

# A ESTÉTICA DA DOMESTICIDADE E A LINGUAGEM DA CÂMERA NA WEB: EXPERIMENTOS SOBRE O ESPAÇO CÊNICO EM TEMPOS DE PERFORMANCE DIGITAL<sup>1</sup>

Cristiano Cezarino Rodrigues (Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG)<sup>2</sup>

Eduardo dos Santos Andrade (Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG)<sup>3</sup>

Tereza Bruzzi de Carvalho (Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG)<sup>4</sup>

## RESUMO

Ao longo do período de isolamento social imposto pela pandemia da Covid-19, inúmeros experimentos de teatro via *streaming* ou de performances digitais parecem ter fundido a ideia de casa – como o lugar do íntimo, do *habitat*, do individual – à ideia de cenografia, conformando uma espacialidade de natureza ambígua e complexa, na qual espaços domésticos convertem-se em palcos virtuais. São práticas que adotam as câmeras e as telas como elementos estruturantes na experiência do espectador, lançando mão de técnicas de manipulação de imagens variadas que bebem da fonte da linguagem audiovisual clássica ligada às origens do cinema (edição, montagem, etc.), ao mesmo tempo em que propõem novas formas de operação e de articulação de imagens, adaptadas à estética da web (uso de telas múltiplas, etc.). A partir de uma pesquisa prática realizada com alunos de disciplinas sobre espaço cênico da Universidade Federal de Minas Gerais, esta pesquisa teve como objetivo levantar algumas reflexões sobre a adaptação e o deslocamento de determinadas práticas didático-pedagógicas ligadas ao campo da cenografia teatral para o campo da linguagem audiovisual no contexto da internet.

---

<sup>1</sup> Uma versão mais ampliada deste texto foi publicada na revista *Urdimento*, na edição de setembro de 2021, sob o título *Experimentos didático-pedagógicos sobre a estética da domesticidade e a linguagem da câmera na web*. Segue a referência: ANDRADE, Eduardo dos Santos; RODRIGUES, Cristiano Cezarino; CARVALHO, Tereza Bruzzi de. Experimentos didático-pedagógicos sobre a estética da domesticidade e a linguagem da câmera na web. *Urdimento* – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 41, set. 2021.

<sup>2</sup> Arquiteto, cenógrafo. Professor Adjunto na Escola de Arquitetura da UFMG. Doutor e mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Escola de Arquitetura. Vice-líder do grupo de pesquisa CNPQ Barracão UFMG.

<sup>3</sup> Arquiteto, cenógrafo. Professor Adjunto na Escola de Belas Artes da UFMG. Mestre em Artes pela UFMG e Doutor em Artes Cênicas pela UNIRIO com sanduíche na *Columbia University*. Líder do grupo de pesquisa CNPQ Barracão UFMG.

<sup>4</sup> Arquiteta, Cenógrafa e Figurinista. Professora do Teatro Universitário da UFMG. É Master of Research Birkbeck College/UL e Doutoranda na EBA/UFMG. Membro do grupo de pesquisa CNPQ Barracão e do projeto de Extensão Barracão UFMG.

Pretendeu-se compartilhar alguns breves exemplos de performances digitais realizadas pelos alunos, nas quais se buscou encontrar pontos de contato entre as diferentes espacialidades domésticas, para se levantar alguns questionamentos sobre a estética da domesticidade, a linguagem da performance na internet e a dramaturgia da câmera.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Espaço cênico; estética da domesticidade; performance digital; dramaturgia da câmera; práticas didático pedagógicas

### **ABSTRACT**

Along the social isolation period imposed by the Covid-19 pandemics, numerous theater experiments *via streaming* and digital performances seem to have merged the idea of home – as the place of the intimate, the habitat, the individual – with the idea of scenography, creating an ambiguous and complex spatiality in which domestic spaces become virtual stages. These are practices that adopt cameras and screens as structuring elements in the spectator's experience, making use of image manipulation techniques that draw from the source of classical audiovisual language linked to the origins of the cinema (editing, editing, etc.), at the same time in which they propose new ways of operating and articulating images, adapted to the aesthetics of the web (use of multiple screens, etc.). Based on a practical research carried out with students at the Federal University of Minas Gerais, this work aims to raise some reflections on the adaptation and displacement of certain didactic-pedagogical practices on theatrical scenography to the field of audiovisual language in the context of the internet. It is intended to share some brief examples of digital performances created by students, in which we sought to find points of contact between the different domestic spatialities, and raise some questions about the aesthetics of domesticity, the language of performance in the context of the internet and the dramaturgy of the camera.

### **KEYWORDS**

Scenic space; aesthetics of domesticity; digital performance; dramaturgy of the camera; pedagogical didactic practices

A pandemia do Coronavírus que se instalou no início de 2020 provocou uma reinvenção do fazer teatral junto a um questionamento de alguns pilares teóricos das artes da cena. Com a proibição de aglomerações de público decorrente das políticas de isolamento social, uma verdadeira corrida em direção a uma digitalização de variadas linguagens artísticas se instalou. Assistimos, como nunca antes, a uma inundação na internet de registros digitais e de experimentos *online* de teatro, dança, música e performance. Experiências intermediadas por telas e encontros via *streaming* realizados a partir de casa tornaram-se o novo normal, transformando espaços domésticos em palcos virtuais. No âmbito acadêmico, inclusive no campo das artes da cena, o impacto provocado pela pandemia da Covid 19 foi imensurável. Disciplinas de caráter prático tiveram de ser radicalmente modificadas ou canceladas. Pesquisas e procedimentos didáticos de diversas naturezas foram interrompidos ou reelaborados, dando lugar a novas reflexões teóricas e experimentos práticos. Considerado um dos maiores representantes das “artes da presença”, o teatro viu alguns de seus instrumentais teóricos e pedagógicos postos em xeque.

