

# A UTILIZAÇÃO DE VÍDEOS NA CONSTRUÇÃO DRAMATÚRGICA *ODISSEIA 116*

THE USE OF VIDEOS IN THE DRAMATURGICAL CONSTRUCTION *ODISSEIA 116*

EL USO DE VIDEOS EN LA CONSTRUCCIÓN DRAMATÚRGICA *ODISSEIA 116*

Cleilson Queiroz Lopes \*  
(Universidade do Estado de Santa Catarina, Brasil)

**RESUMO** O presente artigo discute as questões teóricas e práticas que vídeos de entrevistas e paisagens suscitam para a dramaturgia *Odisseia 116*. Como metodologia, inspiro-me em aspectos da genética teatral. Levo em consideração o fato de vídeos serem documentos imprescindíveis para a realização do projeto em suas potencialidades de arquivo material do processo, ampliando a ideia de dramaturgia. Em um segundo momento, reflito sobre formas dramatúrgicas no teatro contemporâneo que extrapolam a palavra.

**PALAVRAS-CHAVE** vídeo; dramaturgia; presença; autobiografia

**ABSTRACT** This article discusses the theoretical and practical questions that videos of interviews and landscapes raise for the dramaturgy *Odisseia 116*. As a methodology, I am inspired by aspects of the-  
atrical genetics. I take into account the fact that videos are essential documents for the realization of the project in their potential of material archive of the process, expanding the idea of dramaturgy. In a second moment, I reflect on dramaturgical forms in contemporary theater that go beyond the word.

**KEYWORDS** video; dramaturgy; presence; autobiography

**RESUMEN** Este artículo aborda las cuestiones teóricas y prácticas que los videos de entrevistas y paisajes plantean a la dramaturgia *Odisseia 116*. Como metodología me inspiro en aspectos de la genética teatral. Tomo en cuenta que los videos son documentos esenciales para la realización del proyecto en su potencial de archivo material del proceso, ampliando la idea de dramaturgia. En un segundo momento, reflexiono sobre formas dramatúrgicas en el teatro contemporáneo que van más allá de la palabra.

**PALABRAS CLAVE** vídeo; dramaturgia; presencia; autobiografía

Este documento é  
distribuído nos termos  
da licença Creative  
Commons Atribuição-Não  
Comercial 4.0 Internacio-  
nal (CC-BY-NC)

© 2022 Cleilson Queiroz  
Lopes

Submetido: 8/2/2022  
Aprovado: 4/5/2022

\* Cleilson Queiroz Lopes é doutorando do Programa de Pós Graduação em Teatro da UDESC, Florianópolis. E-mail: cleilson-lobes@hotmail.com;  
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6469-211X>

## INTRODUÇÃO

O presente artigo parte de uma viagem de retorno, feita de ônibus durante três dias pela BR-116, entre o Rio de Janeiro e Iguatu, interior do Estado do Ceará e minha terra natal. A partir desta viagem, fotografei e filmei paisagens, entrevistei viajantes, para em seguida construir uma dramaturgia intitulada *Odisseia 116*. A dramaturgia alicerça-se a partir de uma tríade: questões autobiográficas de retorno, fotografias e vídeos realizados em viagem, além da *Odisseia* homérica como obra inspiradora.

Como metodologia, me aproximo da genética teatral por compreender que ela me auxilia na aproximação dos aspectos documentais, além de certa abertura para os demais elementos do espetáculo em relação com a escrita desta dramaturgia. No artigo intitulado *Por uma genética teatral: premissas e desafios*, Grésillon, Mervant-Roux e Budor (2013) afirmam que a crítica genética no teatro causa uma mudança, pois se o poema ou mesmo o romance apresentavam-se, por vezes, fechados ou acabados, o teatro demonstrava, pelo contrário, ser um campo fértil, tendo em vista que, com a encenação teatral que surge no início do século XX, o teatro mostra-se cada vez mais como um campo aberto ao estudo e assimilação de materiais de diferentes formas, tipos e origens, podendo assim ser modificado, ampliado ou reduzido (GRÉSILLON; MERVANT-ROUX; BUDOR, 2013).

Reflico sobre os vídeos do projeto *Odisseia 116*, sua relação com a dramaturgia e as possibilidades de projeção em uma encenação futura. Parte dos vídeos são de entrevistas cedidas por passageiros e gravadas por meio de duas câmeras: minha câmera pessoal que captava um plano aberto com o áudio da entrevista e uma segunda câmera, focada no rosto dos entrevistados. Há também vídeos de paisagens da viagem e de momentos diversos nas paradas das rodoviárias entre o Rio de Janeiro e o Ceará. E, por último, vídeos construídos com documentos e objetos em sala de ensaio para a encenação.

