

Palavras-chave: Teatro - cartões postais - pós-dramático - história - dramaturgia

(*) **Darío López.** Lic. en Psicología, actor, dramaturgo, productor

(*) **Valeria Medina.** Dramaturga, poeta. 2do. Premio Concurso Nacional de Teatro, (Kive Staiff, J Hacker, Ernesto Schoo) AMIA-Teatro San Martín, 1986.

Midiactors coletivo de mídia cênica e suas encenações audiovisuais – aprendizado em processo

Fecha de recepción: julio 2018

Fecha de aceptación: septiembre 2018

Versión final: noviembre 2018

Aline Mendes de Oliveira (*)

Resumen: El objetivo es presentar las directrices generales del proyecto Midiactors - colectivo de medios escénicos, vinculado al DEART y al PPGAC del Instituto de Filosofía y Artes de la UFOP. El proyecto se propuso investigar, a través de montajes en los años 2014 a 2017, de 03 espectáculos pautados por el uso de nuevas tecnologías escénicas, sobre todo en lo que se refiere al empleo de nuevos recursos audiovisuales en la escena y nuevas estructuras de dramaturgia escénica como modelos de dramaturgia escénica estudio práctico. Se investigaron las relaciones entre la tecnología, la producción artística en la creación de los espectáculos y la relación interactiva con el público.

Palabras clave: Imagen escénica – tecnología escénica – interactividad escénica – escenografía contemporánea – teatro – virtualidad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 31]

O universo das artes cênicas sempre incorporou diversos recursos técnicos disponíveis cada época e sociedade. A partir do séc. XIX, com o desenvolvimento da eletricidade, novos dispositivos foram criados e mudaram radicalmente a produção artística. Ainda hoje, a difusão dos equipamentos eletrônicos tem contribuído para que os mesmos sejam incluídos com maior frequência em diferentes criações cênicas. Em grande parte destas criações, estes recursos são fundamentais.

Entre os dispositivos eletrônicos mais comuns usados em espetáculos, estão aqueles dedicados aos setores da iluminação, sonorização e apresentação de imagens. Este último engloba diferentes equipamentos como Televisores, Monitores, Placas de LE, projetores, entre outros. Diante do panorama conceitual e histórico da evolução do teatro moderno, o objetivo central desta reflexão é pensar sobre o sentido da Imagem Cênica, que surge como uma perspectiva possível de se apropriar de maneiras diversificadas os elementos da encenação teatral, sob novas perspectivas técnicas e culturais, a partir do século XX. A cena contemporânea repensa-se a si mesma a partir dos modos de reprodução da sua materialidade, incorporando técnicas, modos de operação e visões culturais preconizadas por outras formas de arte, bem como os pensamentos e inferências produzidos pela relação entre a arte e o real.

A partir dessas questões, e como apontamento reflexivo inicial, debruçar-se-á sobre exemplos pontuais da cena contemporânea, como problematização sobre os rumos e os procedimentos criativos que relacionam a encenação e as novas tecnologias aplicadas ao ambiente da arte e da performance. Pretende-se construir um referencial teórico sobre este assunto e indicar e exemplificar alguns

caminhos possíveis para a continuidade da produção cênica contemporânea a partir do século XXI, e seus embates e questões com os novos modos de produção técnica, que avançam rapidamente na atualidade.

A dimensão da experiência visual reestrutura-se a partir dessas referências e o olhar recondiciona-se e parte para outras searas da experiência estética. Procuramos relacionar o encadeamento das imagens como uma possível estrutura de narrativa visual e pretendemos também analisar a manipulação das imagens através de novos recursos tecnológicos usados pelo próprio grupo, observando o potencial de interatividade e comunicação com o espectador a partir dos novos recursos.

