do mundo de futebol no Brasil, ou seja, o caos! Reunimo-nos para os últimos retoques de cenografia, para confirmarmos a ótima edição do vídeo usado na cena das bruxas feita pela Aline (atriz do espetáculo) e para carregarmos as coisas para elas viajarem para Salvador hoje mesmo de carrocinha conectada a uma van. Nos reencontraremos dia 07/07/14 lá! Quatorze + Quatorze = interessante data! Quatro vezes o número sete, bom... Numerologias à parte, meu corpo já grita, com dores em todos os lugares, mas estou pronto para ir, aliás, estamos prontos para ir!

07/07/14

A Copa do Mundo é Nossa

Quatro vezes o Sete na data, partimos para Salvador às 11h19. Viagem em boas e agradáveis companhias. Chegamos curiosos para conhecermos nossa querida produtora local e nosso exótico hostel no pelourinho. Nos divertimos enquanto esperamos todos chegarem. Depois que todos chegaram à Salvador, descanso merecido para alguns, exceto para uma colega e eu, com vários trabalhos para enviar para Floripa durante a madrugada à dentro.

08/07/14

Semifinal

Brasil 1 X 7 Alemanha. Está aí o sete. Durmo às 4h, acordo às 6h, faço meus exercícios matinais, tomo café, encontro todos no café. Saímos para a montagem no Teatro. Belo Teatro, ambientação e fascinação por Salvador. Mudanças inesperadas, por conta do baixo pé direito do palco. Tudo montado. Almoço delícia. Mídias “bombando” sobre o espetáculo, jogo do Brasil assistido por nós no pelourinho lotado, com mais alegrias que tristezas, mesmo com a esquisita derrota do Brasil. Passeio gastronômico e o previsível choque cultural.

09/07/14

Estreia em Salvador Com Duas Apresentações

Mais uma noite de poucas horas de sono. Arrumação rápida, ensaio caótico, mas, mais fundamental que sempre, pois o reconhecimento do espaço foi muito importante. Pouco e seletivo público da área teatral na primeira apresentação, mas que pareceu ter gostado de nossa esforçada e morna apresentação. Mídias locais falando da gente. Almoço mais delícia. Segunda apresentação, cheia de genuíno público soteropolitano,

lindo público na nossa melhor apresentação de dias. Após o espetáculo, fomos passear no shopping e resolver coisas pela internet numa “lanhouse”, pois desde que cheguei, estou preocupado com a apresentação de um trabalho final de uma disciplina da UFSC e com o “upload” de vídeos para um colega da ilha. Hoje consegui resolver tudo isso e um “Elefante” saiu das minhas costas. Muito mais contente e tranquilo, saio para comemorar com todos. Muita conexão e amizade em todos os pequenos sucessos dessa semana mágica e abençoada! Obrigado, meu Deus! Esforço recompensado! Sarava!

10/07/14

Segundo Dia de Apresentações

Pela manhã, fomos comprar presentes no mercado modelo. Depois, pelourinho para comermos uma das comidas mais saborosas que eu já comi em toda a minha vida. Oficina às 14h para a Sassá, e eu me separei dos outros integrantes para poder trabalhar, mas as comilanças foram tantas, que estou um pouco mal. Acabo apagando (dormindo). Todos chegam, eu termino meu projeto de TCC. Vamos para o Teatro e a oficina está sendo um sucesso! Ninguém quer parar. Nós vamos aquecendo e aquecendo, meu mal-estar é grande. E, ainda por cima, Sassá propõe entrar com a nova lanterna, a “Lightlex”, feita especialmente para essa turnê para a cena da morte do rei com uso de sombras. Com muita tensão, aceito o desafio, afinal, esta cena me deu problema nas duas vezes anteriores e como há o uso de estilete, estou inseguro. O fato é que mesmo tenso, tudo dá certo e gera ainda mais comentários positivos por parte da plateia. Ao final, na conversa, foi nos perguntado sobre a cena. Perguntaram-nos, também, sobre nossas experiências, ao falar, lembrei que desde criança, o primeiro contato do qual me recordo com o teatro, foi após ter ido a um espetáculo de “Os Três Porquinhos” e minha mãe comprou os bonecos que eles vendiam no final, então lá comecei a imitar a peça que havia assistido. Fazia uso de alguma coberta como “tapadeira” e criava “pecinhas” para meus irmãos com técnica de Manipulação de Luva... Não sei se é o povo daqui, a soma com nosso amadurecimento profissional, de voz, etc. mas estamos tocando o público e sendo tocado por ele como nunca antes. Axé!!

11/07/14

O Brasil não Venceu, mas Ganhamos com a Copa!