Foram gravadas ao todo dez entrevistas. As pessoas que se dispuseram a dar depoimentos assinaram uma declaração cedendo os direitos de uso de imagem para o projeto *Odisseia 116*. É importante ressaltar que os diálogos anteriores e posteriores às entrevistas também atravessam a dramaturgia de forma subjetiva; no entanto, não cito nomes ou mesmo exponho falas que o/a entrevistado/a não gostaria que fossem vinculadas à sua imagem.

## VÍDEO E DRAMATURGIA

O vídeo é um documento do projeto *Odisseia 116*. É a partir dele que posso decupar partes da experiência e organizá-las, retroalimentando a dramaturgia e usando o material gravado de formas distintas. O vídeo é utilizado na cena contemporânea e tem o poder de

atualizá-la — questões como justaposição de imagens, estatuto de presença, relação entre o ao vivo e o gravado e as possibilidades infinitas de edição e reedição que satisfaçam os desejos da encenação são levantadas, problematizadas e participam ativamente do processo de criação.

As possibilidades de projeção de vídeos presentes na cena contemporânea almejam o diálogo direto — relação e fricção — com os demais elementos do espetáculo, atualizando-os em decorrência do uso destes dispositivos. Tal uso muitas vezes é intenso e tenta chegar ao esgotamento em sua relação com o ator, com o espectador e com o espaço, por exemplo.

Exemplos da relação do teatro com a técnica incluem o uso da luz elétrica e a utilização de vídeos e projeções em cena. O teatro dialoga com as novas tecnologias para criar efeitos, estímulos e sensações, estabelecendo colaborações inovadoras em comparação às estéticas teatrais predominantemente realistas que também utilizavam-se dos dispositivos técnicos, mas a serviço da ilusão da realidade. De acordo com Bulhões-Carvalho:

Abala-se irremediavelmente a natureza do teatro compreendido como lugar de representação e imitação do real, extensão de uma vida fora dali. A crise da representação coincide com o entendimento da cena como instauradora de um real presentificado pelo conjunto de signos constitutivos, atores ou

elementos cenográficos, que convidam o espectador a apreciar os signos cênicos em sua literalidade. (BULHÕES-CARVALHO, 2011, p. 66)

Percebe-se aqui o diálogo que o teatro começa a estabelecer com as demais linguagens artísticas, em busca do hibridismo que, ao mesmo tempo em que aponta e revela os dispositivos utilizados na cena, consegue deslocá-la do espaço de ilusão da realidade para o de criação de novos reais possíveis. A ilusão realista é abalada pelo desvendamento de dispositivos técnicos e midiáticos na cena contemporânea. Neste sentido, os dispositivos também demonstram ser signos da arte teatral.

De acordo com Bulhões-Carvalho (2011), a relação entre o teatro e as novas tecnologias movimenta-se como um pêndulo entre polos opostos. Para a autora:

A história do espetáculo ocidental apresenta um movimento pendular em relação à rejeição ou adesão ao uso de tecnologias na cena. Uso ou recusa de tecnologia jamais são opções aleatórias: a proposta cênica deve revelar uma poética que emana do que é apresentado ao público, ou nada faz sentido. (BULHÕES-CARVALHO, 2011, p. 61)

É importante ressaltar que parte das novas estéticas teatrais que surgem a partir da década de 1990 são possíveis somente devido ao encontro com as novas mídias, tendo nelas parte de suas especificidades,

dando lugar a outras possibilidades de cena a partir do diálogo com as artes visuais e o cinema, por exemplo. Até mesmo a negação das novas tecnologias – o momento em que o pêndulo busca distanciar-se das mesmas – fez com que grupos de artistas e intelectuais refletissem sobre a utilidade de tais dispositivos.

Saliento que, no projeto *Odisseia 116*, os vídeos utilizados são também a própria dramaturgia, indispensáveis em toda a sua feitura, e não dispositivos anexados ao texto ou mesmo à cena do espetáculo. Mais do que isso, vídeos são inerentes ao projeto *Odisseia 116* e estão presentes antes mesmo do rascunho de uma dramaturgia possível. Está no depoimento cedido em viagem o verdadeiro início de escrita. Como observam Felisberto Sabino da Costa e Ipojucan Silva: “podemos falar de um dispositivo dramaturgicamente contemporâneo em que a tecnologia se situa não somente no manejo de objetos eletrônicos, mas no modo como a dramaturgia é composta. (COSTA; SILVA, 2016, p. 81)

Em *Odisseia 116*, os vídeos funcionam a partir de dois registros possíveis, não hierárquicos entre si. O primeiro diz respeito ao vídeo como um dos alicerces do projeto, que inspira, interfere e dialoga como voz na dramaturgia, podendo ser utilizado na encenação. O segundo diz respeito à especificidade do vídeo enquanto tecnologia e meio de captação que interfere de forma ativa, comunica e elabora imagens por meio de indicações na dramaturgia e através da cena no processo de sala de ensaio.