Nesse contexto, vimo-nos confrontados com questionamentos de diversas naturezas. Se as câmeras e as telas se impõem como dispositivo estrutural dos encontros via *streaming*, quais seriam os lugares de convergência entre as performances digitais e a linguagem cinematográfica? Qual seria a natureza das espacialidades construídas nas performances digitais realizadas no contexto doméstico? Em que medida a estética da domesticidade tem sido apropriada como instrumento de dramaturgia? Ou, ainda, quais os impactos disso tudo nos processos de ensino e aprendizagem no campo das artes da cena?

Tomando essas questões como ponto de partida, o presente artigo tem por objetivo apresentar algumas reflexões oriundas da experiência vivida na Universidade Federal de Minas de Gerais no campo do ensino em cenografia em meio ao contexto da pandemia da Covid 19. Pretendemos compartilhar algumas questões suscitadas a partir da adaptação e do deslocamento de determinadas práticas didático-pedagógicas do campo da cenografia para experimentos realizados através da linguagem das telas da *web*. Junto a alguns breves exemplos de performances digitais realizadas pelos alunos, buscaremos levantar algumas reflexões a respeito de dois eixos que despontaram como instigantes focos de investigação: a estética da domesticidade apropriada como agente de indução dramática e a linguagem da web-câmera como ferramenta de construção espacial.

A pesquisa e o ensino sobre o espaço cênico na Universidade Federal de Minas de Gerais acontece através de disciplinas de natureza optativa e transversal ofertadas no

âmbito da graduação por nós, professores pesquisadores do BARRACÃO - Núcleo de Pesquisa em Cenografia e outras práticas espaciais cênico-performáticas<sup>5</sup>. Este núcleo desdobra-se em atividades além da pesquisa, operando também no ensino e na extensão universitária. A fundação do BARRACÃO ocorreu em 2014, quando iniciamos um experimento pedagógico ao propor a disciplina Design da Performance e Cenografia num formato alternativo em relação às disciplinas de cenografia ofertadas para os cursos de Teatro da UFMG (Técnico e Graduação), que eram normalmente cursadas estritamente por alunos deste campo. A proposta foi abrir a disciplina para outros cursos além do Teatro, como Arquitetura, Artes Visuais, Moda, Comunicação, etc., entendendo a natureza da cenografia em seu caráter transdisciplinar.

A cada nova edição da disciplina Design da Performance e Cenografia<sup>6</sup>, propomos um experimento prático diferente, normalmente atrelado à montagem de algum espetáculo, seja dentro ou fora da universidade. No primeiro semestre de 2020, a proposta inicial era trabalharmos junto a um espetáculo que seria montado no Palacete Dantas, uma imponente edificação no estilo eclético situada no complexo arquitetônico da Praça da Liberdade, em Belo Horizonte. A proposta envolveria alguns estudos teóricos em torno da noção de *site specific* e contaria ainda com experimentos práticos de produção e instalação de objetos que comporiam uma proposta de cenografia. Duas semanas após o início do semestre letivo, entretanto, as aulas foram interrompidas em função da implementação da política de isolamento social diante da chegada do novo Coronavírus à cidade. Um mar de dúvidas e incertezas se abria à nossa frente.

A universidade nos deu as opções de cancelar ou adaptar a disciplina a um sistema de Ensino Remoto Emergencial. Após algumas discussões e ponderações, decidimos

---

5 O Barracão atualmente é um grupo de pesquisa certificado pelo CNPQ: Barracão – Núcleo de Pesquisa e Experimentação em Cenografia e outras práticas espaciais cênico-performáticas. Para maiores informações, ver <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/41531> e <http://www.arq.ufmg.br/site/v2/extensao/projetos-de-extensao/barracao-concepcao-e-producao-de-cenografias-no-ambito-da-ufmg/>.

6 A disciplina Design da Performance e Cenografia é semestral e é oferecida anualmente na Formação Transversal em Culturas em Movimento e Processos Criativos, com carga horária de 60h/aula e cerca de 20 estudantes. As Formações Transversais são conjuntos de atividades acadêmicas curriculares, organizadas segundo estruturas curriculares, que visam abordar temáticas de interesse geral, incentivando a formação de espírito crítico e de visão aprofundada sobre esses temas. O sistema de Formações Transversais constitui um espaço comum de formação para os estudantes de todos os cursos de graduação da UFMG. Para maiores informações: <https://www2.ufmg.br/prograd/prograd/Pro-Reitoria-de-Graduacao/Estudante/Formacao-Transversal>

enfrentar o desafio de ofertar a disciplina por via remota, reestruturando radicalmente as questões teórico-práticas a serem investigadas. Uma delas foi o entendimento de que a ideia de uma Cenografia mais convencional, como aquela que experimentamos no Teatro, talvez não desse conta de cobrir todas as discussões que emergiram. Nesse sentido, buscamos trabalhar com uma noção de cenografia em campo ampliado, muito próximo à ideia de *design da performance*, expressão que tem sido amplamente discutida em diversos fóruns pelo mundo, dentre eles, por exemplo, a Quadrienal de Praga<sup>7</sup>. A retomada das aulas aconteceu cerca de quatro meses após o início do confinamento, de modo que já tínhamos adquirido um determinado repertório de questões que despontavam a partir dos inúmeros experimentos de teatro e performances digitais que invadiam a internet na época. Uma dessas questões diz respeito à dicotomia da casa como um espaço simultaneamente público e privado.