Um pouco mais descansados, estávamos sem horário para acordarmos. Pela manhã rememoramos alguns momentos inusitados de nosso êxito aqui em Salvador, incluindo alguns comentários surpreendentes, como o de um simpático garoto que sugeriu fazermos uma série de TV, com capítulos sobre a história que os bonecos vivem, em algum canal do dispositivo, de “cartoon” ou coisa que o valha. Almoçando no “pelô”, no lugar maravilhoso do dia anterior, aproveito para comprar mais alguns presentinhos de agradecimento para o pessoal que me ajudou em floripa. Depois do almoço delicioso no Restaurante apoiador de nosso espetáculo, o Rammás, Teatro. Arrumamos tudo. Teremos duas apresentações. O público para às 14h (horário difícil) é uma incógnita. Surpreendentemente, temos bom público nesse horário também. Excelente bate-papo, com mesa redonda ao final, auxílio luxuoso da professora Célida da UFBA. O público sempre perspicaz, politizado e curioso. Super interessante as conversas do final. Contamos, ainda, com a presença, além da ilustre professora, das criadoras do Teatro de Lambe-Lambe. Todos admirados com nosso trabalho. Um ator colombiano presente, um pouco perdido, mas participativo na conversa, intrigado com o uso da máscara neutra sob a burca. Terminamos para lanchar. No lanche, reencontro uma espectadora, que demonstra estar, profundamente, tocada com o trabalho. Que legal! Voltamos para fechar com chave de ouro e decidimos por fazer uma apresentação bem “soltinha” para um teatro lotado, incluindo, figuras ilustres da cultura local, curadores do festival internacional daqui. Aplausos de pé e muita emoção em nossa despedida. Desmontamos tudo por final e seguimos com o cenário para a viagem rumo à floripa. Nós vamos, exaustos, celebrar, pensando em acordar às 4h da manhã para regressarmos. Celebração rápida. Descanso, também, rápido. Seguimos para o aeroporto, para tomarmos um “chá de cadeira”, por conta do iluminador sair mais cedo e podermos pegar um táxi juntos. Mas conseguimos antecipação de vôo, chegando quatro horas antes do esperado em Floripa. Tenho o prazer de encerrar mais essa empreitada ao lado da querida diretora e mestre Sassá. Bom descanso para nós. Até a próxima!

22/08/14

Colóquio FITA - Paper Macbeth: Teatro de Joystick e o Ator Avatar

Quase desisti, por medo de apresentar uma comunicação no “1º Colóquio Internacional FITA Floripa”, já histórico evento da cidade por excelência, mas graças a insistência da Sassá, com sua doçura, obstinação e generosidade costumeiras, fazendo com que eu percebesse o quão importante seria superar qualquer desafio para alçar esse alto voo acadêmico, alçando-me ao patamar de grandes pesquisadores da área, fazendo com que essa experiência, por si só, fosse incomparável, consegui escrever e estou aqui. E superou as expectativas, ao passo que a repercussão foi excelente e agora temos um TCC juntos pela frente. Estou em êxtase! Obrigado mais uma vez Sassá!

13/10/14

TAC Sete e Trinta - Ensaio

O combinado foi em cima da hora e tantos quantos pudessem estariam no CFM da UFSC para transportarmos o cenário às 13h. Eu chego às 14h e encontro nossa diretora. Pegamos umas coisinhas a mais e chegamos ao TAC na hora da arrumação de palco. Em três integrantes e mais um bolsista de nossa diretora, damos conta de tudo. Afiinação demorada, mas a tempo da nova sonoplasta, Andréia, que já fez uma vez, chegar. Cafezinho. Em dois atores, fazemos todas as entradas e saídas do espetáculo. Ela tem um texto antigo em mãos, um caos! Sensação de que não vai dar para amanhã. Chegam, Elaine, da projeção, e o Ricardo, ator. Passamos o texto para a Andréia. Elaine nos ajuda desde o projetor, enquanto projeta. Sassá ao lado de Andréia. Tenho a sensação de que escolhi o tema certo para o TCC, pois em três no palco mais Elaine na projeção, dando as falas, somos todos atores do espetáculo. Todos manipulando algum elemento, sonoro, visual ou técnico e dando falas! Ao menos hoje, nesse ensaio, assim como eu já havia refletido durante a elaboração do colóquio, somos todos atores-manipuladores! Tudo flui, estamos prontos!

14/10/14

TAC Sete e Trinta

Chego pontualmente, os outros um pouco depois. Estamos confiantes. As passagens são boas (padrão). Pausa para o café. Aline sonda “enterrarmos” o trabalho. Conversamos sobre isso. Nenhuma conclusão. A apresentação supera nossas expectativas em relação ao público e performance. Percebemos uma euforia e sensibilização maiores que o normal na plateia. Isso me faz pensar que todo o crescimento e resultado alcançado durante todo este tempo de pesquisa, acabou, realmente, surtindo efeito positivo para nós e para o espetáculo. Em casa, hoje, “santo de casa fez milagre”, senti a mesma receptividade de Salvador. Concluo que isso é efeito de um melhor espetáculo e não mais, uma coincidência. Foi um sucesso! O futuro do trabalho fica para depois, mas hoje, como sempre, exaustos, mas realizados!

Obs: Soubemos que há um atraso no pagamento do cachê das apresentações em Salvador, mas estão para sair. A sugestão é fazermos um CNPJ/MEI - Micro Empreendedor Individual para emissão de nota. Eu farei! Isso será mais um salto no meu amadurecimento profissional, desejado a muito tempo. Mais uma boa influência do núcleo de pesquisa de Paper Macbeth, da Fazenda FITA Cia. Artística, sobre mim e um ciclo profissional que se conclui para o nascimento de um outro grande ciclo, onde espero estar formado, microempresário e mestrando. Será que dá?

...

ANEXO

CD constando:

- Arquivos de Vídeo do Espetáculo Paper Macbeth
- Material Gráfico e Mídias Digitalizados