O objetivo geral do grupo Midiactors, formado no Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto em 2013, é produzir pesquisa, arte e extensão, num processo contínuo, favorecendo a participação do público em todas as etapas, e o aprendizado dos alunos-bolsistas, através do desenvolvimento de atividades orientadas, durante as etapas de execução do projeto. Metas que tem sido alcançadas no que se refere à produção de pesquisa e arte, pois as atividades orientadas têm sido realizadas pelos bolsistas e procurou-se envolver o público em todas as etapas de desenvolvimento do projeto. Como objetivos específicos, buscamos nos últimos 05 anos:

1 - Analisar, enunciar e conceituar o trabalho artístico que produzimos, compreendendo 03 espetáculos, *Apartamento 102* (2014-2015), *Ressuscitações e outras formas de sangue* (2016), e *Ela veio para ficar* (2017-2018). Focaremos nesse texto, em nossa reflexão, no primeiro espetáculo, pois entendemos que ele exemplifica as ra-

zões de origem das propostas do grupo, que desejamos enfocar nessa análise.

2 - Analisar e conceituar sua produção visual, bem como os procedimentos técnicos desenvolvidos nos processos de criação artísticos.

3 - A partir da investigação proposta nos itens anteriores, encenar espetáculos cênicos, propondo a experiência da narrativa cênica espetacular a partir das relações e pressupostos desenvolvidos durante a pesquisa.

4 - Elaboração de artigos científicos como produção técnica resultante a partir dos resultados das investigações práticas e teóricas.

5 - Apresentar o espetáculo em regiões diversas da cidade de Ouro Preto, bem como em eventos acadêmicos e culturais, avaliando-se o resultado alcançado em relação à dinâmica proposta para comunidades de espectadores em diferentes locais.

Mediações do espetáculo com o público foram propostas, avaliação pelo grupo e pela comunidade da cidade de Ouro Preto, durante projetos de circulação durante o ano de 2015.

Portanto, com tantas investigações sobre a cena contemporânea pelo mundo acontecendo e a curiosidade de experimentar as novas tecnologias que surgem no meio teatral, um grupo de alunos e duas professoras da UFOP decidem investigar a influência e utilização das mídias e tecnologias dentro do teatro. Surge o *MIDIATORS*, que explora a tecnologia a partir do pensamento de que no mundo contemporâneo que vivemos a tecnologia se torna um elemento tão influente na cena como a iluminação, o cinema e a fotografia o foram no início do século XX.

Nesse contexto, o grupo se torna parte de um projeto de extensão da Universidade (Proex – Ufop), que tem como objetivo dentro do ano de 2014, o processo de criação de um espetáculo cênico que explore a interação com os novos recursos audiovisuais na cena, assim investigando as relações entre o teatro, a produção científica e artística no âmbito da Universidade e a relação interativa decorrente com o público, nesse caso, a comunidade ouro-pretana.

O primeiro espetáculo da companhia surge a partir de um romance de um autor paulistano, cuja dramaturgia foi livremente inspirada na ideia original do texto: *Feriado de Mim Mesmo*, de Santiago Nazarian. O romance nos coloca dentro de um apartamento onde um homem, Miguel, vive sozinho e começa a se deparar com invasões em seu apartamento, e a partir desse momento o leitor se pergunta se é realmente uma invasão ou se ele vivia com alguém. A experiência da solidão, da invasão de privacidade, a incomunicabilidade com o outro, são exploradas minuciosamente, pelo olho da câmera, trazendo a sensação do aviso que normalmente vemos em espaços públicos “Você está sendo filmado”, trazendo uma sensação de contínua e angustiante despersonalização ao protagonista é um incômodo lugar de “voyeur” para o espectador, que é envolvido, assim como o personagem, numa profusão de imagens projetadas em telas transparentes, multiplicadas, sobrepostas, difusas, indicando o caos e o desfazimento progressivo da memória, das sensações e imagens recordadas através de

fragmentos projetados no espaço, que compõe o espaço íntimo, privado-público da personagem. Assim, a partir desse texto pensa-se que com o auxílio da tecnologia é possível mostrar essa dualidade dentro do personagem, a loucura que ele apresenta no texto sendo projetada a partir dos meios audiovisuais e trazer ao público a curiosidade de saber o que se passa na intimidade da vida desse homem. O vídeo, considerando-se o potencial da sua forma narrativa própria torna-se uma potência cênica, pois o enlouquecimento da personagem está virtualmente presente na projeção. Há um movimento crescente e a loucura vai invadindo o espaço cênico e não restringindo-se ao virtual, e por fim, Percebe-se que o oculto, mas que revelava-se na projeção videográfica explode para fora. Por fim, não há limites entre o real e o virtual, tudo se mistura quando a personagem envolve-se cada vez mais fundo em seu drama interior.