Todas as manipulações e mudanças da câmera em cena serão vistas pela plateia. A ideia de ilusão da realidade não é buscada pelo projeto.

Segundo a pesquisadora Ana Bernstein (2017), em seu artigo *Performance, tecnologia e presença: the Builders Association*, uma das principais questões que surge com o uso das novas mídias relaciona-se à presença do ator. De acordo com a autora, o que se coloca nesse debate é “o esvaziamento da [presença] em decorrência da mediação imposta ao ator. Em outras palavras, o debate revolve entre a (aparente) oposição entre o ‘ao vivo’ e o ‘mediado’”. (BERNSTEIN, 2017, p. 403)

Bulhões-Carvalho (2011) usa o termo *semipresença* para falar do ator e do espectador da cena contemporânea teatral em sua relação com as novas tecnologias.

No projeto *Odisseia 116*, há presenças sendo questionadas o tempo todo e tentando estabelecer-se como semi-presença: a primeira delas é a minha como ator com indicações de um corpo fantasma e sem linhas na própria dramaturgia ou buscando formas de apagamento por meio de falas durante *black-outs*, textos projetados, gravados e voz em *off*; a segunda é o apagamento da fala original dos entrevistados reelaborada para a cena como dramaturgia ou ainda a edição e corte de vídeos para a cena, em uma busca que ao mesmo tempo em que aponta para o documento, o embaça a partir dos significantes teatrais.

Em seu artigo intitulado *Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective*, Philip Auslander (2012) argumenta que a ideia de “ao vivo” não se configura como conceito ontológico, mas é antes uma condição historicamente variável que resulta dos próprios efeitos de mediatização. Segundo o autor, foi somente a partir do desenvolvimento da gravação que se tornou possível e necessário pensar sobre as representações ao vivo. (AUSLANDER, 2012).

Ao refletirmos especificamente sobre o teatro e a relação da presença, sobre o ao vivo e o mediado dentro da própria linguagem, a fricção pode ser ampliada para além do trabalho do ator, tendo em vista outros campos técnicos como, por exemplo, a luz. Uma tela de LCD no palco que projeta um vídeo ou uma imagem funciona também como luz na cena que é gravada e mediada, transmitida por outro meio que não o tradicional refletor ou a lâmpada.

A presença do vídeo, sua mediação, se dá de formas distintas na dramaturgia *Odisseia 116*. Na cena 1, *Início da viagem*, misturo fatos narrados nas entrevistas gravadas com sensações e impressões que tive destas entrevistas e com a observação dos entrevistados em momentos distintos da viagem. A possibilidade de voltar ao vídeo durante todo o processo me permite acesso a gestos e intenções que em certos momentos aprofundam a fala dos entrevistados e em outros as negam objetivamente. O que se escondia por trás da

palavra muitas vezes era revelado pelo vídeo por meio de gestos, emoções, olhares e silêncios.

Ainda nesta cena, há uma voz em *off*, ampliada por meio de um microfone que seleciona o primeiro fragmento em que misturo de forma objetiva a *Odisseia* homérica com as questões da viagem. A cena é realizada no escuro. Esta escolha estética é inspirada na voz em *off* do teatro grego, mas não busca os mesmos efeitos.

Segundo Costa e Silva (2016), a relação da ausência/presença no teatro contemporâneo dialoga diretamente com a virada sociocultural e com a globalização no final do século XX. Para os autores:

A manipulação/utilização/produção de dispositivos tecnológicos propõe múltiplos jogos de onde podem advir experiências lúdicas ou aventar outras questões ainda não vivenciadas. A incorporação de tablets, celulares, laptops, telas, projetores e demais aparatos compõem paisagens sonoras e visuais que se convertem em materiais intrínsecos de uma dramaturgia, atuando não apenas como objetos cenoplásticos. (COSTA; SILVA, 2016, p. 80)

A ideia de paisagens sonoras e visuais intrínsecas à dramaturgia, como defendem os autores, está diretamente relacionada com a forma como entendo e trato os diversos materiais do projeto *Odisseia 116*, compreendendo que vídeos são também dramaturgia.

Esta presença então não se estabelecerá somente com a ação destes dispositivos em cena, mas com a forma como eles vão se reeditando e se reestabelecendo junto aos demais elementos do espetáculo. Vídeos são experiências vivas e dinâmicas que apontam para o conflito entre presença e ausência no projeto *Odisseia 116*. De acordo com Bernstein:

A crescente midiatização do teatro e da performance, especialmente ao longo da década de 1990, sinalizou para a crítica uma estratégia pós-moderna de desconstrução da presença, por meio do descenramento do sujeito, da fragmentação narrativa que esvazia a autoridade do texto, do questionamento do ator e também da personagem. (BERNSTEIN, 2017, p. 406)

Ao propor um monólogo no qual o único sujeito em cena é apagado, retiro o foco da presença do meu corpo como ator e transfiro-o para a palavra e a voz. Um dos efeitos buscados a partir da fragmentação narrativa do projeto *Odisseia 116* é justamente a possibilidade de relacionar-me e afetar-me por esta fonte que é o vídeo na escrita, direcionando-me para uma dramaturgia possível

Na cena 2, *O ato de voltar*, o próprio uso da câmera como objeto que invade o espaço da viagem em relação às paisagens captadas e pessoas entrevistadas coloca-se como uma problemática na dramaturgia. Então eu, com a câmera na mão, danço com este dispositivo que tenta

se infiltrar no processo. A câmera invadiu a viagem e a dramaturgia fazendo com que sua presença na cena também fosse essencial. Para Marta Isaacsson (2011), o ator pode “ser ele mesmo o gestor da imagem virtual, quando se torna um ator-*cameraman*, empunhando câmeras de vídeo.” (ISAACSSON, 2011, p. 20)

Em *Odisseia 116*, coloco-me também no lugar de ator-*cameraman* reposicionando a câmera, ao mesmo tempo em que faço desta um objeto vivo em seu contato com a plateia e em sua própria forma de revelar-se, tendo em vista que os dispositivos serão afirmados não somente como possibilidade de se apontar para uma imagem, capturá-la ou projetá-la, mas como imagem em si em sua relação com o ator e com a plateia.

Ao analisar o trabalho do grupo teatral estadunidense *The Builders Association*, Bernstein (2017) observa que o uso do vídeo ao vivo confere maior complexidade à atuação, justamente porque a presença ao vivo depende do uso da câmera, suas possibilidades de gravação e de *replay*. Para Costa e Silva (2016), a relação das novas tecnologias na cena contemporânea “[e]ntra numa zona ambígua em que operar dispositivos é também ser operado por eles.” (COSTA; SILVA, 2016, p. 80). No projeto *Odisseia 116*, a mesma câmera que outrora foi apontada por mim para capturar imagens e depoimentos em viagem, agora aponta novamente, só que desta vez para o seu manipulador, que na cena encontra-se em estado distinto de elaboração sensível.

A presença do meu corpo mediado pelo vídeo é uma questão para esta cena proposta pela dramaturgia *Odisseia 116*. Esta questão vem desde as minhas incertezas e inseguranças em como tratar com a fala do outro na dramaturgia, passando também pelas relações com a Odisseia homérica e minhas questões pessoais enquanto artista que migra e que tem nos dispositivos midiáticos uma forma de estar mais próximo dos amigos e familiares. Steve Dixon (2007) faz um apanhado sobre a relação do corpo como conceito, para logo em seguida pensá-lo em sua relação com as novas mídias. Para Dixon:

Quando o corpo é “transformado”, composto ou telematicamente transmitido para ambientes digitais, também devemos lembrar que, apesar do que muitos dizem, não ocorre uma transformação real do corpo, mas da composição pixelada de sua imagem gravada ou gerada por computador. (DIXON, 2007, p. 212)

Nos momentos em que as cenas do espetáculo *Odisseia 116* indicam as entrevistas e que me proponho enquanto *performer* a encenar os depoimentos, há uma justaposição de imagens possível somente pelo auxílio da câmera e do projetor. Há uma mudança de chave e uma descentralização da minha imagem, que devido ao vídeo se torna dupla: ao mesmo tempo, o corpo presente é também reproduzido através da técnica. Nesta cena, crio, através da mídia, o meu corpo virtual visando desestabilizar todos os elementos do espetáculo.

De acordo com Isaacsson (2011), “a expansão do emprego de recursos tecnológicos sobre a cena, a hibridização hoje percebida sobre a cena, reflete o surgimento da tecnologia digital e a nova paisagem cultural, onde o homem está mergulhado em uma realidade de interferências midiáticas.” (ISAACSSON, 2011, p. 9)

A relação metalinguística/metateatral também está presente na *cena 08: A câmera e a atriz* (segundo ato), com o depoimento da “personagem” Eucricleia. A “personagem” é uma atriz do interior convidada para gravar um filme. A justificativa deste filme de ficção é praticamente a mesma justificativa e impulso que eu tenho para realizar o projeto *Odisseia 116*. Neste sentido, entrevisto uma atriz que foi convidada para fazer um filme de um diretor que está viajando pelo interior do Brasil coletando material para o seu longa. Esta entrevista é uma reedição do percurso de feitura da peça explorado na própria peça.

Quase ao fim do primeiro ato há uma conversa entre a Sereia e um “personagem” chamado seu Joaquim. Um vídeo editado com o depoimento do mesmo será projetado. O depoimento dado antes por mim na cena é uma elaboração a partir da fala do entrevistado. Já o depoimento projetado funciona como lembrança da relação da dramaturgia com os depoimentos na viagem, como se a entrevista em si não fosse somente material a ser sublinhado, mas um fantasma que atravessa de formas diversas a dramaturgia e encenação.

*Odisseia 116* tem como forte característica uma relação com o documental, com os apontamentos que surgem a partir da experiência da viagem, mas me interessa também pensar como o meu fazer artístico interage e age a partir destas documentações, criando uma cena do real com características documentais, mas que é antes de tudo específica ao espaço teatral. Em *Odisseia 116*, o político é a própria estética que quebra a linearidade, fragmenta a narrativa e desvenda os dispositivos. A câmera, o projetor, as fotografias e os vídeos não têm como intenção me ajudar a contar uma história, mas revelam por meio do seu uso que a poética na dramaturgia como imagem virtual pode extrapolar as palavras.

Steve Dixon (2007) sublinha a pluralidade de formas de lidar com as novas tecnologias na cena contemporânea. De acordo com o autor, para muitos artistas as tecnologias digitais permanecem como ferramentas de aprimoramento, enquanto que, para outros, estas tecnologias transformam fundamentalmente a ontologia de suas criações estéticas, reencaminhando-as para outras direções e modos de operação. (DIXON, 2007). Muito mais do que ferramentas a serviço de algo, em *Odisseia 116* a fotografia e o vídeo são literalmente parte da dramaturgia, de maneira formal, estética e temática. Atravessam o texto em vários momentos e de formas diversas, indicando cenas, direcionando “personagens” e influenciando as rubricas. Dixon denomina a performance digital como *via positiva*. Para o autor:

O desempenho digital é, em geral, o oposto polar: via positiva. Em vez de se despir para revelar essências, como a imagem clássica de Michelangelo martelando e esculpindo pedras para revelar e criar algo que já existe, mas escondido por baixo; a performance digital é, por definição, um processo aditivo. (DIXON, 2007, p. 28)

A seu ver, este processo de adição tem como intenção aumentar o desempenho, os efeitos estéticos e o senso do espetacular em sua relação direta com o audiovisual, seu jogo sensorial e o jogo de significados e associações simbólicas para a cena. (DIXON, 2007). Em *Odisseia 116* este processo de adição começa com a diversidade de fontes usadas no início do projeto e se estende ao uso e dinâmica destas fontes em sua relação com a dramaturgia e encenação. No entanto, tal adição não visa um processo simplesmente acumulativo, mas busca pulverizar os significados, fragmentar as imagens e aprofundar o projeto esteticamente.

Em conversa com colaboradores em sala de ensaio, pensamos na proposta de um espetáculo que fosse simultaneamente uma instalação audiovisual. Quando se depararam com o material, perceberam nele a possibilidade de expandir estas imagens e sonoridades na cena. O espetáculo então contaria de início com uma instalação sonora e, logo em seguida, com várias projeções de vídeos por todo o espaço da cena. De acordo com Isaacsson:

Dentre tantos outros fatores que poderiam aqui ser arrolados como motivadores da mudança de comportamento do teatro em relação à tecnologia, destaca-se um em especial: o fortalecimento da importância concedida à comunicação sensorial da cena com o espectador... Novos modelos cênicos, surgidos nos anos 70 e considerados, pela crítica, como expressões de um “teatro de imagem”, vieram fortalecer a importância do diálogo sensorial com o espectador. (ISAACSSON, 2011, p. 19)

Acredito que o sensorial compreende desde a revelação dos dispositivos que vão capturar e projetar imagens na cena como a câmera e o projetor; passando pela disposição das caixas de som no espaço, que permitem direcionar o lugar no qual determinada sonoridade irá surgir; até a possibilidade de mover os dispositivos audiovisuais de espaço, lidando diretamente com o aparato técnico e com suas possibilidades múltiplas de despertar sensibilidades para além do aprisionamento no palco italiano.

Imaginamos este espaço como um galpão, salão ou mesmo uma arena, tendo em vista a necessidade de maior aproximação e interatividade com o público. Os vídeos das entrevistas seriam previamente editados e projetados. Os vídeos ao vivo seriam gravados e projetados também em espaços distintos do galpão com relação ao “personagem” e à cena. Dois ou três vídeos de animação também seriam elaborados para o espetáculo.

Pensamos também na possibilidade de entrevistar alguns espectadores sobre viagens e que de alguma forma estas entrevistas continuassem retroalimentando a peça. Como observa Dixon: “Através da integração de telas de mídia dentro da *mise-en-scène*, os artistas experimentam técnicas que às vezes fragmentam e deslocam corpos, tempo e espaço, e em outras unificam significações físicas, espaciais e temporais.” (DIXON, 2007, p. 336). A intenção no projeto *Odisseia 116* é fragmentar as unidades de ação, tempo e espaço ao invés de tentar unificá-las. As justaposições buscadas no trabalho são de imagens distintas.

Bonnie Marranca, em seu artigo *Performance como design: a midiaturgia de Firefall de John Jesurun* (2013), desenvolve o conceito de *mediaturgia* para analisar o trabalho de John Jesurun. A autora explica:

distanciei-me do uso familiar de “dramaturgia” devido a suas ligações históricas com o drama, e prefiro usar agora “mediaturgia”, que situa a mídia como centro do estudo, embora esteja agudamente consciente da tensão entre estes dois termos. Propus o conceito pela primeira vez em uma entrevista com Marianne Weems, diretora artística de The Builders Association, em referência ao uso de texto e imagem e de performers vivos e virtuais em *Super Vision*, um trabalho que embute mídia na performance ao invés de usá-la simplesmente como ilustração e decoração. (MARRANCA, 2013, p.3)

Não considero que as mídias do projeto *Odisseia 116* constituam o centro da pesquisa, mas considero que o uso de imagens elaboradas a partir das mídias e os próprios dispositivos citados na dramaturgia e indicados na encenação têm forte peso para os demais elementos do espetáculo, tendo a capacidade de aproximá-lo deste termo. Marranca (2013) afirma que em *Firefall* os espectadores têm acesso a um grande número de informações, chegando à sua saturação. Tal saturação de informações é também uma saturação de mídias no teatro contemporâneo (MARRANCA, 2013). Acredito que a saturação, reprodução, edição e dinâmica das imagens são características que aproximam os espectadores do teatro contemporâneo. As novas mídias diversificam as fontes de distribuição das imagens em relação direta com os outros elementos do espetáculo, como o próprio texto. Para Marranca:

Na impermanência deste mundo, qualquer pessoa, imagem ou texto está a uma tecla de ser apagado. Descorporificação é a condição permanente de ser uma personagem ou uma imagem. Se “busca” é o termo operativo, certamente existe tanto no sentido existencial quanto digital. (MARRANCA, 2013, p. 13)

A utilização de mídias diversas no projeto *Odisseia 116* constitui mais um dispositivo de horizontalização dos demais elementos do espetáculo, ao mesmo tempo em que os invade, criando assim novos e abertos significantes.

De acordo com Arlindo Machado em seu livro *Arte e mídia* (2010), o conceito “Artemídia” se refere a expressões artísticas que se utilizam dos recursos tecnológicos e do mercado de entretenimento para propor caminhos alternativos e qualitativos de difusão. Para o autor, as experiências de artemídia incluem todas as experiências que utilizam-se das novas tecnologias, principalmente no campo da informática e da eletrônica (MACHADO, 2010). Neste sentido, o projeto *Odisseia 116* é também um projeto de artemídia, tendo em vista que o vídeo no espetáculo dialoga de forma plural em toda a sua feitura, sendo projetado, citado, editado e por vezes criado. Para o autor:

A apropriação que a arte faz do aparato tecnológico que lhe é contemporâneo difere significativamente daquela feita por outros setores da sociedade, como a indústria dos bens de consumo. Em geral, aparelhos, instrumentos e máquinas semióticas não são projetados para a produção de arte, pelo menos não no sentido secular desse termo, tal como ele se constitui no mundo moderno a partir mais ou menos do século XV. (MACHADO, 2010, p. 10)

Me utilizar de vídeos, fotografias e recursos tecnológicos como câmera, projetor e computador em uma peça de teatro não significa render-me ao mercado e à política de difusão em massa, mas pelo contrário, utilizar-me dos seus próprios dispositivos para subvertê-los. Esta subversão não ocorre somente quando não busco a ilusão da realidade, mas quando desvendo os dispositivos

para criticá-los, ao passo que crio novos reais possíveis na *Odisseia 116*. Sobre o artista artemídia, Machado ressalta:

Longe de se deixar escravizar pelas normas de trabalho, pelos modos estandardizados de operar e de se relacionar com as máquinas; longe ainda de se deixar seduzir pela festa de efeitos e clichês que atualmente domina o entretenimento de massa, o artista digno desse nome busca se apropriar das tecnologias mecânicas, audiovisuais, eletrônicas e digitais numa perspectiva inovadora, fazendo-as trabalhar em benefício de suas ideias estéticas.

(MACHADO, 2010, p. 16)

Apesar de acreditar que a palavra inovação é perigosa neste contexto, tendo em vista que a ideia de ineditismo é também um eco das práticas consumistas de mercado, acredito que há uma subversão que ao meu ver se dá por meio de combinações, justaposições e negações do sistema vigente, que não busca o novo na arte, mas que dialoga, cita e critica o seu tempo. Os novos dispositivos, neste sentido, liberam-se para novas percepções sensíveis, metafóricas e abertas.

Há certa dicotomia entre a imagem e a palavra presente em alguns discursos nas artes contemporâneas. No teatro, muito provavelmente com o surgimento da encenação do início do século XX e com um teatro da imagem na segunda metade do século, houve a necessidade e o crescimento de um teatro muito

mais sujeito à imagem do que à palavra. O encenador Robert Wilson é um dos grandes expoentes do teatro da imagem. No entanto, ao remeter-se ao vídeo-arte, Arlindo Machado, em seu artigo *O vídeo e sua linguagem* (1993), lembra que:

Uma das conquistas mais interessantes do vídeo-arte foi justamente a recuperação do texto verbal, a sua inserção no contexto da imagem e a descoberta de novas relações significantes entre códigos aparentemente tão distintos. O gerador de caracteres, não o esqueçamos, é uma invenção da tecnologia do vídeo. Com ele, é possível construir textos iconizados, ou seja, textos que participam da mesma natureza plástica da imagem, textos dotados de qualidades cinemáticas e que, sem deixar de funcionar basicamente como discurso verbal, gozam também de todas as propriedades de uma imagem videográfica. (MACHADO, 1993, p. 8)

Pensando que palavra também é imagem, o vídeo-arte consegue sintetizar estas duas naturezas por muito colocadas em pólos opostos. Para o autor: “o vídeo logra melhores resultados quanto mais a sua programação for do tipo recorrente, circular, reiterando ideias e sensações a cada novo plano, ou então quando ele assume a dispersão, organizando a mensagem em painéis fragmentários e híbridos, como na técnica da *collage*” (MACHADO, 1993, p. 15). No caso do espetáculo *Odisseia 116*, a recorrência do vídeo está nas entrevistas, que funcionam quase como um refrão em que ao

mesmo tempo que se repetem enquanto forma, são fragmentadas e isoladas enquanto conteúdo. A dispersão também se dá quando, em alguns vídeos em sala de ensaio, utilizo fotografias, cartas, objetos, alimentos, desenhos, cores, texturas e sonoridades.

O pesquisador Eli Borges Júnior, em seu artigo *Viagem a um real desfamiliarizado: performatividade da tecnologia na cena contemporânea* (2013), aponta a tecnologia como dramaturgia a partir do trabalho do Wooster Group. O autor defende a performatividade da tecnologia na cena como possibilidade de desestabilizar a teatralidade (BORGES JÚNIOR, 2013). Segundo o autor: “em nenhum momento – ou em poucas e breves situações – a tecnologia que permeia os espetáculos está a serviço da tarefa da *mimesis*. Não há, pois, a obrigação, por parte da tecnologia, de reproduzir efeitos de um real ou de adornar a ficção com o máximo possível de referências de um real.” (BORGES JÚNIOR, 2013, p. 69). No espetáculo *Odisseia 116*, o uso de novas tecnologias tem a finalidade de subverter algo que é predominantemente utilizado como estatuto de verdade, que são as entrevistas gravadas e os depoimentos das pessoas na viagem. A tentativa é a de assumir a manipulação e a edição de todos os materiais da cena. Não busco com o espetáculo constatar ou comprovar algo, mas migrar entre caminhos misturando política e metáfora.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Amparar-me na genética teatral como possibilidade metodológica me permitiu traçar, neste artigo, um caminho onde os vídeos perpassam a construção dramaturgica além de uma possível projeção deles na cena. Esta reflexão não se estabelece por meio de uma linearidade temporal, mas de maneira concomitante, na qual dramaturgia não se coloca em primeiro plano e encenação em segundo.

Os vídeos de entrevistas são fortes por sua característica de presença, pela possibilidade de evocar o real. No processo de escrita, poder assisti-los inúmeras vezes e rememorar o contexto de todas as gravações me auxiliavam ao acessar memórias da gravação, levando em consideração, assim, lacunas, silêncios, sensações, pausas, tanto quanto as próprias palavras dos entrevistados.

O vídeo pensado para a cena é um elemento essencial de quebra da ilusão da realidade na *Odisseia 116*. Não somente projetam-se vídeos, mas assume-se dispositivos *notebooks*, câmera fotográfica e *datashow* como tais. Na sala de ensaio, são testados vídeos captados em viagem, bem como gravados na própria sala, por vezes duplicando a cena, por vezes servindo como possibilidade de reafirmações possíveis, refrões dentro da encenação. Tais refrões e reafirmações entre o ao vivo e o mediado elucidam as questões de presença e semipresença dentro da encenação.

A ideia de ator-*cameraman* se estabelece em aproximação com um ator técnico, que manipula dispositivos como a própria câmera, mas também *notebook* e celular, colocando-se como um *performer* muito mais interessado em construir e manipular imagens do que na busca virtuosista de uma grande interpretação.

Sobre uma dramaturgia que extrapola a palavra, o debate proposto por Bonnie Marranca e alguns outros pesquisadores que tentam fugir da ideia de drama e sua historicidade se faz necessário. A midiaturgia como uma escrita atravessada por e dependente das mídias diversas me interessa para repensar meu processo criativo enquanto dramaturgo.

## NOTAS

1 Outros conceitos foram abordados a partir da dramaturgia *Odisseia 116*, tais como o trauma e a cicatriz no artigo de minha autoria publicado na *Revista Cena*, intitulado O trauma e a cicatriz na escrita da *Odisseia 116* (LOPES, 2021), além de um debate sobre paisagens e fotografias a partir de um artigo também de minha autoria publicado na *Revista Conceição* e intitulado Reflexões sobre paisagens e fotografias da *Odisseia 116* (LOPES, 2021). Mais recentemente publiquei um artigo na *Revista Urdimento*, intitulado Aspectos cartográficos das peças *Odisseia 116* e *BR3* (LOPES, 2021), traçando uma cartografia possível entre as duas peças.

2 A segunda câmera foi manipulada pela fotógrafa, atriz e estudante de Teoria e Estética do teatro Ana Raquel Machado, que me acompanhou em viagem, participando ativamente do projeto.

3 De acordo com Marta Isaacsson: “Foi graças à luz elétrica que se consolidou a cultura da ilusão no teatro, a virada do século XIX para o XX. E dentro dessa cultura da ilusão se impôs a busca do efeito de real que viria ser definitiva para o surgimento da mais importante investigação sobre a arte do ator até então desenvolvida, aquela liderada pelo ator e encenador russo Constantin Stanislavski”. (ISAACSSON, 2011, p. 10)

4 Tradução minha.

5 Tradução minha.

6 Alguns destes colaboradores são: Raquel Tamaio, Carlos Cardoso, Laura Samy, Paulo de Melo, Sara Magalhães e Carla Costa. Trabalham comigo atualmente em uma residência chamada Casa Rio, que fica no bairro de Botafogo, Rio de Janeiro.

7 A ideia de instalação está muito ligada à cenografia e sonoplastia quando pensamos no teatro e em sua relação com as novas tecnologias, mas também em sua interação com o ator/*performer*. Bulhões-Carvalho (2011) defende que a cenografia pode se tornar um *performer* assim como os atores.

8 Tradução minha.

9 Tradução de Ana Bernstein

10 Tradução de Ana Bernstein

## REFERÊNCIAS

- AUSLANDER, Philip. Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, v. 34, n. 3, p. 3-11, set. 2012.
- BERNSTEIN, Ana. Performance, tecnologia e presença: The Builders Association. *Revista Sala Preta*, v. 17, n. 1, p. 400-419, 2017.
- BULHÕES-CARVALHO, Ana Maria de. Longe é um lugar que não existe: discussão de portas abertas entre (novo) teatro e (novas) tecnologias. *Revista Moringa artes do espetáculo*. João Pessoa, v. 2, n. 1, p. 61-70, jan./jun. de 2011.
- COSTA, Felisberto Sabino da; SILVA, Ipojuca Pereira da. Olhares sobre a ausência/presença: teatro e tecnologia. *Art Research Journal*, v. 3, n. 1, p. 80-91, jan./jun. 2016.
- DIXON, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, Massachusetts; Londres: The MIT Press, 2007.
- GRÉBILLON, Almuth; MERVANT-ROUX, Marie-Madeleine; BUDOR, Dominique. Por uma Genética Teatral: premissas e desafios. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, Porto Alegre. v. 3, n. 2, maio/ago., p. 379-403, 2013.
- ISAACSSON, Marta. Cruzamentos Históricos: Teatro e tecnologia de imagem. *Revista ArtCultura*, Uberlândia, v. 13, n. 23, p. 7-22, jul.-dez. 2011.
- LOPES, C. Q. Aspectos cartográficos das peças Odisseia 116 e BR3. *Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 3, n. 42, p. 1-21, 2021. Disponível em <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/20165>. Acesso em 21/12/2021.
- LOPES, C. Q. Reflexões sobre paisagens e fotografias da Odisseia 116. *Conceição/Conception*, Campinas, v. 10, n. 00, p. e021008, 2021. Disponível em <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conce/article/view/8665649>. Acesso em 28/11/2021.
- LOPES, Cleilson Queiroz. O Trauma e a Cicatriz na Escrita da Odisseia 116. *Revista Cena*, Porto Alegre, n. 33, p. 86-98, jan./abr. 2021. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/cena/article/view/105692>
- LOPES, Cleilson Queiroz. *Odisseia 116*. Dramaturgia. 2017. Manuscrito inédito.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. 3ª edição. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2010.
- MACHADO, Arlindo. O vídeo e sua linguagem. *Revista USP – Dossiê*. 1993.
- MARRANCA, Bonnie. Performance como Design: A midiaturgia de *Firefall* de John Jesurun. *Revista O Percevejo*, v. 5, n. 1, jan./jul. 2013. (Tradução: Ana Bernstein).