Em inúmeras criações ou adaptações de teatro, shows e performances via *streaming*, a ideia de casa – como o lugar do íntimo, do *habitat*, do individual – fundiu-se à ideia de cenografia, conformando uma espacialidade de natureza ambígua e complexa, na qual a dramaturgia do real se mescla à ficção, na mesma medida em que o público se confunde com o privado. Cantores, atores e artistas de gêneros diversos, como Adriana Calcanhoto, Caco Ciocler ou Denise Fraga, fizeram apresentações a partir da cama do quarto, do box do banheiro ou da bancada da cozinha, convertendo espaços de intimidade em palcos de apresentação pública.

Para além da dicotomia entre as noções de público e privado, a percepção da espacialidade doméstica como uma espécie de elemento constitutivo da dramaturgia despontava como uma importante questão a ser investigada. Tal questão, entretanto, é anterior à vida pandêmica, apresentando-se como uma das marcas do teatro contemporâneo. Um exemplo que nos parece bastante significativo nesse sentido é o espetáculo *Domingo*. Em 2014, a atriz Cida Falabella, sob a direção de Denise Pedron, desenvolveu uma cena-experiência que se passava num espaço íntimo, a casa da atriz, que abriu as portas e recebeu o público, aos domingos, para compartilhar suas vivências em forma de cena. *Domingo* trabalhava a luta de uma mulher pela vida, depois de uma experiência de ruptura amorosa, como uma tentativa de "desenlouquecimento", nas próprias palavras da atriz. Os ritos da sua vida vão sendo revividos por ela desde o quintal

---

<sup>7</sup> *The Prague Quadrennial of Performance Design and Space* - PQ. Para maiores informações sobre o evento, tais como proposta curatorial, organização, programação etc, ao longo dos anos, visitar: <<http://www.pq.cz/>>.

da casa até a cozinha, estabelecendo um ritmo entre os espaços da casa com a narrativa e compartilhados com o pequeno público que se misturava ao espaço doméstico. Viver a casa é sentir a própria vida da artista como se não houvesse separação entre casa, corpo e história.

A experiência doméstica proposta em *Domingo*, com seu compartilhamento de um rito-cena, vai ao encontro de inúmeros experimentos realizados *via streaming* no contexto pandêmico. Em algumas adaptações de espetáculos teatrais, concebidos e estreados antes mesmo da pandemia e remontados nas casas dos artistas, a intimidade do espaço doméstico parecia impor uma nova camada de sentido, potencializando, por vezes, questões centrais da dramaturgia do espetáculo. Tomemos como exemplo o espetáculo *Desconcerto*, solo do ator Matheus Nachtergaele, apresentado a partir da sala de sua casa. O trabalho foi uma adaptação da peça *Processo de Concerto do Desejo*, dirigida por Miriam Juvino, na qual o ator, num palco quase nu, recita poemas de sua mãe, Maria Cecília Nachtergaele, que se suicidou aos 22 anos, quando ele possuía apenas três meses de idade, em 1968. Na versão para *web*, os móveis clássicos, os tons sépia e os detalhes sóbrios da decoração da casa de Nachtergaele realizam uma delicada tessitura com o texto declamado. No sofisticado jogo de planos e profundidades realizado pela câmera, o espaço e seus objetos entram num diálogo profundo com os poemas, revelando uma dimensão interior tanto do personagem quanto do ator, que expõe sua própria história.

Se *Desconcerto* ganhou novas camadas de sentido a partir de sua adaptação e recriação na casa do ator, em diversos experimentos originariamente concebidos no contexto do isolamento social, o espaço doméstico já se oferecia como força motriz do impulso criativo. Este foi o caso da performance *Ensaio do corpo no lugar de morar*, de Natalia Barros, experimento que compôs seu Trabalho de Conclusão de Curso em Arquitetura e Urbanismo. A performance apropria-se do espaço da casa e estabelece um diálogo entre o corpo e sala de televisão, buscando subverter tensões do cotidiano e do habitar ordinário, imprimindo um outro modo de apropriação do espaço, mais imaginativo e contestador. A performance foi transmitida via streaming e tinha como principal mote a discussão da domesticidade nos tempos pandêmicos, entendendo-a a partir de duas perspectivas, a do doméstico, ou seja, aquilo que assume o sentido da vida em casa, bem como a de domesticar, enquanto estado de sujeição do ser. Questionava-se o quanto a arquitetura e seu espaço imporiam um determinado modo de viver, onde os constrangimentos dos usos cotidianos seriam um projeto de controle dos corpos em diversas escalas, desde o privado da casa ao público da cidade.

Em *Processo de Concerto do Desejo, Domingo e Ensaios do corpo no lugar de morar*, a memória, o corpo e a criação parecem estabelecer uma conexão com o espaço da ordem do autobiográfico. Nesse sentido, a domesticidade inscrita nesses espaços é a identidade autobiográfica que se reflete na escolha dos objetos, fotos, móveis, cores e formas do espaço doméstico. Se já sabíamos, mesmo antes da pandemia, da potência do espaço doméstico, potencializador do ator como um sujeito de uma narrativa pessoal, nesse momento em que todos precisávamos ficar em casa, pareceu-nos rico e importante a exploração de tal tema.