Com um ator em cena, ele cria relações com os objetos à sua volta para além das imagens virtuais. Um objeto que está diretamente ligado com a mudança do dia a dia na vida de Miguel é o telefone, cujas chamadas sempre caem na caixa postal, apenas uma voz que vem do telefone. Além do telefone há áudios gravados inseridos em momentos importantes que situam quem é esse personagem, quais são seus hábitos e porque ele está naquela rotina. Neste momento, temos a parte cenográfica realizada e também o material videográfico realizado, não se esquecendo do curta metragem produzido para funcionar como a cena final do espetáculo, ao mesmo tempo que se configura como uma obra artística independente, dialogando com o espetáculo, mas propondo uma narrativa audiovisual própria. Faltaria, nesse momento, apenas finalizar a estrutura do espetáculo geral para sua estreia. O envolvimento dos bolsistas com o projeto permitiu que desenvolvessem suas atividades tanto individualmente bem como em equipes de trabalho organizadas. Observamos que outro processo criativo se instaura, em que há uma equipe técnica maior que o número de atores em cena. Então o diálogo criativo, as questões provocativas que surgem, provém de um embate entre o único ator em cena e um número de artistas audiovisuais, a diretora e a produtora, no sentido de através dessa reflexão coletiva, construir etapa por etapa, o enunciado cênico do espetáculo. O motor criativo surge do embate entre o universo simbólico da encenação, como matéria prima do real e as potencialidades tecnológicas de uma cena virtual, produzida através de vídeos gravados, ao vivo, em tempo real, elementos sonoros, gravações, roteiros audiovisuais, enfocando uma nova forma de estrutura narrativa, não centrada no texto, mas na cadência do diálogo entre elementos diversos, cênicos e audiovisuais, motivando nossa primeira produção de um espetáculo híbrido em todos os sentidos, desde seu modo de produção até na relação de mediação final com o espectador. Portanto, diante desse recorte de possibilidades criativas que foi apresentado, depreende-se que, a partir do sentido do olhar, multiplicadas possibilidades narrativas cênicas abrem-se para o teatro contemporâneo. O teatro, uma forma antiga de arte, por vezes considerada condenada à falência diante do surgimento de novas formas de arte e novas tecnologias, em seu potencial de sobrevivência e função social, reinventa-se e redescobre-se a

cada momento, a partir de sua própria materialidade e de seus procedimentos, em diálogo, e, por que não dizer, em choque com a realidade e com os rumos da própria Arte. Observa-se que o teatro reflete sobre si mesmo a partir de seus próprios limites e questões de linguagens. Seu foco no Homem, seja através do texto dramático e a cena, seja a partir dos embates com os conflitos de cada época histórica, desencadeia este lugar reflexivo e interpelador. “Sintomatizar”, a si e ao mundo, refletir e devolver um ponto de vista, uma síntese, individual ou coletiva, figurar, conotar, criar, através de representações vívidas e concretas, um discurso sobre o mundo, dar voz ao indizível e concretude para o que antes só existia no plano da abstração, tornando-se visível, reconhecível, eis lugares de ação da imagem cênica para o teatro contemporâneo. A memória da imagem final, subjetiva, desvanecida, reproduzindo-se na mente, religando sentidos, emoções e presenças. Fica, ao final, a impressão do tempo compartilhado, o prazer estético do vivido e a fruição de pensamentos e identificações com os corpos, seres, visões de mundo. É o abismo da representação teatral diante do público, que olha o avesso do mundo através da cena.