A partir dessas percepções, estruturamos uma linha de investigação teórico-prática para a disciplina. Após um período de discussões e reflexões sobre questões que atravessam as noções de espaço cênico, design da performance, teatro e internet, propusemos uma experimentação prática dessa cenografia pandêmica a partir da investigação da performance da casa, da poética do íntimo, da estética da domesticidade. A ideia era buscar encontrar a dramaturgia da casa como o lugar do habitar – entendendo o *habitar* como uma performance do cotidiano e uma culminação física do corpo no espaço que estabelecesse um cunho biográfico. Habitamos a casa com o nosso corpo e criamos no corpo habitual memórias desse “habitar” e da familiaridade desse lugar. E é justamente nessas memórias corporais, nos hábitos e nos movimentos repetidos e restaurados do cotidiano, que o espaço nos performa, manifestando uma espécie de dramaturgia implícita nas superfícies, formas e design dos ambientes, móveis e objetos.

O objetivo do trabalho era explorar essa dramaturgia, investigando o design da performance da casa através da realização de um vídeo. Os trabalhos deveriam ser individuais, e os alunos deveriam gravar o vídeo com o próprio celular, com ou sem edição, tendo duração máxima de 5 minutos. Determinamos que *o quarto*, *o banheiro* e *a cozinha* seriam lugares considerados essenciais na constituição do “habitar”, ainda que esses lugares estivessem reunidos num único espaço. Assim, o estudante deveria escolher pelo menos um desses três espaços para realizar a performance, sendo facultativo a experimentação em outros espaços da casa. Determinamos também que o espaço deveria ser filmado vazio – ou seja, antes ou depois de ocupar o espaço, o aluno deveria explorar ou apresentar aquele ambiente desocupado.

Para refinar e orientar melhor o processo criativo, enviamos várias recomendações e sugestões. A performance poderia contemplar diversas formas de ação no espaço, subvertendo ou reiterando seu uso, através da repetição de movimentos do cotidiano, ou da realização de uma dança, etc. Os alunos poderiam eleger um objeto ou um móvel como

símbolo do espaço, executando ações e movimentos relacionando-se com ele, podendo-se explorar detalhes ou o conjunto dos ambientes, utilizar câmera parada ou em movimento, textos ou músicas.

A questão dos recursos de montagem e de edição, entretanto, apresentava-se como um desafio a ser enfrentado por todos nós – alunos e professores. Conscientes de que muitos estudantes poderiam ter dificuldades técnicas nessa tarefa, tanto pela falta de familiaridade com o uso de ferramentas digitais quanto pela ausência de dispositivos adequados, deixamos claro para os alunos que a realização do trabalho não exigiria nenhum tipo de montagem – ou seja, os vídeos poderiam ser gravados sem cortes ou edição, num único plano-sequência, através da câmera do celular. Cabia ao estudante a decisão de pesquisar e experimentar, por conta própria, recursos de edição e montagem.

Dos diversos trabalhos desenvolvidos na disciplina, apresentaremos três que consideramos uma amostra mais significativa. Mariana Teixeira (Fig. 1 e 2) escolheu o banheiro como local de desenvolvimento do seu trabalho. O trabalho é atravessado por uma questão plástica, quase pictórica, materializando-se como um elaborado jogo de contraste de cores entre as louças sanitárias e os azulejos do ambiente. Sua escolha por planos em close mostra os objetos e o seu corpo de maneira quase invasiva, uma vez que nada é visto inteiramente, tornando a relação intensa e forte. O corpo feminino e o espaço do banheiro formam um caleidoscópio de fragmentos que dialogam, performando entre si por meio das imagens e dos sutis movimentos dos líquidos que os atravessam. A trilha sonora também opera como uma outra camada de coesão no trabalho do início ao fim. O íntimo, característico do doméstico, chega a ser visceral na performance e a linguagem utilizada no vídeo potencializa ainda mais essa invasão do espectador diante do trabalho.



Figuras 1 e 2: Trabalho sem título, desenvolvido por Mariana Teixeira.

Fonte: acervo da disciplina Design da Performance. Frame extraído do vídeo.

Link para o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=GY4frm8hR5E> (Acessado em 07/10/2021 às 11h:08)

Bruno Gusmanini, no trabalho *Expectativa x Realidade* (Fig. 3 e 4), escolheu a cozinha como espaço de investigação. Trabalhando com a câmera estática, ele coloca a cena em três planos: o primeiro corresponde à bancada da cozinha onde, junto a garrafas de cerveja e outros objetos, está a tela do computador com a imagem de uma praia; o segundo é a área da cozinha propriamente dita; e o terceiro, mais ao fundo, é a área externa onde o performer se refresca com um ventilador e uma mangueira. Construídos a partir dos objetos e do espaço, os planos de profundidade permitem uma narrativa irônica e divertida. As situações criadas no plano de fundo são emolduradas pelas aberturas existentes na

própria arquitetura do espaço – janela e porta – estabelecendo um jogo de quadros que se apresenta como uma metáfora conflituosa entre a expectativa, quase utópica nos tempos pandêmicos, e a realidade imposta pela vivência cotidiana.



Figuras 3 e 4: *Expectativa x Realidade*, de Bruno Gusmanini.

Fonte: acervo da disciplina Design da Performance. Frame extraído do vídeo.

Link para o vídeo: <https://youtu.be/6s6mJ3t-zco> (acessado em 29/08/2021 às 14h:39).

No caso do trabalho de Lucas Raimundo (Luba) (Fig. 5 e 6), intitulado *Traduttore Traditore*, ele utiliza a casa como um todo, ocupando boa parte dos espaços. O trabalho opera num ritmo crescente no qual os espaços são inicialmente apresentados vazios, para em seguida serem ocupados pela presença do performer, que se multiplica através de

recursos de colagens e superposições realizadas com recursos de edição de vídeo. Com uso de câmera estática e cortes secos, essa sequência de imagens vai criando uma narrativa complexa do espaço, tendo o doméstico como pano de fundo. Outro recurso utilizado é a narração oral em uma língua imaginária, que é incompreensível, mas que soa familiar, associada a legendas em diversos idiomas, provocando um estranhamento ao longo de todo o trabalho. Com um sofisticado trabalho de edição, as imagens geradas criam jogos de presença e multiplicidade, construindo uma relação dinâmica e complexa entre corpo, espaço e objetos.



Figuras 5 e 6: *Traduttore Traditore*, de Luba

Fonte: acervo da disciplina Design da Performance. Frame extraído do vídeo.

Link para o vídeo: <https://youtu.be/w2fxemdfpnw> (acessado em 29/08/2021 às 14h:47).

O sucesso da experiência proporcionada pela disciplina, verificado na qualidade dos trabalhos finais e sobretudo nas reflexões levantadas ao longo do processo, nos levou a dar continuidade à pesquisa. No segundo semestre letivo de 2020, cujo início foi no mês de dezembro, demos continuidade a essa experiência através da oferta de duas outras disciplinas no âmbito da graduação, em formato concentrado, abarcando temas que, de certa forma, pareciam despontar como desdobramentos “naturais” do percurso de investigação.

A primeira delas, intitulada *Estudos de Cinema e suas interfaces com teatro*, foi ministrada durante os meses de dezembro e janeiro, abarcando algumas questões teóricas a respeito dos limiares e fronteiras entre as linguagens teatral e cinematográfica. Na sequência, durante os meses de fevereiro e março, foi ofertada a disciplina *Espaço digital da performance: cenografia, teatro e internet*, que teve como objetivo refletir sobre as práticas atuais de performance digital e de experimentos via *streaming*, dando continuidade às investigações teórico-práticas sobre a conversão de espaços domésticos em palcos nos ambientes virtuais da web.

O percurso proposto para essas duas últimas disciplinas seguia uma linha pedagógica desenhada a partir de diversas reflexões extraídas da primeira experiência na Formação Transversal. Diante da imposição das câmeras e das telas como dispositivo estrutural nos experimentos realizados, a investigação dos lugares de convergência entre as performances digitais e a linguagem cinematográfica parecia emergir como um importante objeto de estudo. Para além do tema da estética da domesticidade, que serviu como alicerce para a criação dramaturgica, o que se observava nas reflexões a respeito dos experimentos realizados eram discussões sobre a sofisticação da edição e da montagem, a potência dos enquadramentos ou a dinâmica dos movimentos de câmera na constituição da poética daqueles trabalhos. O poder da câmera se impunha como ferramenta de escrita, remetendo a alguns fundamentos da linguagem cinematográfica. Assim, como estratégia pedagógica, pareceu-nos necessário voltar às origens daquilo que deu à luz o arcabouço teórico da linguagem audiovisual para então retomar e avançar nas investigações junto aos experimentos na web.

Ofertada como optativa para estudantes do Curso de Graduação em Teatro, com carga horária de 60 horas/aula, a disciplina Estudos de Cinema e suas Interfaces com Teatro teve uma grande procura, revelando um forte interesse dos alunos pelos temas do cinema e dos fundamentos da linguagem audiovisual. Pautando-se sempre pela reflexão sobre os limiares e fronteiras entre o cinema e o teatro, a disciplina investigou

especificidades das duas linguagens, o que nos levou a uma espécie de inversão do polo de discussão, deslocando-o das produções cinematográficas para as obras cênico-performáticas que se apropriam fortemente de aspectos técnicos e estéticos do cinema, a exemplo dos trabalhos da carioca Christiane Jatahy e do norte-americano The Wooster Group. Assim, com a realização dessa disciplina, buscou-se criar, para além de um arcabouço teórico, uma sensibilização do olhar dos alunos para algumas das questões fundantes da linguagem audiovisual, suas fronteiras com princípios das artes da cena, além de provocar o olhar para o trabalho da câmera como poderoso agente narrativo, ou, até mesmo, elemento estruturante de uma ideia de *dramaturgia*.

Já a disciplina seguinte, O Espaço Digital da Performance: Cenografia, Teatro e Internet<sup>8</sup>, retoma uma proposta de natureza teórico-prática, adotando-se como metodologia leitura de textos, análise de vídeos, pesquisa de referências e realização de experimentos práticos coletivos de performances digitais. Tomando sempre a linguagem cênico-performática como força motriz do processo criativo, a disciplina buscou, fundamentalmente, atualizar algumas questões levantadas a respeito da linguagem audiovisual, problematizando seu funcionamento junto à estética da web. Uma vez que a questão espacial é o tema central do nosso grupo de pesquisa, vale destacar que alguns aspectos teóricos foram frequentemente abordados a partir da perspectiva do espaço, buscando-se compreender a câmera como agente de construção de espacialidade<sup>9</sup>.

Para além das questões de movimento de câmera, enquadramento, corte, edição e montagem suscitadas pelos experimentos práticos realizados na disciplina sobre Design da Performance e investigados como objeto teórico na disciplina Estudos de Cinema, o que se buscou aqui foi compreender novas estratégias de combinação de imagens operando em favor da produção sentido, através da experimentação do uso de telas múltiplas simultâneas que frequentemente compõem a estética da internet. Desse modo, o processo de investigação avançava, almejando não mais a realização de vídeo-performances digitais individuais, mas a produção de uma obra de caráter coletivo que ultrapassasse o tradicional formato de montagem linear originário do cinema, pautado na lógica da tela única.

---

<sup>8</sup> A disciplina foi realizada com 16 estudantes e teve carga horária total de 45 horas/aula.

<sup>9</sup> Segundo Stephen Heath (*Apud* Aumont, 2004), o cinema constrói e manipula o espaço ao longo do desenvolvimento da narrativa, transformando-o em espaço de representação através de três movimentos distintos: o movimento dos personagens; o movimento da câmera; o movimento de uma tomada para outra.

Para esse objetivo, a realização do trabalho prático foi a principal ferramenta de investigação. Foi proposto aos alunos a realização de um vídeo, em grupo, explorando a articulação de imagens como recurso narrativo, de modo a se investigar uma construção poética própria da linguagem da internet. Semelhante ao que foi proposto como experimento prático na primeira disciplina, Design da Performance, a estética da domesticidade, ou a espacialidade da casa, foi tomada como ponto de partida do processo criativo. A diferença fundamental estava no caráter coletivo proposto para este trabalho: caberia agora conectar as diferentes estéticas domésticas dos integrantes do grupo.

O tema proposto para provocar essas conexões foi o desejo de se encontrar o outro. Partimos da reflexão de que, com o arrastar dos vários meses de isolamento, junto à iminente chegada da sonhada vacina, o desejo e a expectativa pela possibilidade de encontros e de trocas pareciam se potencializar. Entretanto, todos ainda precisamos nos manter recolhidos em nossas casas. O tema para a realização do trabalho foi, portanto, *o desejo de conexão com o outro* (bem como “do individual ao coletivo”, ou do “dentro para fora”), *a partir da estética da domesticidade*. A ideia era buscar encontrar pontes possíveis entre o mundo interior de cada um, metaforizado na espacialidade íntima da casa, e o mundo do outro. Sugerimos, assim, explorar o cruzamento de diferentes familiaridades de lugar, diferentes memórias corporais do habitar, diferentes manifestações de movimentos cotidianos repetidos e restaurados nos ambientes, móveis e objetos de cada integrante do grupo, a fim de se costurar uma espécie de dramaturgia pandêmica, alinhada à estética da web.

Algumas perguntas foram postas como provocações e estímulos: Como é possível nos conectarmos espacialmente e corporalmente estando cada um em sua casa? Quais os pontos de contato entre as diferentes espacialidades domésticas de cada um? Como expressar um desejo de conexão com o outro e com o mundo exterior? É possível identificar uma dramaturgia comum a diferentes estéticas de domesticidade? Como construir sentido e oferecer uma experiência estética a partir da articulação de imagens dentro da linguagem da internet?

Novamente, os alunos deveriam realizar um vídeo pelo celular, porém, desta vez, produzido por grupos de até cinco alunos, com duração máxima de 10 minutos. O trabalho de compilação, edição e montagem seria, portanto, fundamental, já que cada aluno estaria produzindo as imagens a partir de sua casa. De acordo com as orientações fornecidas, os alunos poderiam escolher qualquer espaço da casa, inclusive ambientes externos, desde que o espaço doméstico participasse ativamente da dramaturgia, em contraponto ou em

complemento aos espaços exteriores. Foi sugerida, ainda, a possibilidade de se trabalhar a partir da ideia de dicotomias e contrastes, *como dentro x fora; individual x coletivo; grande x pequeno*.

Os experimentos exploraram temas e estéticas bastante variadas. Um dos grupos, composto por quatro alunas<sup>10</sup>, elegeu uma mesa de café da manhã como espaço de investigação, buscando imprimir um sentido de continuidade às ações realizadas em diferentes casas. Construído a partir de um roteiro de caráter ficcional, o trabalho *Tea, ou qual delas estava certa* explora uma estética própria do mundo da internet, ironizando o comportamento crítico e a submissão ao julgamento da rede através da simulação de interações das personagens com supostos comentários de internautas. Já o trabalho *Janelas de memórias* (Fig. 7) explora a dicotomia interior *versus* exterior a partir da apropriação da janela como uma metáfora física e espacial de um desejo de conexão com outro. Criado por cinco estudantes<sup>11</sup>, o trabalho experimenta o uso de telas múltiplas, num jogo de edição em que os olhares para o mundo exterior, enquadrados por janelas de diferentes formatos, a partir de diferentes casas, pareciam expressar uma mesma mistura de angústia e esperança, alento e solidão.



Figura 7: *Janelas de memórias*

Fonte: acervo da disciplina O espaço digital da performance. Frame extraído do vídeo.

Link para o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=VqK250s2SWo> (acessado em 07/10/2021 às 11h:05).

No trabalho *Vai ficar tudo bem na medida do (im)possível* (Fig. 8 e 9), a experimentação com o uso de telas múltiplas complexifica-se. Composto por quatro

<sup>10</sup> Barbara Martins, Giovanna Bettio, Livia Rabelo e Mariana Vilefort

<sup>11</sup> Ellen Araújo, Gabriela Fernanda, João Vitor, Maisa do Carmo e Wily Leite

estudantes<sup>12</sup>, o grupo investe nas possibilidades narrativas a partir de estratégias de colagens e multiplicação de imagens, rompendo de forma mais radical com a lógica de montagem tradicional da linguagem audiovisual estabelecida junto às origens do cinema. Assim como nos outros trabalhos, os alunos realizavam ações cotidianas em espaços domésticos, como banheiros, corredores e escadas, explorando jogos de planos e profundidades. Porém, em determinados momentos, o trabalho de edição, realizado através de um sofisticado efeito de multiplicação de imagens, potencializa de forma radical a ação filmada: na cena do grito, subitamente, o som alto que se ouve a voz das performers é silenciado, enquanto seus rostos são multiplicados exponencialmente, fazendo com que aquele berro, desesperado e silencioso, ecoe para o mundo todo. Em outro momento, o trabalho de colagem realizado a partir de diferentes partes dos rostos dos alunos parece resgatar uma estética dadaísta como uma espécie de manifesto sobre uma inescapável loucura coletiva. O que se observa, a partir do resultado deste e de outros trabalhos, é a prevalência de uma espécie de dramaturgia da câmara, na qual as operações de enquadramento, edição e montagem constituem operadores fundantes do sentido global da obra.



---

<sup>12</sup> Adelia Nazario, Adelita Siqueira, Samuel Moreira e Sinara Teles



Figuras 8 e 9: *Vai ficar tudo bem na medida do (im)possível*

Fonte: acervo da disciplina O espaço digital da performance. Frame extraído do vídeo.

Link para o vídeo: <https://youtu.be/K-R2DR6uFQ0> (acessado em 07/10/2021 às 11h:05).

Devido ao seu caráter de criação coletiva, os experimentos realizados nesta disciplina revelaram um grau de dificuldade ainda maior, na medida em que demandavam uma organização e um alinhamento dos diferentes desejos e das diferentes proposições criativas dos componentes do grupo. De certa forma, aquele estudante que assumia o trabalho de edição exercia enorme influência sobre o resultado final do experimento. Mas, do ponto de vista da apropriação da estética da domesticidade pela linguagem audiovisual da *web*, as reflexões extraídas desta disciplina vão ao encontro de reflexões levantadas também na disciplina Design da performance, ponto de partida deste processo investigativo. Como fechamento deste trabalho, apresentamos a seguir algumas breves conclusões, organizadas em três eixos: a estética da domesticidade como agente performativo, a linguagem audiovisual no contexto da internet e, por fim, reflexões sobre questões pedagógicas e desdobramentos futuros.

A estética da domesticidade verificada na *web* aponta para alguns preceitos fundamentais da cena contemporânea, sobretudo no que diz respeito ao teatro performativo, que tem no espaço um de seus principais pilares. Diversas práticas cênico-performáticas atuais frequentemente adotam o espaço como elemento atuante no jogo cênico. Essa operação pauta-se numa dicotomia real *versus* ficcional, através da qual espaços reais fundamentam a construção de uma dramaturgia de caráter performativo. No exemplo citado do espetáculo *Domingo*, de Cida Falabella, realizado antes do contexto da

pandemia, a casa da atriz apresenta-se como um espaço performativo, proporcionando aos espectadores uma experiência espacial capaz de ampliar a dramaturgia autobiográfica textual. De modo semelhante, em *Desconscerto*, de Matheus Nachtergaele, a casa do ator exibida pelas telas, ao apresentar para o público a intimidade do artista, impõe-se como uma nova camada de jogo e de sentido, potencializando a própria essência da obra. Ou seja, do mesmo modo que o espaço das locações reais, com sua “carga de realidade”, influencia ou até mesmo determina um eixo dramático nas práticas cênico-performativas “presenciais”, os espaços íntimos das casas das pessoas, revelados e exibidos virtualmente nas redes, são oferecidos como elementos atuantes a serem incorporados e absorvidos pela dramaturgia. Entretanto, ao tomarmos as práticas performativas virtuais como objeto de investigação, podemos nos perguntar: em que medida o potencial de visualização e de viralização das imagens nas redes recoloca ou redimensiona essa ideia do espaço vivido, espaço habitado, como um espaço de intimidade? Ou, ainda, haveria uma desestabilização da relação entre o público e o privado? Essas são algumas questões que, assim nos parece, despontam como temas de investigações futuras.

Um segundo tópico que merece ser destacado como um eixo de reflexão diz respeito ao poder da câmera e das telas nas experiências investigadas, o que nos leva a identificar algumas especificidades da estética da internet enquanto prática audiovisual e refletir sobre a noção de *dramaturgia da câmera* como operador fundamental nas experiências analisadas. Se a linguagem cinematográfica fundamenta alguns princípios operadores da linguagem audiovisual da *web*, esta apresenta características próprias, com seus códigos específicos e sua lógica particular. O tamanho e o formato das telas no contexto da internet, por exemplo, proporcionam uma experiência totalmente diferente da cinematográfica. Pensadas para serem exibidas na telona da sala escura do cinema, as imagens cinematográficas lançam mão de complexas estratégias narrativas e de composição de imagem, que, muitas vezes, não são “exportáveis” para a estética das redes. As telas pequenas dos celulares parecem privilegiar a leitura de planos detalhe ou de planos médios, preferencialmente de curta duração, enquanto as generosas dimensões da imagem cinematográfica permitem um jogo de enquadramentos e de movimentos de câmera mais sofisticado, oferecido à contemplação.

Além disso, o frequente uso de telas múltiplas e simultâneas, característico do mundo da internet, parece seguir uma outra lógica de narrativa visual, ao mesmo tempo em que constrói diferentes relações de espacialidades. São telas que estão muito inseridas

no nosso contexto doméstico, sendo atravessadas pelas atividades cotidianas, de modo que a contaminação do ambiente na tela acaba por influir na maneira como interagimos com ela. Trata-se de uma estética que, em larga medida, reflete a própria experiência do mundo contemporâneo: um mundo mediado por telas, a ser lido e interpretado através de imagens rápidas, múltiplas e simultâneas. Se essa estética já está consolidada na vivência cotidiana, ela se mostra um campo de investigação frutífero a ser explorado em âmbito acadêmico, sobretudo no que tange ao design da performance e a cenografia, o que impôs um desafio ainda maior aos experimentos realizados do ponto de vista didático. Cabe levantar aqui, como reflexão a ser aprofundada, em que medida a ideia de dramaturgia da câmera, ou até mesmo da tela, emerge como operador fundamental na construção de sentido em vários experimentos de caráter performativo realizados na web.

Por fim, como terceiro eixo de reflexão, apontamos algumas questões pedagógicas suscitadas ao longo dessa experiência investigativa. Primeiramente, é preciso destacar a dificuldade encontrada para se conduzir processos de criação de caráter coletivo num contexto em que os estudantes deveriam trabalhar remotamente. Na impossibilidade de se utilizar jogos de improvisação teatral e outras técnicas de criação coletiva, nas quais se produzem inter-relações físico-corporais performativas, a função de se criar uma costura entre as diferentes performances dos estudantes, realizadas em diferentes espaços, foi transferida para procedimentos digitais de edição e montagem, impondo novos percursos de criação e investigação até então desconhecidos para os professores e para boa parte dos alunos. Como observado nos experimentos práticos desenvolvidos na última disciplina, o estudante que se responsabilizava pelo trabalho de edição acabava por exercer enorme influência sobre o resultado final do experimento, chegando, inclusive, a determinar o sentido global do trabalho. Essa característica “centralizadora” do processo criativo, concentrado nas mãos de uma determinada pessoa e agravada pelo contexto de isolamento social durante a pandemia, significou, em alguns momentos, uma dificuldade a mais a ser contornada do ponto de vista didático-pedagógico. Percebe-se, aqui, uma frente que se abre para que possamos experimentar outras metodologias para a construção de experimentações remotas de modo mais coletivo.

Se, por um lado, as experimentações remotas de caráter coletivo representaram um especial desafio, por outro lado, a qualidade alcançada na realização dos trabalhos individuais foi inesperada. Nesse sentido, é preciso destacar o surpreendente domínio dos alunos sobre o uso da câmera e de ferramentas de edição de imagens. A disponibilidade e

o acesso a tais ferramentas na rede, de forma gratuita, e o natural envolvimento dos alunos com recursos digitais na sua vivência cotidiana viabilizaram a realização dos experimentos práticos sem que houvesse nenhum tipo de treinamento ou orientação técnica específica neste campo. Além disso, os alunos não dispunham de recursos tecnológicos sofisticados e profissionais, o que nos revelou que, mesmo nesse ambiente mais amador, é possível desenvolver bons trabalhos com o que há disponível. Temos à nossa frente uma geração de alunos totalmente “digitalizada”, cujas relações sociais são, em larga medida, construídas nos ambientes virtuais das redes, a exemplo de plataformas como *Instagram*, *Twitter* ou *Tiktok*. A experiência realizada nesse percurso didático-pedagógico nos mostra, portanto, que as habilidades dos alunos com ferramentas digitais e sua vivência no mundo virtual possibilitam ou mesmo induzem novas frentes de ação. Afinal, se vivemos num cotidiano cada vez mais digitalizado e mediado por telas, os experimentos audiovisuais cênico-performáticos realizados no âmbito da *web* parecem se firmar não apenas como uma linguagem estética, mas como uma importante forma de expressão artística e social. Nesse sentido, acreditamos ser necessário pensar na incorporação desse tipo de experimento como ferramenta pedagógica para além do contexto da pandemia do Covid-19<sup>13</sup>, entendendo essas práticas audiovisuais da *web* como importantes manifestações culturais do mundo contemporâneo a serem investigadas e estudadas no âmbito acadêmico.

A escrita deste artigo não se pautou por uma articulação de teorias ou de conceitos, mas pelo desejo do compartilhamento de uma experiência vivenciada no campo didático-pedagógico, acreditando que isso pode contribuir para a construção de metodologias futuras diante das novas perspectivas que se abrem num mundo pós-pandemia.

## REFERÊNCIAS CITADAS

AUMONT, Jacques. *As teorias dos cineastas*. Campinas: Papirus, 2004.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasilense, 2003.

DIRETÓRIO dos grupos de pesquisa no Brasil. *Barracão*: Núcleo de Pesquisa e Experimentação em Cenografia e outras práticas espaciais cênico-performáticas. 2014. Disponível em: <<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/8430353857049429>>. Acesso em: 30 out. 2019.

---

<sup>13</sup> Cabe ressaltar que, na reforma curricular do Curso de Graduação em Teatro que está em andamento na UFMG, há a previsão da incorporação de uma disciplina obrigatória que terá como tema a relação entre teatro e tecnologia, com foco nas neotecnologias digitais.

PEDRON, Denise. *A escrita de si e a criação da cena experência* - Domingo. Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 & 13th Women's Worlds Congress (Anais Eletrônicos), Florianópolis, 2017.