Este presente projeto de pesquisa, à guisa de conclusão, justifica-se pela inovação que os usos de novas tecnologias aplicadas à cena representam para as atividades desenvolvidas atualmente no Brasil e, ainda, pela contribuição teórica que o registro de tais atividades poderão propiciar. Em investigações anteriores, foi possível analisar as obras de arte diversas e basear-se em suas proposições de experiência para montarmos um espetáculo artístico que partisse da manipulação tecnológica como forma de realização e integração. A partir do espetáculo montado, e suas representações, foi possível verificarmos a natureza inovadora multimídia da obra de arte na atualidade e o impacto sobre o panorama social e histórico, caracterizado pela globalização e novas mídias comunicativas que geram discussões sobre a preservação da arte contemporânea.

O projeto vincular-se ao grupo de pesquisa (CNPQ) HÍBRIDA – Poéticas Híbridas da Cena Contemporânea, sob a coordenação dos Professores Doutores Elvina Maria Caetano Pereira e Éden Peretta, integra pesquisadores das artes cênicas que investigam, em seus múltiplos aspectos (relacionais, políticos e estéticos), os conceitos, procedimentos e dispositivos de criação concernentes às poéticas híbridas da cena contemporânea, por meio de seu estudo, problematização e experimentação. O grupo reúne, além de professores e alunos do Curso de Artes Cênicas da UFOP, professores de outras universidades brasileiras e pesquisadores do Obscena, agrupamento independente de pesquisa cênica que vem, desde 2007, desenvolvendo experimentos cênicos e performativos,

além de uma extensa produção escrita, composta por relatos de pesquisa, e estudos acadêmicos.

Além disso, este projeto também se vincula ao Núcleo de Pesquisas Caixa Preta (DEART-UFOP) a ser implementado como um Núcleo de Inovação Tecnológica, fundamentalmente visando o desenvolvimento de softwares e a pesquisa com tecnologias diversas ligadas à criação cênica, visando assim financiamentos de editais como o de Criação e/ou Manutenção de Núcleo de Inovação Tecnológica da FAPEMIG.

As pesquisas individuais, interligadas no âmbito da pesquisa da cena contemporânea em suas características híbridas e transculturais também possuem forte potencial de interação para o desenvolvimento de pesquisas integradas que, dadas suas pertinência e abrangência, devem concorrer a editais Universais, como o Demanda Universal da FAPEMIG, e CNPq, para implementação de infraestrutura dos laboratórios teórico-práticos de cada pesquisa.

Abstract: The objective is to present the general guidelines of the Mídiaactors project - collective of scenic media, linked to DEART and PPGAC of the Institute of Philosophy and Arts of UFOP. The project set out to investigate, through assemblies from 2014 to 2017, three performances based on the use of new scenic technologies, especially with regard to the use of new audiovisual resources in the scene and new structures of scenic dramaturgy as models of study. The relationships between technology, artistic production in the creation of the spectacles and the interactive relation with the public were investigated.

Keywords: Scenic image - scenic technology - scenic interactivity - contemporary scenography - theater - virtuality

Resumo: O objetivo é apresentar as diretrizes gerais do projeto Mídiaactors – coletivo de mídia cênica, vinculado ao DEART e ao PPGAC do Instituto de Filosofia e Artes da UFOP. O projeto se propôs pesquisar, através de montagens nos anos de 2014 a 2017, de 03 espetáculos pautados pelo uso de novas tecnologias cênicas, sobretudo no que se refere ao emprego de novos recursos audiovisuais na cena e novas estruturas de dramaturgia cênica como modelos de estudo práticos. Investigou-se as relações entre a tecnologia, a produção artística na criação dos espetáculos e a relação interativa com o público.

Palavras-chave: Imagem cênica - tecnologia cênica - interatividade cênica - encenação contemporânea – teatro - virtualidade

(*) **Aline Mendes de Oliveira.** Bacharelado em Artes Cênicas - Direção Teatral pela Universidade de São Paulo (2001) e mestrado em Artes Cênicas pela Universidade de São Paulo (2006). Doutora em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais.