



## Cinema ao Vivo e Experiências Audiovisuais em Tempo Real

### Jair Sanches Molina Junior

Nesta pesquisa o autor e cineasta Jair S. Molina Jr., sob orientação do Prof. Dr. Almir Almas, apresenta obras cênicas, audiovisuais e experimentais com sua participação entre 2007 a 2017. As confluências e intersecções entre as diferentes artes, meios, processos e as principais características poéticas e técnicas apontam para o amadurecimento do audiovisual em tempo real sob a estética cinematográfica. Entre os diferentes estudos de caso no audiovisual contemporâneo apresentados, um recorte específico a fim de encontrar o objeto de estudo desta pesquisa: o Cinema ao Vivo, uma arte em processo e que, na estética do cinema, segue em continuidade ao cinema experimental e, em sua vértice, ao cinema expandido. Essa pesquisa transdisciplinar também abrange as áreas da comunicação social, arte brasileira, cinematografia, teatro, cenário, iluminação e videoarte.

Programa de Pós Graduação em Meios e Processos Audiovisuais  
Departamento de Cinema, Rádio, Televisão  
Escola de Comunicações e Artes  
Universidade de São Paulo



São Paulo, 2017



**JAIR SANCHES MOLINA JUNIOR**

**CINEMA AO VIVO  
E EXPERIÊNCIAS AUDIOVISUAIS EM TEMPO REAL**

São Paulo  
2017



**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
DEPARTAMENTO DE CINEMA, RÁDIO E TELEVISÃO**

**JAIR SANCHES MOLINA JUNIOR**

**CINEMA AO VIVO  
E EXPERIÊNCIAS AUDIOVISUAIS EM TEMPO REAL**

Dissertação de Mestrado apresentada à Escola de Comunicações e Artes para obtenção do título em Meios e Processos Audiovisuais, na linha Poéticas e Técnicas, pelo Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Universidade de São Paulo, sob a orientação do Prof. Doutor Almir Antonio Rosa [Almir Almas].

**São Paulo**

**2017**

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

**Catálogo na Publicação**  
**Serviço de Biblioteca e Documentação**  
**Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo**

Molina Jr, Jair Sanches – 1984

Cinema ao Vivo e Experiências Audiovisuais em Tempo Real: Live Cinema and Audiovisual Experiences in Real Time / Jair Sanches Molina Junior -- São Paulo: J. S Molina Jr, 2017.

128 p.: il.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Meios e Processos Audiovisuais, Linha Poéticas e Técnicas – Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo. Orientador: Almir Antonio Rosa [Almir Almas]

1. cinema Experimental 2. cinema expandido 3. Cinema ao vivo 4. videoarte 5. Audiovisual I: Almas, Almir Antonio Rosa – Almir II: Título.

CDD 21.ed. – 791.43

**Programa de Pós Graduação em Meios e Processos Audiovisuais**  
**Departamento de Cinema, Rádio e Televisão**  
**Escola de Comunicações e Artes**  
**Comissão de Pós-Graduação**  
**Universidade de São Paulo**

Defesa de Dissertação de Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais pelo Mestrando Jair Sanches Molina Junior, NUSP 5169578, como parte dos requisitos para a obtenção do título de mestre em ciências no programa Meios e Processos Audiovisuais, perante a Banca Examinadora.

---

Prof. Dr. Almir Almas

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cecília Mello

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Renata Gomes

Data de Defesa: 15 / 09 / 2017

## **Resumo**

Refletir sobre as experiências com imagens e sons em tempo real é pensar em uma ampla gama de possibilidades e experiências pela humanidade, desde os tempos mais remotos. Pelo fato dessas experiências audiovisuais em tempo real serem numerosas no tempo e no espaço, e já amplamente citada em diferentes estudos, esta apresentação tem por objetivo realizar um recorte mais restrito às experiências audiovisuais em tempo real no campo cinematográfico contemporâneo: uma arte, meio e processo em expansão que culmina na existência de um fenômeno semiótico, realizado principalmente através de modos experimentais com a presença do(s) autor(es) concebendo a experiência audiovisual, conjuntamente ao aparato tecnológico e ao público, todos participantes da criação e exibição da obra audiovisual no mesmo tempo em que ela ocorre, em transmissão direta para a tela de cinema, monitores, telas digitais ou espaços arquitetônicos. Com base em obras audiovisuais realizadas entre 2007 a 2017 desenvolveremos uma reflexão e análise das poéticas e técnicas das experiências audiovisuais em tempo real, de maneira a compreender com um olhar mais atento as possibilidades criativas e contribuir com a reflexão sobre estes formatos do audiovisual contemporâneo, cujos meios e processos estão em contínua expansão de suas fronteiras. Em estética do cinema, esta pesquisa segue em continuidade aos estudos e práticas do cinema experimental e em sua vértice ao cinema expandido.

## **Palavras-Chave:**

cinema experimental, cinema expandido, audiovisual contemporâneo, cinema ao vivo, cinema on line, experiência, estética, arte brasileira, videoarte, temporalidade, tempo real, teatro, cenário, iluminação, performance, tecnologia, projeção, VJ, vjing, videomapping, linguagem, digital, espaço, tempo, laptop, computador, software, hardware, montagem, composição, Usp, Unesp, Unicamp, Senac, Sesc, Teat(r)o Oficina, Itaú Cultural, Bienal de São Paulo, Cia. Falbalá, Cia. Livre, Kinoforum, Doutores da Alegria, Teatro de Narradores, Cinemateca Brasileira, Museu da Imagem e do Som, Coletivo Santa Madeira, Ciclo Coletivo, Okra Filmes.

## **Abstract**

Reflecting about real-time imagery and sounds experiences is thinking about a wide range of possibilities and experiences for humanity, from the earliest times. Because the real-time audiovisual experiences are numerous in time and space, and already widely quoted in different studies, this presentation aims to make a more restricted cut-off to real-time audiovisual experiences in the contemporary cinematographic field: an art, medium and an expanding process that culminates in the existence of a semiotic phenomenon, performed mainly through experimental modes with the presence of the author(s) directing the audiovisual experience in real-time, together with the technological apparatus, the cast, and the public, all participants in the creation and exhibition of the audiovisual work at the same time as it occurs, in direct transmission to the cinema screen, monitors, digital screens or architectural spaces. Based on audiovisual works carried out between 2007 and 2017 we will develop a reflection and analysis of the poetics and techniques of audiovisual experiences in real-time, in order to understand with a closer look the creatives possibilities in live cinema and contribute with reflection on these forms of the contemporary audiovisual, whose means and processes are in continuous expansion of its borders. In aesthetics of the cinema, this research follows in continuity to the studies and practices of the experimental cinema, and in its vertex to the expanded cinema.

## **Keywords**

experimental cinema, expanded cinema, contemporary audiovisual, live cinema, on line cinema, real-time, experience, aesthetic, poetical, brazilian art, temporality, video art, direct transmission, theater, scenario, stage lightning, performance, participation, technology, projection, VJ, vjing, mapping, language, digital, space, time, laptop, computer, software, hardware, montage, editing, composition, efect, Usp, Unesp, Unicamp, Senac, Sesc, Oficina Theater, Itau Cultural, Bienal of Sao Paulo, Cia. Falbalá, Cia. Livre, Kinoforum, Doutores da Alegria, Teatro de Narradores, Brazilian Cinematheque, Museum of Image and Sound, Santa Madeira Collective, Ciclo Coletivo, Okra Filmes.

## **ÍNDICE**

<b>LIVRO DE ILUSTRAÇÕES</b>	<b>11</b>
<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>14</b>
<b>CAPÍTULO 1: Cinema Expandido</b>	<b>24</b>
1.1 <i>Teatro Oficina</i>	26
Processo Criativo (2007 a 2011)	26
Os Sertões (2007)	36
Taniko - o Rito do Mar (2008 e 2010)	41
Bori Antropofágico (2008)	44
Os Bandidos (2008)	46
Bacantes (2009 e 2010)	53
O Banquete (2009 e 2010)	56
Estrela Brazyleira a Vagar – Cacilda!! (2009 e 2010)	58
Ocupação Zé Celso (2009)	63
Experiência n° 06 (2010)	66
1.2 <i>Tigre Dente de Sabre:</i>	68
Turnê (2009 e 2010)	68
1.3 <i>Cia. Falbalá:</i>	70
Autobahn (2011)	70
1.4 <i>Cia. Livre:</i>	73
A Travessia da Calunga Grande (2012)	73
1.5 <i>Kinoforum:</i>	76
Encontro com Realizadores (2012 e 2013)	76
1.6 <i>Doutores da Alegria:</i>	78
O Homem Que Fala (2013)	78
1.7 <i>Teatro de Narradores:</i>	81
Cidade Vodou (2016)	81
<b>CAPÍTULO 2: Cinema Experimental</b>	<b>84</b>
2.1 <i>Coletivo Santa Madeira</i>	84
O Menor Amor do Mundo (2008)	86
Pescaria de Merda (2009)	88
O Plantador de Quiabos (2010)	91
2.2 <i>Okra Filmes:</i>	96
Infrarregião (2013)	98
Forasteiro (2016)	101
Odete Subterrânea (2017)	103
Cine-Cicletada (2012 a 2017)	105
<b>CAPÍTULO 3: Cinema ao Vivo</b>	<b>114</b>
3.1 <i>Estrela Brazyleira a Vagar - Cacilda!! (2010)</i>	115
3.2 <i>Cidade Vodou (2016)</i>	118
3.3 <i>Cine-Cicletada (2016)</i>	121
<b>CAPÍTULO 4: Conclusão</b>	<b>125</b>
<b>CAPÍTULO 5: Bibliografia Geral</b>	<b>127</b>



## **AGRADECIMENTOS**

À Universidade de São Paulo pelas diversas oportunidades que me propiciou em pesquisa, ensino e extensão;

À todos os professores e funcionários do Programa de Pós Graduação em Meios e Processos Audiovisuais pelo Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes, em especial aos professores Drs. Arlindo Machado e Ismail Xavier;

Ao orientador e professor Dr. Almir Almas, pelo caminho seguro e incentivo ao aprimoramento e desenvolvimento deste trabalho e a toda equipe de pesquisadores do Laboratório de Artes e Mídias Digitais [LabArteMídia];

Aos professores Dr. Rubens Machado Jr e Dr. Luiz Fernando Ramos pelas importantes considerações e iluminações durante o exame de qualificação;

À professora Dr.<sup>a</sup> Esther Hambúrguer e toda equipe de pesquisadores do Laboratório de Investigação e Crítica Audiovisual [LAICA];

À professora Dr.<sup>a</sup> Patrícia Moran e toda equipe do CINUSP Paulo Emílio;

À professora Olga Futexma e toda equipe da Cinemateca Brasileira;

Aos professores Dr.<sup>a</sup> Monica Tavares e Dr. Eduardo Navas, e aos amigos pesquisadores do livro *Remix* Ana Elisa Carramaschi, Lali Krotoszynski, Leonardo Lima, Maurício Trentin, Priscila Guerra e Rodrigo Campos.

Aos professores Eduardo Ehlers, Nanci Barbosa, Ana Giannasi, Michael Ruman e toda equipe do Centro Universitário Senac.

Aos mestres nas artes audiovisuais e na realização cinematográfica com quem tive a honra de trabalhar em parceria e que muito me ensinaram, em especial à Divino Silva, Fernando Velázquez, Guiomar Ramos, Paulo Tiefenthaler, Zé Celso Martinez Corrêa, Vera Barreto Leite, Marcelo Drummond, Simone Mina, Marcelo Pellegrini, Mirella Brandi, Pascoal da Conceição, Cibele Forjaz, Aury Porto, Zita Carvalhosa, Ricardo Bittencourt,

Beth de Sá Freire, Celso Frateschi, Catherine Hirsh, César Charlone, Camila Mota, Elaine Cesar, Sylvia Prado, entre outros(as);

Aos amigos e amigas que acompanharam ou participaram deste processo, de maneira direta ou indireta, enriquecendo este trabalho, em especial à Abmael Henrique, Alexandre Cristófaró, Aline Marques, Andrei Moysiadis, Áurea Teixeira, Bruna Lima, Bruno Macedo, Caio Ferraz, Clara Castellano, Cassandra Mello, Carolina Berger, Carolina Machado Dias, Debora Waller, Eliseu Saez, Esther Leblanc, Fernanda Vinhas, Fernando Café, Fernando Stutz, Flavia Guerra, Gabriel Fernandes, Guilherme Calzavara, Helio Flanders, Hugo Cabral Carneiro, Joaquim Castro, Juliana Simonetti, Luisa Caetano, Luiz Romero, Marília Jahnel, Matheus Gabriel Soares, Priscila Castilho, Raissa Araújo, Rafael Guirardello, Raphaell Prado, Raul Arthuso, Renato Helena Jr, Renato Banti, Rodrigo Caldeira, Tatá Aeroplano, Victor Fonseca, Victor Vieira-Branco, Wagner Ferraz, Waldo Oliveira, Yan Tibet;

Aos meus pais, professores Yone e Jair, e às minhas três irmãs, Jaqueline, Jéssica e Janaína, por me ensinarem sobre a vida, a amizade e o amar;

À todas artistas e cientistas da era do matriarcado;

Dedido o presente artigo científico e artístico.

Contemporâneo é aquele que, dividindo e interpolando o tempo, está a altura de transformá-lo e de colocá-lo em relação com outros tempos, de nele ler de modo inédito a história, de citá-la segundo uma necessidade que não provém de maneira nenhuma do seu arbítrio, mas de uma exigência à qual ele não pode responder. É como se aquela invisível luz, que é o escuro do presente, projetasse a sua sobre o passado, e este tocado por esse fecho de sombra, adquirisse a capacidade de responder às trevas do agora.

Giorgio Agambem

## **LIVRO DE ILUSTRAÇÕES**

FIGURA 01. CENOGRRAFIA CINEMATOGRAFICA NA PEÇA <i>O BOM SOLDADO SCHWEIK</i> (1926), DIRIGIDA POR ERWIN PISCATOR. FONTE: WWW.THEDRAMATEACHER.COM/ERWIN-PISCATOR-MULTIMEDIA-PIONEER-FOR-THE-THEATRE/ .....	19
FIGURA 02. ARTISTAS DA COMPANHIA TEATRO OFICINA DURANTE LEITURA EM MESA DA PEÇA <i>BACANTES</i> (2009). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	29
FIGURA 03. FOTO-FRAME DO ELENCO DE <i>Os BANDIDOS</i> (2008). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	33
FIGURA 04. AUTOR, DIRETOR E ATOR ZÉ CELSO NAS FILMAGENS DE <i>Os SERTÕES</i> (2007). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	38
FIGURA 05. JANELA DO TEATRO OFICINA FECHADA PELO GRUPO SILVIO SANTOS (2007). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	38
FIGURA 06. ELENCO E PÚBLICO EM CENA DURANTE AS FILMAGENS DE <i>Os SERTÕES</i> (2007). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	38
FIGURA 07. ELENCO E PROJEÇÃO EM <i>TANIKO - NIKITO DO MAR</i> (2010). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	43
FIGURA 08. PROJEÇÃO, ELENCO E PÚBLICO NO SESC PAULISTA DURANTE BORI ANTROPOFÁGICO (2008). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	45
FIGURA 09. VÍDEO MAPEAMENTO NA PISTA TRANSFORMADA EM TELA EM <i>Os BANDIDOS</i> (2008). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	47
FIGURA 10. CENÁRIO AUDIOVISUAL E O ATOR AURY PORTO EM <i>Os BANDIDOS</i> (2008). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	50
FIGURA 11. ATOR MARCELO DRUMMOND CONTRACENANDO COM A IMAGEM PROJETADA DE MONALISA-AURY-KOSMOS EM <i>Os BANDIDOS</i> (2008). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	50
FIGURA 12. CINEASTAS CASSANDRA MELLO E GABRIEL FERNANDES EM <i>Os BANDIDOS</i> (2008). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	52
FIGURA 13. CINEASTA JAIR MOLINA E O DISPOSITIVO TÉCNICO DURANTE ENSAIO NAS <i>DIONISIACAS EM VIAGEM</i> EM BRASÍLIA, 2010. FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	52
FIGURA 14. CENÁRIO AUDIOVISUAL MAPEADO NA PORTA DE ENTRADA DO TEATRO OFICINA EM <i>BACANTES</i> (2009). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	55
FIGURA 15. ELENCO, PÚBLICO E PROJEÇÃO EM TELAS E MONITORES EM <i>O BANQUETE</i> DURANTE <i>DIONISIACAS EM VIAGEM</i> , EM BRASÍLIA (2010). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	57
FIGURA 16. ATRIZ ANA GUILHERMINA, TELA DE CINEMA E PROJEÇÕES MAPEADAS EM ESTRELA BRAZYLEIRA A VAGAR - <i>GACILDA!!</i> (2009). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	59
FIGURA 17. CENÁRIO AUDIOVISUAL NO ESPAÇO TOM JOBIM-RJ, DURANTE A PEÇA <i>ESTRELA BRAZYLEIRA A VAGAR - GACILDA!!</i> (2009). FONTE: ACERVO TEATRO OFICINA. ....	62

FIGURA 18. MONITORES E VIDEOINSTALAÇÃO NA OCUPAÇÃO ZÉ CELSO (2009). FONTE: ACERVO ITAÚ CULTURAL.....	65
FIGURA 19. VÍDEO 'MINOTAURO ELETRÔNICO AO CUBO' NA OCUPAÇÃO ZÉ CELSO (2009). FONTE: ACERVO ITAÚ CULTURAL. ....	65
FIGURA 20. PROJEÇÕES NA SUPERFÍCIE ARQUITETÔNICA E PÚBLICO DURANTE A EXPERIÊNCIA N° 06 NO PAVILHÃO DA BIENAL (2010). FONTE: ACERVO BIENAL DE SÃO PAULO. ....	67
FIGURA 21. VÍDEO PROJEÇÃO E ZÉ P, TIGRE DENTE DE SABRE (2010). FONTE: ACERVO TIGRE DENTE DE SABRE. ....	69
FIGURA 22. CENOGRAFIA AUDIOVISUAL NA PEÇA AUTOBAHN (2011). FONTE: ACERVO CIA FALBALÁ.....	72
FIGURA 23. CENÁRIO AUDIOVISUAL E ATRIZ LUCIA ROMANO NA PEÇA A TRAVESSIA DA CALUNGA GRANDE (2012). FONTE: ACERVO THE NEW YORK TIMES.....	75
FIGURA 24. CENÁRIO AUDIOVISUAL NA CINEMATECA BRASILEIRA DURANTE O PROGRAMA ENCONTRO COM REALIZADORES (2012). FONTE: ACERVO ASSOCIAÇÃO CULTURAL KINFORUM. ....	77
FIGURA 25. CINEASTAS JAIR MOLINA E THIAGO DEZAN NA CABINE TÉCNICA NA CINEMATECA BRASILEIRA, DURANTE O PROGRAMA ENCONTRO COM REALIZADORES (2012). FONTE: ACERVO ASSOCIAÇÃO CULTURAL KINFORUM.....	77
FIGURA 26. CENÁRIO AUDIOVISUAL E ATRIZ THAIS FERRARA NA PEÇA O HOMEM QUE FALA (2013). FONTE: ACERVO DOUTORES DA ALEGRIA.....	80
FIGURA 27. LEGENDAGEM VÍDEO-MAPEADAS PARA SUPERFÍCIE ARQUITETÔNICA NA PEÇA CIDADE VODU (2016). FONTE: ACERVO TEATRO DE NARRADORES. ....	83
FIGURA 28. CARTELA DE ABERTURA DO PROGRAMA DE WEBTV UDIGRUDI (2008). FONTE: ACERVO COLETIVO SANTA MADEIRA.....	85
FIGURA 29. ATOR PASCOAL DA CONCEIÇÃO SENDO ENTREVISTADO POR PRESENTADORES GUILHERME CALZAVARA E MARCOS (TILL) LEITE NO PROGRAMA UDIGRUDI (2008). FONTE: ACERVO COLETIVO SANTA MADEIRA .....	85
FIGURA 30. ATRIZ BRUNA LIMA EM O MENOR AMOR DO MUNDO (2008). FONTE: ACERVO COLETIVO SANTA MADEIRA.....	87
FIGURA 31. FOTO-MONTAGEM DE 01 FRAME A CADA 24 QUADROS POR SEGUNDO NO CURTA O MENOR AMOR DO MUNDO (2008). FONTE: ACERVO COLETIVO SANTA MADEIRA.....	87
FIGURA 32. COLETIVO SANTA MADEIRA DURANTE A FILMAGEM DO CURTA PESCARIA DE MERDA (2009). DA ESQUERDA PARA DIREITA: ALINE MARQUES, ANDREI MOYSSIADIS, BETINA GUIMARÃES, JAIR MOLINA JR, CAIO FERRAZ, GLAUCO LONGHI. SENTADOS RENATO HELENA JR E LUIZ ROMERO. FONTE: ACERVO COLETIVO SANTA MADEIRA.....	90
FIGURA 33. FOTO-MONTAGEM DE 01 FRAME A CADA 24 QUADROS POR SEGUNDO NO CURTA PESCARIA DE MERDA (2009). FONTE: ACERVO COLETIVO SANTA MADEIRA. ....	90
FIGURA 34. FRAME DO CURTA-METRAGEM O PLANTADOR DE QUIABOS (2010). FONTE: ACERVO COLETIVO SANTA MADEIRA.....	92
FIGURA 35. FOTO-MONTAGEM DE 01 FRAME A CADA 24 QUADROS POR SEGUNDO NO CURTA O PLANTADOR DE QUIABOS (2009). FONTE: ACERVO COLETIVO SANTA MADEIRA.....	92

FIGURA 36. ATRIZ ALICE BRAGA, PATROCINADORES, ALINE MARQUES, CAIO FERRAZ E JAIR MOLINA JR RECEBENDO O PRÊMIO REVELAÇÃO NO FESTIVAL INTERNACIONAL DE CURTAS DE SÃO PAULO (2009). FONTE: ACERVO KINOFORUM. ....	95
FIGURA 37. APRESENTAÇÃO DO CURTA <i>O PLANTADOR DE QUIABOS</i> NA MOSTRA DE CINEMA DE TIRADENTES (2011) .....	95
FIGURA 38. LOGOTIPO OKRA FILMES (2017) . FONTE: ACERVO OKRA FILMES .....	97
FIGURA 39. ATOR DIVINO SILVA NO CURTA INFRARREGIÃO (2013). FONTE: ACERVO OKRA FILMES. ....	100
FIGURA 40. FOTO-MONTAGEM DE 01 FRAME A CADA 24 QUADROS POR SEGUNDO NO CURTA <i>INFRARREGIÃO</i> (2013). FONTE: ACERVO COLETIVO SANTA MADEIRA. ....	100
FIGURA 41. FRAME DO VIDEOCLÍPE FORASTEIRO. ACERVO: OKRA FILMES .....	102
FIGURA 42. FOTO-MONTAGEM DE 01 FRAME A CADA 24 QUADROS POR SEGUNDO DO VIDEOCLÍPE <i>FORASTEIRO</i> (2016).....	102
FIGURA 43. FRAME DO CURTA <i>ODETE SUBTERRÂNEA</i> 2017. FONTE: ACERVO OKRA FILMES .....	104
FIGURA 44. PROJEÇÃO NO MUSEU DA IMAGEM E DO SOM DURANTE CINE-CICLETADA (2012). FONTE: ACERVO OKRA FILMES. ....	107
FIGURA 45. PROJEÇÃO NA CINEMATECA BRASILEIRA DURANTE CINE-CICLETADA (2013). FONTE: ACERVO OKRA FILMES. ....	108
FIGURA 46. PROJEÇÃO ÀS MARGENS DO RIO SOROCABA EM VOTORANTIM-SP DURANTE CINE-CICLETADA 2013. FONTE: ACERVO OKRA FILMES.....	109
FIGURA 47. PROJEÇÃO NO PARQUE DO POVO DURANTE CINE-CICLETADA 2014. FONTE: ACERVO OKRA FILMES.....	110
FIGURA 48. CICLO COLETIVO NA PRAÇA DO CICLISTA NA AVENIDA PAULISTA DURANTE CINE-CICLETADA 2015. FONTE: ACERVO OKRA FILMES.....	111
FIGURA 49. PROJEÇÃO NO PARQUE DO IBIRAPUERA DURANTE CINE-CICLETADA 2016- ESPECIAL MEMÓRIA E VERDADE. FONTE: ACERVO OKRA FILMES.....	112
FIGURA 50. PROJEÇÃO NO SESC SANTANA DURANTE CINE-CICLETADA 2016. FONTE: ACERVO OKRA FILMES.....	113
FIGURA 51. PROJEÇÃO DE CINEMA AO VIVO NA PEÇA ESTRELA BRAZYLEIRA A VAGAR - CACILDA!! (2009). FONTE: ACERVO PESSOAL.....	117
FIGURA 52. PROJEÇÃO MAPEADA NA SUPERFÍCIE ARQUITETÔNICA, LEGENDAGEM E CINEMA AO VIVO NA PEÇA <i>CIDADE VODU</i> (2016). FONTE: ACERVO TEATRO DE NARRADORES.....	120
FIGURA 53. DISPOSITIVO TÉCNICO E TELA DE CINEMA INSTALADA NO SESC UNIDADE SANTANA DURANTE A 7ª CINE-CICLETADA (2016). FONTE: ACERVO OKRA FILMES .....	124
FIGURA 54. PREPARAÇÃO PARA O CINEMA AO VIVO NO SESC SANTANA DURANTE A 7ª CINE-CICLETADA (2016). FONTE: ACERVO OKRA FILMES .....	124

## **INTRODUÇÃO**

O audiovisual em tempo real é tão instigante quanto imprevisível. A possibilidade de invenção e comunicação no tempo presente em que as informações ocorrem, a incorporação dos meios técnicos disponíveis, a exploração de tempos, espaços, combinações, repetições, cores, movimentos e tecnologias apontam ao surgimento de novas percepções e sensações por meio das imagens e sons. Tudo isso permeado pelo imprevisto e pelo inesperado, onde o audiovisual se torna instrumento de criação, favorecendo outras perspectivas de linguagem.

Refletir sobre as experiências com imagens e sons em tempo real é pensar em uma ampla gama de possibilidades e experiências pela humanidade, desde os tempos mais remotos. Tais experiências surgem na longínqua idade do fogo com o teatro de sombras. Na idade média, projetores rudimentares - chamados popularmente de lanterna mágica - projetavam imagens gravadas em vidro em sequência, através da luz do fogo dentro de uma caixa de ferro. Em tempos mais recentes, podemos considerar o próprio surgimento do cinema, no final do século XIX, como experiências audiovisuais em tempo real, quando as películas fílmicas eram manuseadas pelos projetoristas criando diferentes narrativas em cada sessão, além dos sons e das músicas dos filmes que eram criados por musicistas ao vivo nas salas de projeção. Mas também a televisão, a partir de meados da década de 1930, nasce ao vivo, além dos games que continuam na vanguarda das experimentações audiovisuais em tempo real e da internet que processa essas artes e possibilita que imagens e sons sejam manuseados e transmitidos sem a necessidade da pesada carga tecnológica da indústria da televisão, além de outras experiências, como o *videomapping* (vídeo mapeado e projetado em superfícies arquitetônicas pelas cidades), performances audiovisuais, ou A/V performance, e o VJing no cenário da música e do teatro, entre outras.

Pelo fato dessas experiências audiovisuais em tempo real serem numerosas no tempo e no espaço e já amplamente citada em diferentes estudos, pretendo nesta dissertação realizar um recorte mais restrito às experiências audiovisuais em tempo real no campo cinematográfico contemporâneo.

Uma razão para isso é a dificuldade em descrever exatamente o que são as experiências audiovisuais em tempo real no cinema e em que constitui essa área de estudos e experimentações, também chamada por cinema ao vivo.

No campo artístico, o cinema ao vivo se apresenta de forma instável e associado principalmente a noção anglo-saxã, *live cinema*, de onde derivam festivais e atividades correlacionadas, ou como *performance cinema* ou *performance audiovisual [a/v performance]*, ambos os termos sempre vinculados à presença de um performer manuseando, montando e remixando imagens e sons próximo à tela no espaço de projeção. Se traduzido o termo cinema ao vivo novamente para o inglês, além de *live cinema*, o mais correto seria algo próximo a *on line cinema*, já que esta arte também pode se apropriar da internet e da transmissão direta de imagens e sons via link ou streaming para sua concretização.

Nesta pesquisa o termo cinema ao vivo não será entendido apenas como uma tradução de um termo estrangeiro, mas sim uma arte e um processo em expansão e que culmina na existência de um fenômeno semiótico, realizado principalmente através de modos experimentais, não necessariamente com a presença de performers em frente à tela, mas principalmente com a presença do(s) autor(es) dirigindo a experiência em tempo real, conjuntamente ao aparato tecnológico, ao elenco e ao público, todos participantes da montagem e exibição da obra no mesmo tempo em que ela ocorre, em transmissão direta para a tela de cinema, monitores, telas digitais, espaços arquitetônicos, ou outros dispositivos.

Para sua existência, o cinema ao vivo se realiza sob os meios e processos que o vinculam à estética do cinema e a experiência subjetiva diante da obra audiovisual em tempo real, e se concretiza através da confluência e domínio dos dispositivos técnicos disponíveis analógicos ou digitais. Em estética do cinema esta pesquisa segue em continuidade às áreas de estudos e práticas



do cinema experimental e, em sua vértice, ao cinema expandido, e também à video-arte.

O interesse por tema de pesquisa se deve por uma experiência prática adquirida nesta área artística. As experiências acumuladas, nestes últimos dez anos, na realização em artes audiovisuais levaram-me a sentir a necessidade de organizar essas experimentações práticas e estudar com mais profundidade novos – e por mim até então desconhecidos - autores, além de diferentes artistas.

Mas foi, principalmente, após os freqüentes encontros com o orientador professor Dr. Almir Almas e o incentivo dos membros da banca de qualificação, professores Drs. Rubens Machado Jr e Dr. Luiz Fernando Ramos, que percebi a importância de refletir e expor estas próprias experiências pessoais que obtive neste tema de pesquisa acerca das possibilidades, poéticas e técnicas possíveis na criação cinematográfica em tempo real, a fim de expressar uma compreensão deste modo de produção ainda recente da maneira mais próxima possível e contribuir com a pesquisa e realização nesta área por outros pensadores e artistas que, também, realizam experiências audiovisuais em tempo real.

A razão em realizar a pesquisa sobre cinema ao vivo e experiências audiovisuais em tempo real a partir da minha própria experiência nesse fazer artístico, se deve também pelo fato de que as teorias do conhecimento reconhecem que há pelo menos dois modos básicos de conhecimento da realidade, um obtido de sua singularidade e outro de caráter prático.

Immanuel Kant, na *Crítica da Razão Pura* (2008), distingue conceitos a priori ou puros, isto é, independentes de qualquer experiência, e os conceitos a posteriori ou empíricos. Os primeiros constituem categorias do entendimento como a unidade, a causalidade, a universalidade, etc, são condições a priori de qualquer conhecimento, independente de qualquer experiência. Os segundos, vindos da experiência, definem classes de objetos ou de seres, por isso, se analisam em geral em termos de compreensão e de extensão. O primeiro modo caracteriza a intuição, o segundo, o conhecimento por conceitos dados pela própria experiência.

No final de sua obra, Merleau-Ponty (2008) constata que o “fenômeno originário” excedia aquilo que nas obras precedentes a ele haviam chamado de percepção. Esse fenômeno envolve tudo que tem a ver com a “doação de carne”, tudo que se oferece a humanidade numa “*experiência-fonte*”, que engloba tanto as coisas banais percebidas diariamente quanto questões de seu passado, do imaginário e da linguagem. “Percepção” passa a ser um termo usado com mais cautela: “Nós excluimos o termo percepção em todos os meios em que ele subentende já um corte do vivido em atos descontínuos ou uma referência às ‘coisas’, cujo estatuto não é preciso, ou somente uma oposição do visível e do invisível”, em outros termos, a distinção entre uma “primeira camada” da experiência, que se referia a seres existentes em um ponto do tempo e do espaço, e o conceito ou ideia. Estas razões, continua Ponty, recomendam formular o fenômeno originário da “doação de carne” em termos de experiência, mais do que em termos de “percepção”, “é à experiência que pertence o poder ontológico último” (DUPONT, 2008)

Para a formulação de um conceito de experiência que se relacione com o audiovisual em tempo real e nos auxilie na compreensão do presente objeto de pesquisa como um fenômeno semiótico, iremos nos relacionar com a palavra *experiência* sempre associada à *poética*, e às questões semióticas que ocorrem através dos sentidos, principalmente os da visão e da audição, em contato com a obra de arte audiovisual, experiência necessária para a identificação estética do objeto *cinema ao vivo* como uma experiência em artes.

Sendo a relação entre arte e experiência bem exemplificada por Maurice Blanchot, no livro *O Espaço Literário*: “Em comum a ideia de que arte é experiência, porque é uma pesquisa, não indeterminada mas determinada por sua indeterminação, e que passa pela totalidade da vida, mesmo que pareça ignorar a vida” (BLANCHOT, 2011).

Tradicionalmente, em cinema, a história é o elemento central dos filmes, e principalmente produzida pela técnica da montagem. Foram os russos, liderados por Lev Kuleshov, quem primeiro teorizaram a montagem e a consideraram como essencial para a linguagem cinematográfica. O cineasta russo Sergei Eisenstein, ex-aluno de Meyerhold, seguiu os passos de

Kuleshov ao explorar as qualidades expressivas da montagem, e experimentou diferentes tipos de técnicas de edição, que ele separava por montagens: intelectual, métrica, rítmica, tonal e overtonal. Eisenstein compreendeu o efeito do ritmo e a justaposição de imagens sobre o espectador, e para ele toda a teoria e prática do cinema deriva do teatro, e todo o seu percurso é um corpo a corpo com a questão geral da arte e seus critérios, seja no palco ou na tela.

Sendo que Eisenstein, com a peça *O Sabichão* (1923) e também Erwin Piscator, na peça *O bom soldado Schweik* (1926), são os principais expoentes e pioneiros da inserção de projeções cinematográficas inseridas ao vivo na cena teatral a partir da década de 1920, configurando as primeiras experiências em teatro-cinema.<sup>1</sup>

No caso da peça *O bom soldado Schweik*, Piscator usou seqüências filmadas, animações, quadros segmentados e outros dispositivos imagéticos para traçar paralelos entre os acontecimentos dramáticos na história européia (ver figura 01).

Entre a montagem de uma cor, uma imagem, um vídeo, uma fotografia, uma animação, um som, haveria uma comunicação existencial que constituiria um momento não representativo da sensação. Portanto, caberia ao artista audiovisual fazer ver uma espécie de unidade dos sentidos e fazer aparecer visualmente uma figura múltipla. Mas essa operação só é possível se a sensação desse ou daquele domínio (aqui, a sensação visual e sonora) for diretamente capturada por uma potência vital que transborda todos os domínios e os atravessa.

Essa potência, que se encontra no espectador, é o ritmo, mais profundo que a visão, que a audição, etc. Por Deleuze “A última hipótese, portanto, é a relação do ritmo com a sensação, que coloca em cada sensação os níveis ou os domínios pelos quais ela passa” (DELEUZE, 1981).

---

<sup>1</sup> Mais detalhes sobre a histórica relação entre luz, palco e tela no artigo *Experiências Audiovisuais na Cena Teatral*, pelo autor, publicado na 4ª edição da Revista Movimento, 2015, p. 55-70. <http://www.revistamovimento.net/edicoes-anteriores/4>

Figura 01. Cenografia cinematográfica na peça *O bom soldado Schweik* (1926), dirigida por Erwin Piscator. Fonte: [www.thedramateacher.com/erwin-piscator-multimedia-pioneer-for-the-theatre/](http://www.thedramateacher.com/erwin-piscator-multimedia-pioneer-for-the-theatre/)

Já a definição de “ao vivo”, por exemplo, segundo Philip Auslander, reflete a realização de uma performance, ouvida ou vista, no tempo em que ela ocorre, e diferenciada daquela gravada em filme ou fita. Essa definição reflete a necessidade de definir o conceito do termo por sua oposição. E a necessidade em separar o que é gravado e o que é ao vivo surge depois do advento das técnicas de gravação de som ainda na década de 1890. Como as tecnologias de gravação trouxeram o “ao vivo” para existência, isso também reforçou a primazia dos modos existentes de performance. “Ao vivo e performances gravadas coexistem assim claramente como distintas, experiências complementares, necessitando de esforço particular para distingui-las” (AUSLANDER, 2002).<sup>2</sup>

Umberto Eco, no livro *A Obra Aberta*, cita que algumas das características da transmissão direta mais relevante para os nossos fins já foram focalizados por diversas fontes.

Antes de mais nada, captar e por no ar um acontecimento no mesmo instante em que ele acontece coloca-nos diante de uma *montagem* – uma montagem improvisada e simultânea ao fato captado e montado. Filmagem, Montagem e Projeção, três fases que na produção cinematográfica são bem distintas, sendo cada uma delas dotada de fisionomias própria, aqui se identificam. Isso deriva a identificação de tempo real e tempo televisional sem que nenhum expediente narrativo possa reduzir a duração temporal, que é a do acontecimento transmitido. (ECO 2008).

Em audiovisual, o montador de uma experiência audiovisual em tempo real pode ser considerado principalmente pelos termos: diretor de corte, diretor de imagem, editor de corte, operador de corte, ou VJ. Já quanto aos sons projetados, o montador de som em tempo real pode ser o diretor de som, diretor de áudio, sonoplasta, editor de som, operador de som, ou DJ.

Esses profissionais em audiovisual projetam situações em tempo presente e trazem um contato direto com o público no tempo e espaço, por meio das

---

<sup>2</sup> Traduzido pelo autor.

narrativas visuais e sonoras e com ritmo que só a sutil presença da temporalidade e o domínio da montagem ao vivo alcançam.

Já o termo VJ é um acrônimo para Video Jockey, ou retroacrônimo Visual Jockey, e foi criado em complemento ao termo DJ (Disc Jockey). Seu significado extrapola o simples ato de apresentar videoclipes na televisão, termo que ficou popularizado pela MTV a partir da década de 80. Sendo que a cultura do VJing nasce das experiências com cinema expandido e vídeo na década de 60, e invade as casas noturnas no final dos anos 70. Atualmente é utilizado como técnica e poética por artistas audiovisuais no mundo todo que projetam imagens e sons em tempo real em concertos musicais, festas eletrônicas, intervenções digitais, cenários virtuais, *live cinema*, espetáculos teatrais, videomapping, performances audiovisuais, cinema ao vivo, entre outros meios e processos em tempo real.

Conforme exemplifica Patrícia Moran (2005), a atividade dos VJ's diz respeito à manipulação de imagens fixas ou em movimento, figurativas ou abstratas a partir de improvisações com um banco de imagens previamente selecionado. E a cultura eletrônica, o espaço da experiência, as imagens em relação com os sons e a técnica em sua materialidade produtora de visualidade garantem ao trabalho dos VJ's características poéticas que merecem ser exploradas.

Para Mia Makela (2008), VJs podem usar os mesmos clipes de modo distintos, e isto normalmente não compromete a originalidade de suas performances, onde o essencial é saber remisturar (remix) materiais, linguagens e formatos, originando uma apresentação performática híbrida.

Por Marcus Bastos (2007), a prática do remix se resume, na maioria das vezes, a um novo tratamento rítmico do material audiovisual. Onde não acontecem grandes mudanças na estrutura melódica e harmônica da composição, geralmente reembalada com fins de adequá-la ao conceito predominante.

Para Rodrigo Gontijo (2012), é dentro do contexto do cinema expandido e do vjing que surge o live cinema utilizando-se inclusive dos mesmos equipamentos tais como teclados midi, câmeras, laptops e softwares de edição de imagens em tempo real. Eles reinventam o cinema expandido, mas diferentemente dos artistas dos anos 1960, a preocupação está mais em

proporcionar uma identidade visual aos locais onde se apresentam, criando muitas vezes narrativas a partir dos catálogos de efeitos propostos pelos softwares.

Segundo Gene Youngblood, autor expoente no cinema expandido:

Na projeção múltipla em tempo real, o cinema se torna uma arte performática: o fenômeno da imagem-projeção se torna o “sujeito” de uma performance e num sentido muito real a mídia é a mensagem. Mas a arte visual da múltipla projeção é mais significativa como um paradigma, por um tipo inteiramente diferente de experiência audiovisual, uma linguagem tribal que expressa não apenas ideias mas uma consciência coletiva grupal.<sup>3</sup> (YOUNGBLOOD 2001)

Assim, a poética do cinema ao vivo e da projeção em tempo real é aplicada em continuidade à teoria da montagem cinematográfica, de modo que as imagens pré-gravadas, pré-editadas, criadas em qualquer tipo de suporte analógico ou digital, muitas vezes filmadas ao vivo por diferentes câmeras, são montadas em tempo real e distribuídas para os suportes de projeção, sempre com a presença do público e do(s) artista(s) no mesmo tempo em que a montagem da projeção ocorre no espaço físico, telas e monitores.

É sobre algumas das obras audiovisuais contemporâneas, teatrais, cinematográficas ou experimentais, em que participei como autor ou artista audiovisual contratado, realizadas no período entre 2007 a 2017, que iremos nos focar nos próximos capítulos a compreender as diferentes formas poéticas e técnicas nas experiências em tempo real no audiovisual contemporâneo.

Assim, esta dissertação está dividida em três eixos, a saber: cinema experimental, cinema expandido e cinema ao vivo.

No primeiro capítulo trataremos de cinema expandido em companhias que se utilizam de projeções audiovisuais em seu processo criativo, entre as obras citadas apresentaremos aquelas realizadas pelos grupos: Teatro Oficina, entre 2007 a 2011; Tigre Dente de Sabre, entre 2009 e 2010; Cia. Falbalá, em 2011; Cia. Livre, em 2012; Kinoforum, em 2012 e 2013; Doutores da

---

<sup>3</sup> Traduzido pelo autor.

Alegria, em 2013; e Teatro de Narradores, em 2016.

No segundo capítulo observaremos obras em cinema experimental através das realizações pelo Coletivo Santa Madeira, entre 2008 a 2010; e pela produtora de cinema Okra Filmes, entre 2012 a 2017.

No terceiro capítulo nos atentaremos com mais detalhes para o cinema ao vivo em experiências que ocorreram no interior de três obras citadas anteriormente, entre elas uma cena específica da peça *Estrela Brazyleira a Vagar - Cacilda!! (2009 e 2010)*, pelo grupo Teatro Oficina; duas cenas específicas na peça *Cidade Vodou (2016)*, pelo grupo Teatro de Narradores; e duas experiências ao vivo durante a *Cine-Cicletada (2016)*, pela produtora Okra Filmes.

É com base em amplo material de pesquisa literária, filmográfica e empírica que pretendo nesta dissertação desenvolver uma apresentação poética e técnica de diversas experiências audiovisuais na contemporaneidade, de maneira a encontrar um fenômeno semiótico específico, o cinema ao vivo, e compreender com um olhar mais atento as possibilidades de criação a fim de contribuir com a reflexão nestes formatos audiovisuais, cujos meios e processos estão em contínua expansão de suas fronteiras.



## **CAPÍTULO 1: Cinema Expandido**

Quando pensamos em cinema expandido, seguimos em continuidade à proposta por Gene Youngblood, de que alcançamos uma consciência expandida por meio do cinema, não apenas pelos filmes digitais, videográficos, imagens estáticas ou em movimento. Cinema expandido é um processo, pesquisa e experiência em contínua modificação e, por isso, uma arte abrangente e difícil de ser catalogada por tempo de duração ou espaço de projeção.

Em cada obra em cinema expandido experiências audiovisuais podem ocorrer de maneiras distintas e desiguais, como um reflexo das expressões humanas através de imagens e sons por equipamentos elétricos (digitais ou analógicos), formados por hardwares (notebooks, computadores, mesa de corte, projetores), câmeras (operadas por cinegrafistas ou fixas como câmeras de segurança), softwares (Modul8, Final Cut, Resolume, Tricaster), entre outros equipamentos e acessórios.

A tarefa do cinema expandido pode ser definido como a tentativa de tornar visíveis imagens e sons que não são visíveis. A experiência em tempo real aqui tem uma relação estreita com a sensação: é preciso que uma imagem e som se exerça sobre um corpo, sobre um receptor, para que haja sensação.

Faz parte da estratégia do artista audiovisual ter domínio técnico sobre os equipamentos utilizados e estético sobre a montagem, permitindo uma relativa fluência entre as emoções e sensações causadas no espectador. Para isso, um conjunto de regras táticas, verbais ou silenciosas, entre a equipe técnica, a direção e o elenco, quando houver, se dá, sobretudo, por meio de um estudo aprofundado da obra a ser executada ao vivo e um rigoroso planejamento prévio, onde as diretrizes podem ser aperfeiçoadas e abertas a experimentações durante a execução e montagem audiovisual, a fim de desenvolver experiências coerentes a cada realização.

A partir das definições básicas entre tecnologia, luz e sombra, aliadas a cores, movimentos e sons, as possibilidades estéticas ampliam-se a depender da poética e da dramaturgia.

Em teatro, principalmente, quando há utilização de projeções audiovisuais ao vivo, as entradas e saídas das imagens e sons podem ser pontuadas por ações muito específicas, a simular um controle virtual de forma instantânea, como se o elenco possuísse um controle das projeções, mas com o dispositivo de controle invisibilizado do público e operado pelo montador em tempo real. Para isso, podem ser ensaiados alguns movimentos com as mãos, um olhar direcionado ou um movimento corporal, por exemplo.

O potencial criativo e a necessidade de experimentação pela equipe audiovisual da obra, aliados à evolução tecnológica, são decisivos para que a linguagem desta prática artística possa se desenvolver plenamente. Já que a capacidade de pensamento no audiovisual está, em parte, alocada em seus equipamentos, e que sem eles (e na ausência de algum outro recurso técnico equivalente) não seria possível projetar conteúdo digital no espaço da apresentação.

Neste capítulo em cinema expandido focaremos nos processos criativos, técnicos e poéticos por diferente grupos e companhias entre eles, Teatro Oficina, Tigre Dente de Sabre, Cia. Falbalá, Cia. Livre, Kinoforum, Doutores da Alegria e Teatro de Narradores. E apresentaremos algumas obras que se utilizam da arte da projeção cinematográfica expandida como meio ou processo, permitindo a expansão das fronteiras entre as diferentes artes, sejam elas a plástica, a música, a arquitetura, o teatro, a dança, a fotografia, o cinema e o vídeo.

## **1.1 Teatro Oficina**

### **Processo Criativo (2007 a 2011)**

A arte do cinema expandido foi sendo lentamente introduzida nas atividades do grupo Teatro Oficina<sup>4</sup> ainda nas décadas de 1960 e 1970 por meio de registros fílmicos e projeções cinematográficas. Na década de 1980 o trabalho se intensifica com a popularização do vídeo, mas é a partir do final da década de 1990 que o audiovisual passa a ser utilizado como cenário nos espetáculos desta companhia e experiências audiovisuais, e em tempo real, são acrescentadas à dramaturgia das encenações teatrais realizadas pelo grupo.<sup>5</sup>

Além do audiovisual utilizado como registro em filmes ou dvd's, em todos os espetáculos da cia. Uzyna Uzona são realizadas projeções de imagens no espaço arquitetônico do teatro através de projetores - fixos ou em movimento, monitores de TV, experiências com led, além da transmissão direta para a internet, paradoxalmente tão complexas que escolhemos entre aquelas realizadas no período entre 2007 a 2011, nas quais participei integrando a equipe criativa e técnica desta companhia em diferentes obras nas funções de VJ, cinegrafista, co-diretor e/ou montador.

É a arquiteta Lina Bo Bardi, participante ativa do Oficina entre os anos 1970 e 1980, quem projeta a arquitetura do teatro, que viria a ser inaugurado em 1993, como um 'terreiro eletrônico', em referência a um terreiro de candomblé com sofisticados recursos de transmissão audiovisual. Segundo Lina Bo Bardi:

Depois do *Sturm und Drang*<sup>6</sup> (tempestade do ardor irresistível), o que vai acontecer? Em termos de arquitetura o Oficina vai procurar a verdadeira significação do teatro – sua estrutura *Física e Táctil*,

---

<sup>4</sup> a partir de 1984 nomeado *Associação Teat(r)o Oficina Uzyna Uzona*.

<sup>5</sup> Mais detalhes sobre o histórico audiovisual no Teatro Oficina em: *Entrevista com José Celso Martinez Corrêa*, concedida ao autor, publicada na 4ª edição da Revista Movimento, 2015, p. 71-75. <http://www.revistamovimento.net/edicoes-anteriores/4>

<sup>6</sup> *Sturm und Drang* foi o movimento estético na música e na literatura romântica alemã, de valorização da subjetividade, emoção (sentimento e ação) e auto-consciência.

sua *Não-Abstração* – que o diferencia profundamente do cinema e da tevê, permitindo ao mesmo tempo o uso total desses meios. Na base da maior simplicidade e da maior atenção aos meios científicos da comunicação contemporânea. (BARDI, 1999).

Para descrever o processo criativo em audiovisual no Teatro Oficina e o uso dos meios científicos da comunicação contemporânea por essa companhia, podemos observar ações que se repetem no todo, mas que se desenvolvem de maneiras complexas e desiguais, e que variam conforme o texto que está sendo encenado, da equipe técnica que forma a companhia, da relação pessoal que o diretor tem com o elenco e dos recursos técnicos disponíveis.

Uma frase muito repetida pelo grupo, atribuída sua autoria a Cacilda Becker, é: “O público ainda não recebeu aquilo tudo que podemos oferecer”. E essa sensação de incompletude, de uma busca que devemos realizar para o público, como o ofício artístico sendo um bem que devemos à natureza e à humanidade, é um dos motores que impossibilita que o elenco e a equipe sintam-se esgotados mesmo em espetáculos cênicos e audiovisuais que chegam a ter dez horas de duração, como foi o caso do *Rito Labirinto50* em 2008, em celebração aos 50 anos da companhia, ou da estreia da peça *Estrela Brasileira a Vagar - Cacilda!!*, no Rio de Janeiro em 2009, com mais de oito horas de duração.

E para uma compreensão ampla desse processo criativo e análise da experiência audiovisual empírica no grupo Oficina, mesmo que pareça generalizante, iremos apresentar alguns pontos em comuns, principalmente nos processos criativos que se deram com a presença do diretor José Celso Martinez Corrêa [Zé Celso] - sendo que outros integrantes também dirigem peças pelo grupo, como ator e diretor Marcelo Drummond, por exemplo.

Primeiro há um trabalho individual de Zé Celso em estudar e escrever o texto da peça teatral que será montada pela companhia. O texto é muitas vezes adaptado de obras da literatura mundial, como *Bacantes* de Eurípedes, *O Banquete* de Platão, *Hamlet* de Shakespeare, *Boca de Ouro* de Nelson Rodrigues, entre outros, ou são textos autorais, como no caso de *Vento Forte para Papagaio Subir*, ou da epopeia *Cacilda*, maxi série inspirada na vida e obra da atriz Cacilda Becker.

Finalizada a escrita do texto pelo diretor, são convidados para uma primeira leitura em mesa todo elenco e equipe técnica que formam a companhia naquele momento (ver figura 02). Consideramos 'elenco' o conjunto de atores e músicos e 'equipe técnica' o conjunto de produtores, iluminadores, figurinistas, cineastas, artistas gráficos, sonoplastas e arquitetos/as, que fazem parte da criação teatral da companhia durante o exercício da obra.

Com todos os integrantes presentes para a leitura em mesa e já com o texto em mãos, seja em formato impresso, ou digitalizado em notebooks e tablets, a leitura do texto pode durar algumas horas, quando o texto é curto, ou levar vários dias quando a peça é longa, o que se dá na maior parte das vezes.

Terminada a primeira leitura em mesa pelo grupo, cada equipe passa a roteirizar o texto conforme suas necessidades. No caso da equipe de vídeo, as rubricas, então, são reescritas em formato de roteiro para audiovisual, integrado ao texto original. Uma pesquisa audiovisual em diversas fontes é realizada para constituir um primeiro banco de dados daquela encenação. Sendo a maior parte da criação em vídeo propostas apresentadas pela própria equipe que realiza o audiovisual na companhia, mas aberta a colaborações de outros artistas audiovisuais e cineastas.

Inicia-se, então, um segundo tipo de leitura, agora já ocupando o espaço cênico, com o elenco que interpretará as respectivas personagens, a banda posicionada e seus respectivos instrumentos musicais, os cinegrafistas registrando as ações em vídeo, além das primeiras imagens pesquisadas e pré-editadas projetadas em tempo real e exibidas nos telões ao vivo, conforme os acontecimentos narrativos no texto.

Figura 02. Artistas da companhia Teatro Oficina durante leitura em mesa da peça *Bacantes* (2009). Fonte: Acervo Teatro Oficina.

O processo criativo na companhia se dá prioritariamente durante os ensaios coletivos, que se iniciam por volta das 17h, com uma preparação corporal do elenco, realizando yoga e aquecimento vocal, por exemplo.

O diretor entra em cena geralmente após esta preparação, comentando sobre os *insights* e pensamentos que ele teve naquele dia, sobre o que ele pensa sobre a montagem daquela peça e outras questões históricas, poéticas ou políticas que ele considere interessante dividir com o grupo, além de ouvir as opiniões ou propostas de encaminhamento pelos membros do elenco e equipe técnica.

No final de cada ensaio, geralmente por volta da meia noite, há novamente a formação de uma roda com todo elenco e equipe técnica, quando o diretor expõe o que ele pensa sobre as cenas que foram ensaiadas, e passa direções técnicas às equipes para o dia seguinte. Uma conversa em forma de assembléia pode se dar com os integrantes sugerindo e definindo questões práticas em comum ao trabalho da companhia, sejam questões técnicas, estéticas ou de produção. Com um ritual próprio, todos se dão as mãos em roda e encerra-se o ensaio.

Para utilizar um exemplo mais específico, o processo de criação coletiva de *Os Bandidos*, em 2008, foi de quase dois meses entre a primeira leitura em mesa e a estréia no *Festival Porto Alegre em Cena*, em setembro daquele ano. Durante este processo criativo houve um ensaio dos mais interessantes e representativos de como se dá a criação nesta companhia, o qual relatarei com mais detalhes os acontecimentos ocorridos naquela quinta-feira, 04 de setembro, lua nova.

A mãe-de-santo e cozinheira do Zé Celso, Marilda, foi ao teatro fortalecer a atriz Célia Nascimento e todo elenco a abrirem seus chacras e deixarem 'baixar' a *Pomba Gira* - entidade sexual no candomblé e que surge na peça em sua primeira cena. Quando a Marilda chegou, encontrava-me na cabine técnica concentrado no rito inicial da equipe de vídeo, ligando os equipamentos como computadores, monitores, rádios e projetores.

Aos poucos, o batuque do percussionista Ito Alves e do baterista Guilherme Calzavara me convenceu a descer até a pista e entender melhor o que viria a

ser este ensaio. Lá chegando, Marilda dançava de uma forma sensual e muito intensa e cativante, puxando e inspirando Célia a acompanhá-la no ritmo, na postura, e na “entidade”. Alguns do elenco, iniciados no candomblé, já dançavam com ardor mas a maioria apenas observava no início.

Depois de um certo tempo, todos nós acompanhávamos dançando e sentindo a energia musical e ritualística que ecoava por todo o espaço. Abriu-se uma roda, Marilda chamava a todos para dançar com ela e, também, encostava sua mão em alguma parte do corpo desta pessoa, fazendo com que esta relaxasse por alguns rápidos segundos.

O diretor Zé Celso se mostrava atento, concentrado na dança e naqueles que estavam na roda. Às vezes, ele interrompia e apontava quem deveria contracenar com a Marilda. Assim que esgotaram as possibilidades de danças, descansamos rapidamente até uma nova entidade baixar no terreiro por Marilda: a entidade infantil Erê. Houve uma certa dificuldade inicial de todos para conseguir transmutar daquela energia dançante e sensual, para algo muito oposto que é a energia da criança e da inocência.

A demora foi maior para baixar o Erê do que para baixar a Pomba Gira, mas quando baixou, saímos todos correndo pelo teatro, subindo pelos andaimes, e pegando as balas e doces que eram arremessados para nós.

Marilda trouxe com Marcelo Drummond uma champagne. Abriram e ofereceram às deusas, deuses, santos e exus. O Zé Celso brindou: "que o Teat(r)o Oficina se abra para os próximos cinquenta anos!"

A Marilda, então, despediu-se de cada um de nós com um abraço carinhoso, e saiu do teatro com uma salva de palmas.

Por todas aquelas sensações sentidas tão intensamente, olhando a bigorna dourada e a árvore cezalpina, eu buscava uma palavra que pudesse definir esse tipo de trabalho. Ao meu lado, a atriz Sylvia Prado sussurrou: “este teatro é demais, não é?”.

Fiquei um tempo meditativo, recolocando-me no tempo e espaço, até lembrar-me da próxima tarefa: preparar os equipamentos para a filmagem do



plano inicial do vídeo que se tornou vinheta de abertura, intervalos e trailer da peça *Os Bandidos*.

A cinegrafista Cassandra Mello quem operava a câmera daquela ação. O iluminador Ricardo Morañez começou a afinar alguns refletores que fariam uma contra-luz. A diretora do vídeo, Elaine César, pedia ao sonoplasta Rodrigo Gava colocar uma música pesada de ação.

Alguns atores desciam preocupados com o figurino. 'Esqueci meu chapéu, você poderia emprestar o seu?', perguntou-me o ator e músico Guilherme Calzavara. Em alguns minutos estavam todos a postos com as personagens a caráter.

Mariano Mattos e eu orientávamos o elenco sobre uma melhor posição para enquadrar-se no vídeo. "A mala pode ficar na mão direita. A guitarra e o baixo podem desenhar um V. O crucifixo pode estar acima de sua cabeça..." Elaine, enquanto observava o plano no monitor, dizia: "Câmera ok. Vamos rodar, pessoal".

Na primeira tentativa, os bandidos desceram desajeitados. Repetiu-se. Mudamos um pouco o enquadramento, a luz e a ação do elenco. No segundo plano já se viu algo mais organizado, mas a luz ainda não estava adequada. Zé Celso, sentado na cadeira de Renée Gumiel, apenas observava. 'Tá lindo! Tá lindo!' dizia.

No último take, os bandidos desceram com as armas abaixadas, até chegarem às suas marcas e levantarem na ação da diretora.

- "Corta!", gritou ela. Tínhamos o plano de abertura utilizada na projeção em diversos momentos do espetáculo (ver figura 03).

Após essa rápida filmagem, todos retomam de volta às suas marcas para o início do ensaio seguindo a linha dramática do texto.

Agora, já começávamos com uma concentração que viria a ser a tônica desse espetáculo, e que de certa forma é a linguagem estética desta companhia teatral: uma mistura antropofaga entre um terreiro de candomblé e um estúdio de cinema, um terreiro eletrônico.

Figura 03. Foto-frame do elenco de *Os Bandidos* (2008). Fonte: Acervo Teatro Oficina.

A partir da evolução dos ensaios é feito um terceiro tipo de leitura, chamado ensaio geral ou ensaio corrido, quando há a ideia de se ler novamente o texto, mas que já deve estar parcialmente decorado, e sem interrupções nem paralisações, apenas se por falhas técnicas imprevisíveis.

Durante os ensaios corridos o elenco e equipe técnica apresentam ao diretor aquilo que vem sendo construído em conjunto e em paralelo, para tanto, novas composições musicais, novos figurinos e novos vídeos a serem projetados e experimentados podem surgir durante a encenação.

No final de um ensaio corrido sobre o primeiro ato da peça *Os Bandidos*, em agosto de 2008, o diretor Zé Celso apontava: “O maior problema é o desconhecimento do roteiro. Quem sabe o roteiro traz ação. Quanto mais vocês improvisarem melhor e os erros tem de ser transformados em acertos. A banda precisa criar uma trilha que se diferencie em cada cena e tem de conhecer o roteiro criando uma nova trilha estrutural”.

Nas peças dessa companhia a maior parte do banco de dados a ser utilizado como experiências audiovisuais em tempo real são: os cinegrafistas ao vivo (no mínimo um, em média dois), as câmeras de segurança (quantidade opcional por peça), o material imagético pré-produzido (material de arquivo, criações, gravações e filmagens realizadas pela própria equipe da cia. durante o processo de ensaios do espetáculo), além de uma ampla pesquisa de imagens diretamente de websites como *youtube*, *vimeo*, e também em dvd's da filmografia mundial, que formam o acervo a ser consultado durante a temporada. Além destas imagens, pesquisas em livros fotográficos, na filmografia contemporânea, no acervo do Oficina, no acervo da Cinemateca Brasileira e no acervo da Unicamp completam o processo de pesquisa, sendo estas imagens inseridas, alteradas e experimentadas conforme o desenrolar dos ensaios, até se confirmarem quais entram em cena durante as apresentações.

Com um amplo acervo imagético necessário para a criação da trilha visual ao vivo, inicia-se um processo de pós-produção, que poderia ser dividido em duas etapas.

Na primeira, há uma edição dos vídeos em tempo linear, que recebem

alterações e tratamentos variados, seja na cor, na velocidade da imagem, na colagem com outras imagens, na composição com outros símbolos, na composição com outros sons, etc.

A segunda etapa do processo refere-se à edição ao vivo, onde as imagens armazenadas, produzidas e pré-editadas são testadas e remixadas, marcando o ritmo da encenação e criando uma dinâmica própria com a junção dos registros das câmeras ao vivo, seja pelos cinegrafistas ou aquelas câmeras instaladas como segurança.

As imagens pesquisadas, gravadas, pré-editadas e editadas ao vivo, são organizadas em linha temporal para sua utilização na dramaturgia da peça, e se diferenciam quanto à linguagem exercida na narrativa através da montagem.

A partir do roteiro audiovisual desenvolvido e pré-produção das imagens é que entra a montagem em tempo real, estabelecidas por diferentes linguagens em sua execução, e que veremos a seguir nos estudos de caso: *Os Sertões* (2007), *Taniko - O Rito do Mar* (2008), *Bori Antropofágico* (2008), *Os Bandidos* (2008), *Bacantes* (2009 e 2010), *O Banquete* (2009 e 2010), *Estrela Brazyleira a Vagar – Cacilda!!* (2009 e 2010), *Ocupação Zé Celso* (2009) e *Experiência n° 06* (2010).

## **Os Sertões (2007)**

É a filmagem para DVD e a transmissão simultânea para internet da saga sertaneja em *Os Sertões (2007)*, de Euclides da Cunha, realizada pela Oficina, o nosso ponto de partida nesta pesquisa, principalmente pelas possibilidades que a criação audiovisual em tempo real favorecem nessa companhia. Nesse processo, participei como assistente de produção das filmagens.

A proposta em transformar a pentalogia de *Os Sertões: A Terra, O Homem I, O Homem II, A Luta I e A Luta II*, “não apenas em mero registro teatral, mas sim em caleidoscópios com visões, ângulos, perspectivas, diversidade, que nem o teatro ao vivo, nem a TV, nem o cinema conseguem”, segundo o diretor Zé Celso, sugere as diversas possibilidades que existem quando misturamos as artes dramáticas e audiovisuais.<sup>7</sup>

Durante os meses de janeiro a março de 2007, os cinco espetáculos cênicos foram ensaiados e filmados para DVD, totalizando um longa metragem de 25 horas e, durante as encenações, as filmagens eram transmitidas ao vivo pela Internet, por meio do portal UOL.

A adaptação pela companhia Uzyna Uzona, do texto escrito por Euclides da Cunha, se mostrava fiel ao texto original, mas o que mais impressionava na encenação, além da participação do público contracenando em cena, era a relação direta feita pelo diretor entre os sertanejos amotinados e os movimentos sociais sem-terra e sem-teto, e a violência praticada pelo Estado em contexto atualizado, com uso de recursos audiovisuais inseridos na trama.

O acompanhamento paralelo da obra literária e a sua adaptação cênica para obra audiovisual em tempo real me fez observar *in loco* de que forma as cenas, as imagens e as músicas nasciam do texto e extrapolavam o mero

---

<sup>7</sup> [http://www2.uol.com.br/teatrofocina/novosite/sertoos/dvds/sertoos\\_dvd.htm](http://www2.uol.com.br/teatrofocina/novosite/sertoos/dvds/sertoos_dvd.htm)

realismo dos fatos narrados por Euclides da Cunha, com cenas que variavam entre o tom onírico, o cômico, o trágico, o ritualístico.

Além da produção audiovisual também passava a fazer parte do meu ativismo toda luta histórica do Teat(r)o Oficina pela sobrevivência contra a especulação imobiliária e o desejo pela transformação em teatro de estádio, idealizado por Oswald de Andrade, no manifesto *Do Teatro, que é Bom* (1943).

Está aí um teatro para hoje, um teatro de estádio participante dos debates do homem (...). Tudo isso indica o aparelhamento que a era da máquina (...) propõe aos estádios de nossa época onde há de se tornar uma realidade o teatro de amanhã, como foi o teatro na Grécia, o teatro para a vontade do povo e a emoção do povo. (ANDRADE, p. 89-90).

Em *Os Sertões* a experiência em audiovisual avança consideravelmente e durante as filmagens para DVD's a estrutura técnica impressionava. Onze cinegrafistas, entre eles os dois cinegrafistas da própria companhia, uma grua e um steadycam se espalhavam pelo espaço teatral, registrando todas as ações possíveis entre o palco-pista, as galerias, os camarins, as arquibancadas e os janelões e o ambiente externo.

Os diretores das filmagens para Dvd's<sup>8</sup> foram Tommy Pietra, dirigindo *A Terra*, Fernando Coimbra, dirigindo *O Homem 1*, Marcelo Drummond e Gabriel Fernandes, dirigindo *O Homem 2*, Elaine Cesar, dirigindo *A Luta 1*, e Erik Rocha e Pedro Rocha, dirigindo *A Luta 2*.

Era principalmente na definição da posição dos cinegrafistas e nos enquadramentos que os diretores se diferenciavam durante as filmagens, além de questões técnicas relativas ao padrão de luminosidade e configurações técnicas das câmeras pelos respectivos diretores de fotografia em cada dvd.

---

<sup>8</sup> *Os Sertões* encontra-se disponível em Box com 5 DVD's lançado em 2010, totalizando 25 horas e meia.

Figura 04. Autor, diretor e ator Zé Celso nas filmagens de *Os Sertões* (2007).

Fonte: Acervo Teatro Oficina.

Figura 05. Janela do Teatro Oficina fechada pelo Grupo Silvio Santos (2007).

Fonte: Acervo Teatro Oficina.

Figura 06. Elenco e público em cena durante as filmagens de *Os Sertões* (2007). Fonte: Acervo Teatro Oficina.

Durante as filmagens, ficavam na cabine técnica - improvisada na cochia do ultimo andar do teatro: a direção da filmagem, os assistentes de direção, dois técnicos em vídeo para suporte e um(a) editor(a) de corte para a transmissão ao vivo para a internet, além da direção de fotografia que ficava ao lado do iluminador em outra central técnica.

O trabalho da direção da filmagem e da assistência de direção consistia principalmente em dirigir por meio de rádios comunicadores o posicionamento e os enquadramentos dos cinegrafistas, cujas imagens chegavam por cabeamento aos monitores instalados nessa cabine, adiantando a eles as cenas e os personagens que deveriam ser registrados durante a filmagem.

Mas era no trabalho dos diferentes editor(a)s de corte para a transmissão para a internet o que mais me chamava a atenção naquele espaço.

Durante as filmagens de *Os Sertões*, geralmente o(a) editor(a) de corte era escolhido pelo diretor da filmagem e não recebia muita atenção, nem mesmo recebia uma direção, ficando à própria sorte cortando as imagens que recebia pelos monitores, por vezes de modo até bastante burocrático e sem um conhecimento aprofundado do texto e da encenação. Como todos os diretores, técnicos e elenco estavam concentrados na performance teatral em si, a transmissão ao vivo para a internet passou a ser uma proposta acessória desprovida de acompanhamento rigoroso durante aquelas filmagens. E o corte das imagens para a internet mudavam de uma câmera a outra sempre num mesmo intervalo de tempo, quase que aleatoriamente, em processo parecido com uma transmissão de esportes para televisão.

E era justamente nesse momento da transmissão direta que poderia acontecer a experiência audiovisual em tempo real mais sublime ao público que não se encontrava presente naquele espaço teatral durante a performance cênica: a realização cinematográfica ao vivo pela internet, e que ganhava ali contornos mais claros e de forma quase inesperada concretizava um devir, mesmo se estabelecida por acaso: a possibilidade da existência de uma montagem cinematográfica específica, baseada na dramaturgia cênica e transmitida em tempo real: *um filme ao vivo*.



Mas, nesse caso, em *Os Sertões*, sem a devida atenção a este processo poético para a internet, a transmissão pela internet em tempo real tornava-se um recurso acessório, e as dificuldades e limites técnicos impossibilitavam que a transmissão ao vivo fosse vista pelo público externo com a mesma qualidade que a montagem para os DVD's obteve posteriormente.

Além da experiência audiovisual com a transmissão em tempo real das 11 câmeras, durante as 25 horas de duração da peça também haviam as inserções audiovisuais no cenário arquitetônico e vídeos mapeados em telas, projetores, câmeras e mesa de corte digital e analógica, nas áreas destinadas ao cinema expandido e ao cenário audiovisual.

Encerrada estas filmagens, as cinco peças de *Os Sertões* viajam em turnê para Quixeramobim, Canudos e Rio de Janeiro, com transmissão pela internet mas com apenas dois cinegrafistas e sem todo o aparato técnico da filmagem para DVD.

A partir de 2008 continuo a participar da companhia como integrante criativo das encenações, na equipe de cinema, e é sobre essa experiência com a montagem ao vivo das projeções audiovisuais e cenográficas das encenações que iremos tratar com mais detalhes nos próximos estudos de caso.

### **Taniko - o Rito do Mar (2008 e 2010)**

*Taniko - O Rito do Mar*<sup>9</sup> é uma viagem iniciática escrita por Komparu Zenchiku (1405-1470?), discípulo de Zeami - criador do Teatro Nô, adaptada por Zé Celso sob a ótica de um nô japonês bossanova tranzênico.

A peça, de aproximadamente 70 min. teve uma primeira versão em 1997 com o nome *Taniko – O Rito do Vale* (realizada em celebração aos 10 anos da encenação homônima dirigida por Luiz Antônio Martinez Corrêa, em 1987).

Na temporada em 2008, a convite do Sesc Paulista e Sesc Araraquara, em homenagem aos 100 anos da imigração japonesa, Gabriel Fernandes fez a direção do vídeo e o cinegrafismo, e minha participação se dá no processo criativo em audiovisual, na montagem das imagens ao vivo, durante os espetáculos, e na co-direção da filmagem para DVD<sup>10</sup>.

A técnica da projeção do vídeo cenográfico em *O Rito do Mar* era simples, mas precisa. O corte entre os planos sequência ao vivo era realizado por meio da mixagem entre a câmera ao vivo e as imagens do banco de dados, formadas por trechos de filmes da filmografia mundial, por diretores como Akira Kurosawa e Alan Resnais, além de outras imagens fotográficas, históricas, plásticas ou animações. Na cenografia audiovisual eram utilizados quatro projetores, dois deles apontando para as extremidades opostas da pista, um apontado para a tela central (ver figura 7), e um quarto projetor se movimentava por meio de base móvel projetando imagens no teatro de maneiras distintas durante os diversos momentos da peça, ocupando todo o espaço arquitetônico.

Entre as experiências audiovisuais em cinema expandido nesta encenação, fiz uma animação em stop-motion onde, por cima de um mapa-múndi impresso, um pequeno barco dourado de papel era animado, viajando do Japão e atravessando o globo até chegar à costa brasileira.

---

<sup>9</sup> <http://cultura.estadao.com.br/noticias/artes,celebracao-comovente-do-oficina,192188>

<sup>10</sup> *Taniko - O Rito do Mar* foi filmado em 2008 e lançado em DVD em 2011 no Box comemorativo aos 50 anos da cia., com direção do filme por Gabriel Fernandes.

As imagens de um tsunami e a explosão de uma bomba atômica em momentos específicos faziam os atores contracenarem com a projeção, e a câmera ao vivo pontuava detalhes dos atores imperceptíveis ao público presente no teatro.

A experiência audiovisual em tempo real neste espetáculo priorizava o texto encenado, articulando imagens a contracenar e apontando novas possibilidades a mapear todo o espaço, criando um espaço imersivo entre o imaginário do budismo japonês em fusão ritualística com o candomblé brasileiro.

Em 2010, a peça *Taniko – O Rito do Mar* foi apresentada em outras 7 capitais brasileiras durante a temporada *Dionisíacas em Viagem*<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> *Dionisíacas em Viagem* foi uma turnê pelo Teatro Oficina em 2010 patrocinada pelo Ministério da Cultura com quatro espetáculos: *Taniko - O Rito do Mar*, *Estrela Brazyleira a Vagar*, *Cacilda!!*, *Bacantes* e *O Banquete* nas capitais brasileiras Brasília, Salvador, Recife, Belo Horizonte, Belém, Manaus, Rio de Janeiro e São Paulo.

Figura 07. Elenco e projeção em *Taniko - O Rito do Mar* (2010). Fonte: Acervo Teatro Oficina.

### **Bori Antropofágico (2008)**

Inspirado no *Manifesto Antropófago* de 1928 por Oswald de Andrade, o texto foi encenado e dirigido por Zé Celso e o grupo Oficina a convite do Sesc Paulista, em maio de 2008.

O Manifesto<sup>12</sup> foi adaptado como um *Bori* [oferenda], onde os atores representavam em performance dramatúrgica e audiovisual o manifesto oswaldiano carnavalizado, e o público sentado ao redor do elenco, após a encenação, era convidado a servir-se em um banquete com comida e bebida.

No elenco Pascoal da Conceição, Camila Mota, Marcelo Drummond, Guilherme Calzavara, Ana Guilhermina, Sylvia Prado, entre outros(as).

Na técnica da projeção de vídeo, imagens pré-editadas e editadas em tempo real, três projetores, uma mesa de corte e dois laptops. Na equipe de vídeo ao vivo, Elaine César na direção, Gabriel Fernandes no cinegrafismo e eu, realizando a edição e montagem das imagens transmitidas nos três telões espalhados na unidade Paulista do Sesc.

Na estética do cinema expandido, a projeção era utilizada com as funções de cenário, iluminação, vídeo ao vivo, ilustração, fotografia e artes plásticas. Sendo a peça pontuada por imagens das personalidades citadas no manifesto, e outras imagens e pinturas por Tarsila do Amaral, artistas modernistas e índios antropófagos, por exemplo, constituíam parte do banco de dados.

Esta encenação também é considerada o embrião estatutário da Universidade Antropófoga<sup>13</sup>, uma universidade com caráter experimental e prático, aberta às mudanças e às evoluções.

---

12 <http://oglobo.globo.com/cultura/banquete-antropofagico-do-teatro-oficina-celebra-os-80-anos-do-manifesto-de-oswald-de-andrade-3616312>

13 <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2305200830.htm>

Figura 08. Projeção, elenco e público no Sesc Paulista durante Bori Antropofágico (2008). Fonte: Acervo Teatro Oficina.

## **Os Bandidos (2008)**

Em *Os Bandidos*<sup>14</sup> o terreiro eletrônico ganha a utilização das imagens projetadas de maneira inovadora e sem precedentes na história do Oficina, tornando a arte digital audiovisual um recurso técnico protagonista, integrado e complementar à narrativa.

A peça, escrita por Friedrich Schiller em 1781, sobre a disputa entre dois irmãos na luta pelo amor e herança do pai, foi adaptada por Zé Celso na perspectiva de telenovela e plugada na era digital da comunicação, como uma metáfora ao histórico conflito entre o Teat(r)o Oficina, representado pelo grupo de bandidos da era cibernética *Strume und Mangue*, e o grupo Sílvia Santos, representado pelo grupo de bandidos da corporação midiática, financeira e imobiliária *Pro-World Corporation \$\$*.<sup>15</sup>

É a dramaturgia adaptada quem apodera-se dos meios científicos da comunicação contemporânea. Há nesta adaptação diversas referências à cultura digital, como a inserção de ferramentas de comunicação social, como o recebimento de e-mails, exibição de vídeos do *youtube*, a vigilância através de câmeras de segurança, e mensagens enviadas através do telefone celular, tornando as projeções de imagens indispensáveis à narrativa.

A pista do teatro vira tela, um carpete de grama sintética branca foi inserida no 'palco-pista' transformando o terreiro em aquário audiovisual, refletindo em toda sua amplitude as projeções da densa trilha visual, mapeadas pelo espaço (*ver figura 09*). Além de dois telões de cinema nas extremidades opostas da pista e cinco monitores televisivos na arquibancada superior.

---

<sup>14</sup> Filmado em 2008 com direção de Elaine César, encontra-se disponível no Box comemorativo aos 50 anos da companhia lançado em 2011.

<sup>15</sup> "Zé Celso articula surrealidade brasileira e insegurança mundial" por Luiz Fernando Ramos em: [www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0910200825.htm](http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0910200825.htm)

Figura 09. Vídeo mapeamento na pista transformada em tela em *Os Bandidos* (2008). Fonte: Acervo Teatro Oficina.



Na equipe de vídeo ao vivo, direção de Elaine César, cinegrafismo de Gabriel Fernandes e Cassandra Mello, assistência Renato Banti e consulta técnica por Fernando Velázquez, e eu como VJ na edição das imagens em tempo real e na criação coletiva em audiovisual.

A montagem audiovisual em tempo real em *Os Bandidos* se divide em episódios como uma novela, possibilitando experiências na edição ao vivo. Essas práticas podem ser verificadas por meio de quatro linguagens distintas: uma cinematográfica, uma televisiva, uma experimental e outra cenográfica.

Nas cenas do coro de bandidos *Strume Und Mangué*, pudemos realizar procedimentos relacionados à montagem cinematográfica, sobretudo pela utilização de planos sequência e, também, por um tipo de edição de imagens ao vivo que não privilegiava o personagem que transmitia o texto, mas sim as reações dos coadjuvantes.

Nas cenas da Pro World Corporation \$\$, a técnica da edição televisiva das novelas foi explorada, os cinegrafistas faziam enquadramentos close-up e planos médios, na edição ao vivo mantínhamos a alternância entre planos e contraplanos, respeitando sempre o eixo entre as câmeras, e o foco da edição eram pelas imagens que privilegiavam o texto dito pelos atores.

Havia uma montagem experimental ou figurativa, onde o que importava ali era criar novos sentidos entre a edição de imagens, que poderiam ser abstratas e figurativas, próximas também do entendimento que se dá para o live cinema ou performance audiovisual.

Também havia uma montagem cenográfica, onde o objetivo não era editar diferentes imagens e símbolos entre si, mas manter pelo maior período de tempo uma única imagem, foto ou pintura, em alguns casos com leves movimentos, criando no espaço uma cenografia virtual, como se fossem cenários pintados e estáticos. Em *Os Bandidos* esse recurso é usado com frequência e proporcionava momentos de rara beleza, como um tapete persa projetado em toda extremidade da pista, a praça da Sé, a praça do Vaticano, um jardim de grama verde, entre outros.

O diretor Zé Celso encontrou uma outra função para o registro ao vivo das câmeras. Nas cenas em que o grupo dos bandidos se mantém presente apenas observando o diálogo dos protagonistas e com poucas movimentações, o diretor começou a solicitar que os cinegrafistas fixassem os enquadramentos nas reações do coro, mantendo o elenco coadjuvante sempre atento e atuante nas cenas mais longas e com pouca movimentação. Foi notável a diferença da postura de uma parte do elenco depois que as câmeras começaram a registrá-los em close-up. A partir desta aproximação, o vídeo começou a funcionar também como incentivo à atuação do coro.

Pelo fato desta peça ter mais de cinco horas de duração, vou citar aquelas propostas em vídeo que foram mais marcantes pelas reações que causavam no público. Uma experiência que realizei por acaso durante um ensaio e se transformou nos momentos mais impactantes da presença do audiovisual em cena é quando o personagem Spielbergui, interpretado por Guilherme Calzavara, morre. Durante a cena fiz um pausa na imagem capturada pelo cinegrafista do corpo dele deitado, e em fusão com a imagem ao vivo dele se levantando, criou-se uma tensão entre o real e o irreal, entre o corpo presente e a presença da alma, e essa transição no vídeo projetado em grande extensão no espaço era como se revelasse uma imagem invível de um corpo ausente mas presente ao mesmo tempo.

Outra imagem que chegava a provocar gargalhadas foi uma foto-montagem que fiz da Mona Lisa com o rosto do ator Aury Porto (ver figura 11).

Também realizei uma montagem em stop motion da vinheta de abertura do He-Man, com o rosto do ator Freddy Stephan, em estilo da animação norte-americana *South Park*, também era outro momento icônico que provocava risos do público.

Figura 10. Cenário audiovisual e o ator Aury Porto em *Os Bandidos* (2008).  
Fonte: Acervo Teatro Oficina.

Figura 11. Ator Marcelo Drummond contracenando com a imagem projetada de Monalisa-Aury-Kosmos em *Os Bandidos* (2008). Fonte: Acervo Teatro Oficina.

Durante a viagem entre São Paulo a Porto Alegre, onde estreiamos a peça em 17 de setembro de 2008, fiz alguns registros dentro do avião filmando o elenco dormindo ou contracenando com a câmera. Essas imagens passaram a ser exibidas na cena em que as personagens viajam para a Alemanha, e a projeção fílmica causava risos da plateia.

Além de outras experiências em tempo real, em uma delas eu seguia com a palavra “assassinato” projetada nos pés do ator Aury Porto enquanto ele corria pela pista e a palavra passava a se multiplicar e a dançar conforme o ator se movimentava, sempre em reação à sua performance e abaixo dele, em movimento performático simultâneo.

Também desenhei e pintei a mão o rosto de um bode e filmei em formato stop motion, de maneira acelerada a imagem era projetada no espaço todo, ganhando uma outra dimensão quando o ator dizia “pintar um bode expiatório”.

Há muitas outras imagens que foram criadas e executadas durante esse espetáculo por toda a equipe audiovisual, algumas seguindo as rubricas e indicações do diretor, a maioria produzida a medida que tínhamos domínio do roteiro e cito essas como as mais marcantes que acrescentei à peça. Sendo que a principal característica do audiovisual em *Os Bandidos* era a interatividade constante com o elenco, que simulava um controle virtual da presença ou ausência das imagens e faziam surgir as imagens com estalos de dedo, movimento das mãos, rodopios, entre outras ações ou deixas previamente combinadas.

Figura 12. Cineastas Cassandra Mello e Gabriel Fernandes em *Os Bandidos* (2008). Fonte: Acervo Teatro Oficina.

Figura 13. Cineasta Jair Molina e o dispositivo técnico durante ensaio nas *Dionísíacas em Viagem* em Brasília, 2010. Fonte: Acervo Teatro Oficina.

## **Bacantes (2009 e 2010)**

Bacantes é uma tragédia grega escrita por Eurípedes em torno de 400 a.C, baseada na história mitológica do rei Penteu, de Tebas, e da punição pelo deus Dionísio, por sua recusa em venerar o rito das bacantes.

A peça tem longo histórico na companhia Teatro Oficina e foi adaptada no início dos anos 1980 por Zé Celso, Catherine Hirsh, Denise Assunção entre outros. Apenas em 1996 estreou como espetáculo teatral com aproximadamente seis horas de duração. Em 2001 nova montagem foi encenada para filmagem em DVD<sup>16</sup>. Em 2009 foi reencenada a convite do Sesc Araraquara e estreou em temporada em São Paulo. Em 2010 fez parte da turnê Dionisíacas em Viagem. Em 2016 e 2017 retornou com temporada em São Paulo, além das excursões ao exterior em diferentes anos.

Nesta pesquisa atentaremos, sobretudo, a temporada de *Bacantes*<sup>17</sup> realizada em 2009 e 2010, já que nesse período participei do processo criativo do audiovisual em tempo real, sendo a equipe de criação audiovisual formada em 2009 pelos cinegrafistas Cassandra Mello e Renato Banti e eu na direção de corte e VJing.

Para esta adaptação, o encenador Zé Celso basicamente atualizou as relações políticas da dramaturgia para a crise financeira norte-americana e o personagem Penteu transformou-se no presidente Barack Obama, interpretado pelo ator Silvio Guindane em 2009. No elenco participava, também, Pascoal da Conceição, Camila Mota, Sylvia Prado, Célia Nascimento, Marcelo Drummond, entre outros(as).

As projeções exercem nesta peça as funções de: cenário audiovisual, videoarte, cinema ao vivo, ilustração, grafismos, iluminação, videomapping e vjing.

---

<sup>16</sup> *Bacantes* foi filmada para DVD em 2001 com direção de Tadeu Jungle e lançada em 2009.

<sup>17</sup> <http://cultura.estadao.com.br/noticias/artes,bacantes-de-volta-a-pista-e-na-tela,328676>

Sobre a poética em audiovisual nesta encenação com aproximadamente 05 horas de duração, as imagens dos câmeras ao vivo são montadas e remixadas com pontuações precisas, além das inserções de grafismos e imagens pré-editadas.

Como transmissão direta, os cinegrafistas ao vivo seguiam a dramaturgia do texto a fim de trazer ao público detalhes que ele não veria se não estivessem sido enquadrados naquele instante, além de posicionar o público sobre presença do elenco em diferentes lugares sem visibilidade no espaço teatral.

Entre as imagens realizadas, pré-editadas, ou editadas em tempo real, se destacam uma cena pré-filmada por várias mãos estraçalhando carnes de boi, que em fusão com as imagens dos cinegrafistas ao vivo, faziam tensionar o que era real, virtual e o que acontecia no mesmo instante no palco, quando um espectador é estraçalhado e despido pelo elenco.

Em outra sequência, diversas imagens do touro de Wall Street eram editadas em tempo real e dançavam a música tocada ao vivo, contracenando com forte presença e ritmo.

Entre 2016 a 2017 a peça *Bacantes* foi novamente montada pelo grupo e no audiovisual a se destacar em diferença com as temporadas anteriores, principalmente, a projeção da legendagem em inglês de todo texto narrado ou cantado pelo elenco durante a encenação, além da transmissão ao vivo para internet que passa a ocorrer em todas as apresentações.

Figura 14. Cenário audiovisual mapeado na porta de entrada do Teatro Oficina em Bacantes (2009). Fonte: Acervo Teatro Oficina



## **O Banquete (2009 e 2010)**

A partir do texto escrito por Platão, em 380 a.C., *O Banquete* foi encenado pela primeira vez pelo Teatro Oficina em junho de 2009.<sup>18</sup>

A adaptação é toda realizada ao redor de uma grande mesa palco-passarela, onde os personagens se dividem na tarefa de ilustrar o que entendem por amar.

Nesse espetáculo o audiovisual não se encontra presente com tanta força na narrativa e dramaturgia, é um recurso técnico a ilustrar os acontecimentos do palco, sendo as principais funções do audiovisual em cena: cinegrafismo ao vivo, cenário audiovisual e animações.

O cinegrafismo ao vivo - realizado na temporada 2009 por Renato Banti e eu, e na temporada *Dionisíacas em Viagem em 2010* por Cassandra Mello e Paulo Plá - buscava valorizar os participantes da cerimônia (atores e público) que ficavam ao redor da mesa-palco, enquanto os personagens principais se dividiam em narrar suas versões sobre o amor.

Na técnica, o mesmo dispositivo disponível nas outras peças da companhia (mesa de corte, projetores, telões, monitores e câmeras).

Em 2015 a peça foi reencenada em São Paulo.

---

<sup>18</sup> Guia Folha SP: Durante “O Banquete”, de Zé Celso, público participa de degustação. <http://guia.folha.uol.com.br/teatro/ult10053u585211.shtml>

Figura 15. Elenco, público e projeção em telas e monitores em *O Banquete* durante *Dionisíacas em Viagem*, em Brasília (2010). Fonte: Acervo Teatro Oficina.

### **Estrela Brazyleira a Vagar – Cacilda!! (2009 e 2010)**

Em 2009 iniciou-se o processo de montagem da segunda encenação da epopéia Cacilda, sobre a atriz Cacilda Becker (1921-1969) em texto escrito por Zé Celso em 1990. Neste segundo espetáculo, realizei o corte ao vivo (vjing) e codirigi a criação do vídeo junto a Cassandra Mello, Renato Banti e Joaquim Castro.

O processo de criação coletiva de *Estrela Brazyleira a Vagar - Cacilda!!*<sup>19</sup> iniciou-se em julho de 2009 com a leitura em mesa do texto que levou três dias. Após o término da leitura e algumas considerações feitas pelo elenco presente, o diretor optou por reescrever a peça, atualizando ao contexto contemporâneo do Oficina, ao elenco disponível e à estrutura tecnológica audiovisual alcançada<sup>20</sup>.

Em processo criativo e produtivo extremamente delicado e complexo (a peça estreou com 8h30 de duração e foi cortada durante a temporada até chegar a 5h30 de duração) conseguimos realizar processos criativos e experimentais dos mais diversos e algumas inovações foram realizadas.

A disposição de telas, superfícies de projeções e monitores buscaram preencher o espaço físico do Teatro nas quatro extremidades, ensaiando um Teatro de Estádio tomado por imagens em 360° e projeções transmitidas para 03 telões e 05 monitores de tv espalhados pelo espaço.

E, ainda, uma gigantesca tela de cinema com dimensão cinemascope foi instalada no centro do Teatro e abaixo dessa tela, as quatro placas acústicas em amianto, que existem no Teat(r)o desde o projeto da arquiteta Lina Bo Bardi, foram videomapeadas e utilizadas como superfície de projeções pela primeira vez, oferecendo ao espaço um cenário desconstrutivista, em contraste com a tela clássica de cinema acima delas (ver figura 16).

---

<sup>19</sup> <http://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,ze-celso-estreia-estrela-brazyleira-a-vagar-cacilda,444250>

<sup>20</sup> Após a temporada no Rio de Janeiro e em São Paulo em 2009, a peça participou da turnê *Dionisíacas em Viagem em 2010*.

Figura 16. Atriz Ana Guilhermina, tela de cinema e projeções mapeadas em Estrela Brazyleira a Vagar - Cacilda!! (2009). Fonte: Acervo Teatro Oficina.

As projeções audiovisuais em *Cacilda!!* acompanham o espetáculo do começo ao fim, no início com projeções de imagens do morro Pão de Açúcar e da cidade do Rio de Janeiro na década de 1940, recriando o clima festivo no Brasil durante a 2ª Guerra Mundial. A junção entre imagens e trilha sonora, na maior parte sambas, com referência ao momento em que Cacilda Becker chega ao Rio de Janeiro, ainda na adolescência, cria um ambiente nostálgico e afinado com este período histórico.

Por tratar-se de um espetáculo que remonta, principalmente, à década de 1940 e início de 1950, parte da filmografia pesquisada só pôde ser encontrada em película na Cinemateca Brasileira, como *Aves Sem Ninho* (1939), de Raul Roulien. Outros filmes mencionados no texto não puderam ser encontrados, pois não deixaram cópias, como *Moleque Tião* (1943), de José Carlos Burle, primeiro filme de Grande Othelo pela Atlântida.

Neste espetáculo, o potencial interativo do audiovisual com o elenco torna-se parte da narrativa. Isso corre, por exemplo, na projeção do copião do filme *Luz dos Meus Olhos* (1947), projetado em um lençol-tela por um único projetor, ou quando o personagem Hamlet/Sérgio Cardoso, interpretado por Ariclenes Barroso, grita pela projeção de fotografias da Rainha da Dinamarca/Cacilda Becker, interpretada por Ana Guilhermina, em todas as telas e monitores.

Nas cenas que apresentavam um contexto histórico da época, as rubricas no texto pelo autor funcionavam como guias para a criação de vídeos, com detalhes para imagens específicas, como na comemoração do fim da 2ª Guerra Mundial. A montagem desse vídeo contou com uma pesquisa em diferentes arquivos, e montamos com imagens de documentários históricos, e trechos de filmes em desenho animado.

Das diferentes funções que as projeções de imagens exercem em *Estrela Brazyleira a Vagar - Cacilda!!*, podemos destacar: câmeras ao vivo, legendagem, fotografias, animações, grafismos, cenário virtual, vjing e vídeo mapeamento.

Apesar da câmera ao vivo estar presente nos espetáculos do Oficina desde o final dos anos 90, há neste espetáculo uma cena em que o cinema expandido tornou-se uma experiência singular, por ser um híbrido entre teatro e cinema, onde o fenômeno semiótico do cinema ao vivo acontece. Sobre esta cena, chamada Externa de Cinema, iremos nos focar com mais detalhes no capítulo 03 sobre Cinema ao Vivo.

Figura 17. Cenário Audiovisual no Espaço Tom Jobim-RJ, durante a peça *Estrela Brazyleira a Vagar - Cacilda!!* (2009). Fonte: Acervo Teatro Oficina.

## **Ocupação Zé Celso (2009)**

A convite do Itaú Cultural, com direção de Marcelo Drummond e Elaine César, realizamos a Ocupação Zé Celso<sup>21</sup>, exposição temática com vídeos, fotografias, cenografia e documentos inéditos de Zé Celso Martinez Corrêa. Nesta exposição codirigi e editei a videoinstalação, na equipe da criação audiovisual também Cassandra Mello, Guilherme Calzavara, Otávio Ortega, Rafael Ghirardello, Renato Banti, Valério Peguini e Arnaldo Mesquita.

A montagem e exibição do trabalho audiovisual nesta videoinstalação torna-se exemplo de cinema expandido ao disponibilizarmos para dentro de uma galeria de arte uma disposição labiríntica com 12 sets de cenários audiovisuais, 33 monitores e sete projetores espalhados.

Durante o trabalho de pesquisa tivemos acesso a um amplo material audiovisual da companhia, desde o início da década de 1960, e que estavam dispersos em películas 35mm, 16mm, super 8, VHS, fitas, vídeos, DVD's, fotografias, espalhados entre o acervo pessoal de integrantes da companhia, o acervo da Unicamp, e o acervo da Cinemateca Brasileira. A partir deste trabalho, passamos a organizar e catalogar todo o material audiovisual da companhia em HD's digitais externos, chamados *Ethernidade's*, e que continuam sob organização da companhia a partir de então.

Em cada ambiente no labirinto expositivo uma projeção audiovisual diferente se realizava. Enquanto em uma sala víamos as imagens projetadas em diferentes monitores televisivos, a fim de ilustrar as atividades do grupo na década de 1980 (ver figura 18), em um outro ambiente imagens projetadas no chão coberto de areia para um clima lísergico e psicodélico representativo das décadas de 1960 e 1970.

Em destaque para as obras em cinema expandido que realizei para esta exposição, o vídeoarte *Minotauro Eletrônico ao Cubo* (05min.) projetado em looping numa sala fechada em 2 x 2m, com quatro projetores apontados para

---

<sup>21</sup> <http://www.itaucultural.org.br/ocupacao/ze-celso/>



suas paredes opostas, e onde o público ficava sentado em almofadas, olhando em 360° as imagens mapeadas no espaço. Para isso, fiz um trabalho de espelhamento, de modo que o espectador podia assistir ao vídeo girando a cabeça em 360°, sem nunca ver uma imagem repetida. Esse trabalho considero um dos mais desafiadores que já realizei pelo roteiro e complexidade da edição das imagens, projetadas nos quatro projetores, e em looping, sem começo nem fim. A narrativa deste vídeo apresentava de forma atemporal a vida e obra de Zé Celso condensada por diversas imagens projetadas simultaneamente. (ver figura 19).

Em outro ambiente, chamado *Paucucama*, um monitor de tv instalado no teto obrigava que os espectadores assistissem às imagens deitados em um colchão de um ambiente todo espelhado, como se fosse um quarto de motel.

Esta vídeoinstalação ficou em cartaz de 30 de julho a 06 de setembro de 2009 no Itaú Cultural, sediado em São Paulo.

Figura 18. Monitores e videoinstalação na *Ocupação Zé Celso* (2009). Fonte: Acervo Itaú Cultural.

Figura 19. Vídeo '*Minotauro Eletrônico ao Cubo*' na *Ocupação Zé Celso* (2009). Fonte: Acervo Itaú Cultural.

### **Experiência n° 06 (2010)**

A *Experiência n° 06* é uma adaptação do texto *O Bailado do Deus Morto* de Flávio de Carvalho, por Zé Celso, e foi realizada em única apresentação performática a convite da 29ª Bienal Internacional de Arte de São Paulo<sup>22</sup> em 2010 (em destaque nesta edição, a polêmica obra *Bandeira Branca*, por Nuno Ramos, e a pixação 'liberte os urubu', por Djan Ivson).

Pelo fato da experiência pelo Oficina acontecer em todas as dependências do Pavilhão da Bienal, no Parque do Ibirapuera, os atores foram acompanhados pelo público caminhando em itinerância e passando pelas diversas instalações, com duração aproximada de 03 horas.

Em homenagem à videocriatura oitentista de Otavio Donasci, realizei para esta experiência uma performance audiovisual específica e independente: a "câmera-projetora", um dispositivo técnico móvel composto por uma câmera na mão e um projetor na outra, interligados entre si e abastecidos por uma bateria na mochila. Sem fios, eu caminhava pelo espaço filmando e projetando em diferentes locais simultaneamente, em transmissão direta da câmera para a projeção nas superfícies arquitetônicas do Pavilhão, sem fixar-me em qualquer estrutura física, se não o próprio corpo humano.

A possibilidade de realizar simultaneamente a filmagem e a projeção nessa experiência individual, configurou-se um processo de livre criação e adaptação, ocupando o espaço arquitetônico e performático com projeção audiovisual ao vivo.

Outras experiências audiovisuais em tempo real também foram realizadas durante esta apresentação cênica. Em uma delas dois projetores fixos em um carrinho de som (estilo carrinho de golf) projetavam imagens dos cinegrafistas que acompanhavam o elenco em itinerância pelo espaço, através de link de vídeo via rádio. Esta performance audiovisual foi dirigida por Elaine Cesar, na equipe Cassandra Mello, Paulo Plá, Victor Steinberg e Ciça Luchesi.

---

<sup>22</sup> <http://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/teatro-oficina-faz-encenacao-na-bienal/n1237785075415.html>

Figura 20. Projeções na superfície arquitetônica e público durante a *Experiência n.º 06* no Pavilhão da Bienal (2010). Fonte: Acervo Bienal de São Paulo.

## **1.2 Tigre Dente de Sabre:**

### **Turnê (2009 e 2010)**

Em cada apresentação do grupo de música instrumental e eletrônica *Tigre Dente de Sabre*, eu realizava uma cenografia visual diferente e novas propostas em cinema expandido e vjing. Geralmente utilizávamos dois projetores, um ao lado do outro, e mapeados com as imagens espelhadas entre si. Sendo que a montagem das imagens projetadas eram divididas por cena musical e em cada uma delas funcionavam com um recurso diferente.

Entre as funções desempenhadas pelo audiovisual expandido durante os concertos da banda, podemos citar: iluminação, grafismos, vjing, mapping, e cinegrafismo ao vivo por câmeras de segurança instaladas nos instrumentos musicais dos músicos ou no palco.

Em destaque, na música Western, fiz uma ampla pesquisa em filmes hollywoodianos de velho-oeste, em sua grande maioria estes filmes apresentam os norte-americanos em confronto vitorioso contra os indígenas, que aparecem como vilões. Na montagem em tempo real durante as apresentações musicais, eu invertia a ordem dos diversos fragmentos de cenas, e através do remix e looping, eram os norte-americanos atacados e dizimados pelos indígenas.

No período entre 2009 e 2010 a banda era formada por Guilherme Calzavara, Marcos Leite e Zé Pi, e realizamos apresentações musicais e experiências em cinema expandido em São Paulo (Festival Outono Oficina, Festival Satyrianas, Festival PIB<sup>23</sup>, Parque da Juventude), Festival Dionisíacas em Viagem (Rio de Janeiro, Recife, Brasília, Belo Horizonte), Recife (Festival Rec-Beat), São Carlos (Festival Contato), Campinas e Bragança Paulista.

---

<sup>23</sup> <http://www.obaoba.com.br/sao-paulo/balada/evento/festival-pib-com-tigre-dente-de-sabre-cb-bar-fechou-03-11-2010>

Figura 21. Vídeo projeção e Zé P, Tigre Dente de Sabre (2010). Fonte: Acervo Tigre Dente de Sabre.

### **1.3 Cia. Falbalá:**

#### **Autobahn (2011)**

*Autobahn*<sup>24</sup>, com direção de Soledad Yunge, reúne seis textos escritos pelo dramaturgo norte-americano Neil Labute, e ficou em cartaz no Espaço dos Parlapatões e em excursão por cidades do interior do Estado de São Paulo, em 2011.

A convite da diretora de arte Mirella Brandi, realizei a montagem ao vivo do audiovisual na peça, que possuía uma cenografia minimalista: apenas um sofá e uma grande tela de cinema ao fundo, em palco italiano.

As projeções audiovisuais ganhavam destaque por serem elemento cênico complementar à peça exercendo suas funções como: cenário audiovisual, teatro-cinema, videogame e vjing, ambientando as cenas por onde se passavam as ações.

A composição do banco de dados se deu a partir das imagens gravadas por Edson Kumasaka, que assina o vídeo da peça, sendo outras acrescentadas e criadas após minha entrada no grupo, experimentando as imagens em tempo real junto aos ensaios com os atores. Os diálogos abarcavam temas e situações cotidianas, questionando valores contemporâneos (ética, traições, angústias, conflitos existenciais e amorosos) em relação às metrópoles e aos automóveis: “bolhas de aço e vidro que mais parecem um casulo”, segundo o autor da peça.

Quanto à parte técnica, um sistema relativamente simples realizado através da tríplice aliança entre um notebook (software Modul8), um projetor de 5000 ansilumens e uma tela branca cinemascope. Sobre a poética em audiovisual nesta encenação gostaria de me atentar para quatro momentos específicos da peça que possuía duração aproximada de 60 min.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Folha de São Paulo: "Peça de Neil Labute usa o carro como metáfora da vida"  
<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1108201116.htm>

<sup>25</sup> Trechos da peça *Autobahn* disponível em: [www.youtube.com/watch?v=fW3Az0BK4Tc](http://www.youtube.com/watch?v=fW3Az0BK4Tc)

Como teatro-cinema, uma projeção acontece logo na introdução da peça, antes da primeira esquete, 'Mil Desculpas', ainda sem a participação de atores no palco. Na tela vemos um casal brigando em um refeitório público de shopping center, seguem até um estacionamento e entram em um carro. Após o término desse filme curto, os mesmos atores que estavam na tela entram no palco e caminham até o banco de um interior de automóvel, como se em continuidade com as ações desenvolvidas anteriormente. Nessa peça, a poética das experiências com imagens editadas em tempo real inicia-se após esse vídeo projetado, e as experiências audiovisuais passam a ser em função dos personagens em cena.

Na esquete 'Engraçado', há utilização do audiovisual como cenografia audiovisual, quando na tela vemos apenas um retrovisor, e atrás deste um campo de árvores em movimento. Essa cena relembra as experiências audiovisuais na peça *A Morte do Caixeiro Viajante* em 1949, cenário de Jo Mielziner, ao dispor no palco uma grande tela, onde através de janelas era possível ver as imagens projetadas no cenário, criando efeito cinematográfico e cenográfico de árvores banhadas pelo sol (ver figura 22).

Na cena 'Divisão Improvável', os personagens jogam videogame e jogos eletrônicos, e as imagens dos jogos são exibidas no telão e editadas em tempo real e em relação com a movimentação dos atores em cena, seja na velocidade das imagens e na disposição de diferentes janelas em tela, operando as imagens mais por recortes e por fragmentos ou agregados geométricos destes segmentos. Em um só tempo, as imagens eram reenquadradas e desenquadradas, retiradas e acrescentadas, subdivididas e reunidas, isoladas e combinadas, destacadas e confrontadas. Buscando na cena a multiplicidade, mas por justaposição.

Já na última cena 'Autobahn' a técnica do vjing foi mais explorada como recurso para a edição em tempo real de diferentes imagens de multidão em estações de metrô, no centro de uma cidade e sinais de auto-estrada, em looping e intercaladas entre si, criando uma sensação vertiginosa de solidão e paralisia em meio às multidões e alta velocidade das grandes metrópoles.



Figura 22. Cenografia audiovisual na peça *Autobahn* (2011). Fonte: Acervo Cia Falbalá.

#### **1.4 Cia. Livre:**

##### **A Travessia da Calunga Grande (2012)**

*A Travessia da Calunga Grande*<sup>26</sup> é uma peça de criação coletiva pela Cia. Livre em colaboração com Gabriela Amaral Almeida e direção de Cibele Forjaz. A partir do convite da diretora de arte Simone Mina realizo o vjing da peça e algumas das criações audiovisuais ao vídeo proposto, inicialmente, por Lennart Laberenz.

Com efeito na adaptação dramaturgica, o audiovisual surge em complemento à narrativa projetando imagens pelo espaço nas funções de: videomapping, iluminação, cenário audiovisual, fotografias e registro estático, sendo as imagens editadas em tempo real durante as encenações.

A obra cênica é inspirada livremente no livro homônimo de Carlos Eugênio de Moura '*A travessia da Calunga Grande. Três séculos de imagens sobre o Negro no Brasil. (1637-1899)*'<sup>27</sup>, e também inspirada na história trágica de Édipo Rei, de Sófocles.

Ao percorrer estes três séculos de navegações entre África e Brasil sob o olhar da tragédia grega, a Cia. Livre investiga a marca escravocrata e a mestiçagem na formação social brasileira, e transpõe em conflito trágico uma dessas viagens transatlânticas, ecoando as relações de opressão e brutalidade do período escravista em sua relação com o estado policial na contemporaneidade.

O espetáculo foi realizado durante o primeiro semestre de 2012 no Sesc Pompéia e, após a temporada, na Oficina Cultural Oswald de Andrade.

Nesta obra as experiências em cinema expandido interligava, por meio do mapeamento em vídeo, o palco-pista em formato de terreiro eletrônico, projetando imagens saídas de 03 computadores diferentes e exibidas para 10

---

<sup>26</sup> <http://tv.estadao.com.br/cultura,veja-o-ensaio-de-a-travessia-de-calunga-grande,211743>

<sup>27</sup> Marcondes de Moura, Carlos Eugênio. *A travessia da Calunga Grande. Três séculos de imagens sobre o Negro no Brasil. (1637-1899)*, São Paulo, Edusp, 2000.

projetores independentes de 5000 ansi-lumens cada. Sendo as superfícies de projeção duas telas arredondadas nas extremidades opostas do palco, outras três telas arredondadas em cada lateral acima do público, e no palco-pista a projeção mapeada transformava o chão em tela de cinema de 30m x 08m de largura.

Uma cena que possuía a projeção de um navio negreiro no chão chegou a ilustrar matéria veiculada no jornal norte-americano *The New York Times*, por Larry Rohter<sup>28</sup>, em março de 2012 (ver figura 23).

Pelo fato da diretora Cibele Forjaz ser também reconhecida iluminadora teatral, o audiovisual nesse espetáculo cumpria por diversos momentos com a função de iluminação das cenas, através de projeção fixa de cores nas telas, por exemplo.

Dos vídeos projetados a se destacar, realizei a produção e pré-edição de alguns deles, um com fotografias de escravos acorrentados boiando na água até afundar, outro vídeo com imagens da expulsão dos assentados de Pinheirinho, um terreno que foi desocupado violentamente pela polícia militar em São José dos Campos, interior do Estado de São Paulo em 2012, ambos os vídeos foram pré-editados mas editados em tempo real simultaneamente com a música tocada durante a encenação ao vivo.

Entre as experiências em Vjing, na penúltima cena era realizada a projeção e edição em tempo real de uma imagem abstrata e holográfica no centro do palco-pista, e que se modificava a partir da atuação da atriz, de modo que a imagem se distorcia, girava no próprio eixo em diferentes velocidades e o seu tamanho aumentava ou diminuía, por exemplo, sempre em relação dinâmica com a atuação e movimentação corporal da atriz Lúcia Romano. Em cena, também, os atores Edgar Castro, Eduardo Silva, Eduardo Gomes, Raoni Garcia, Tatih Ribeiro, Sidney Santiago e os músicos Lincoln Antonio e Beth Beli.

---

<sup>28</sup> The New York Times, "Brazil's Unique Culture Group Stays Busy Sharing the Wealth", [http://mobile.nytimes.com/slideshow/100000001454280/2012/03/27/arts/brazils-leading-arts-financing-group-shares-the-wealth/s/20120227\\_337\\_BOUNTY-slide-BIML.html](http://mobile.nytimes.com/slideshow/100000001454280/2012/03/27/arts/brazils-leading-arts-financing-group-shares-the-wealth/s/20120227_337_BOUNTY-slide-BIML.html)

Figura 23. Cenário audiovisual e atriz Lucia Romano na peça *A Travessia da Calunga Grande* (2012). Fonte: Acervo The New York Times.

## **1.5 Kinoforum:**

### **Encontro com Realizadores (2012 e 2013)**

A convite de Zita Carvalhosa, diretora do Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo - realizado pela Associação Cultural Kinoforum - exerci a assistência de direção do festival, em 2012 e a coordenação das atividades paralelas, em 2013.

Entre as propostas audiovisuais que propus e produzi durante o período está o programa *Encontro com Realizadores*, no formato de entrevistas com os realizadores nacionais e estrangeiros convidados do Festival de Curtas, realizado em 2012, na Cinemateca Brasileira, e em 2013, no Museu da Imagem e do Som.

O programa era transmitido ao vivo para a internet nos sites Kinoforum e PósTV e após a transmissão ao vivo as entrevistas eram editadas e compiladas em cinco programas distintos e exibidos no canal SescTV.

Consideramos este programa de tv um estudo de caso em cinema expandido pelas experiências audiovisuais em tempo real realizadas durante a transmissão ao vivo, sendo um delas a projeção direta do próprio programa para tela de cinema na Cinemateca Brasileira (ver figura 25).

Os apresentadores do programa em 2012 foram Tetê Mattos, Fernando Coimbra, Camila Moraes e Duda Leite<sup>29</sup>. Em 2013 os apresentadores foram Marcela Lordy, Renato Batata, Duda Leite e Camila Moraes<sup>30</sup>.

Nesses dois anos (2012 e 2013) realizamos entrevistas com mais de 200 cineastas do mundo todo, constituindo um amplo e rico acervo histórico audiovisual sobre os processos criativos e técnicos que envolvem a produção cinematográfica em curta-metragem, por diferentes realizadores.

---

<sup>29</sup> <http://www.kinoforum.org.br/curtas/2012>

<sup>30</sup> <http://www.kinoforum.org.br/curtas/2013>

Figura 24. Cenário audiovisual na Cinemateca Brasileira durante o programa *Encontro com Realizadores* (2012). Fonte: Acervo Associação Cultural Kinforum.

Figura 25. Cineastas Jair Molina e Thiago Dezan na cabine técnica na Cinemateca Brasileira, durante o programa *Encontro com Realizadores* (2012). Fonte: Acervo Associação Cultural Kinforum

## **1.6 Doutores da Alegria:**

### **O Homem Que Fala (2013)**

A peça *O Homem Que Fala*<sup>31</sup>, de Doutores da Alegria, é inspirada livremente em diferentes obras de Oliver Sacks e Bertold Brecht. É dirigida por Celso Frateschi e Cesar Charlone que, também, assina a concepção visual e iluminação.

A convite de Fernando Velázquez, realizo a montagem ao vivo e o VJing da peça, além da criação audiovisual de algumas cenas. O cineasta César Charlone, em rara incursão ao teatro, é quem organiza a produção das imagens projetadas, propondo a formação do banco de dados que constitui o universo audiovisual deste espetáculo. A equipe visual é formada, também, por Fernando Velázquez, Micaela Charlone e PC Toledo.

A peça explora a condição humana se apropriando de um novo entendimento sobre saúde e doença, mostrando a importância da memória no desenvolvimento e no reconhecimento de si. Uma síntese do que o grupo de palhaços Doutores da Alegria acompanhou em hospitais, transpondo essa experiência para o teatro. No elenco Heraldo Firmino, Roberta Calza, Soraya Saide e Thais Ferrara.

Sendo que o audiovisual nessa peça exerce principalmente as funções de: iluminação, videomapping, vídeo, cenário virtual, câmeras ao vivo e vjing.

O mapeamento em vídeo do espaço é realizado através de 02 computadores e 04 projetores. Sendo as imagens projetadas em 02 telas, 01 tela em formato desconstrutivista na extremidade oposta do palco-pista, e outra o próprio palco-pista, transformando o chão em tela de cinema de aproximadamente 20m x 08m.

A primeira projeção audiovisual da peça, ainda sem a presença dos atores, é um registro em vídeo dos espectadores chegando e se acomodando no

---

<sup>31</sup> <https://www.doutoresdaalegria.org.br/espetaculo-o-homem-que-fala-estreia-em-sao-paulo/>

espaço enquanto a peça ainda não começa, e em velocidade aumentada em time-lapse, o que sempre causava reações de espanto e surpresa nos espectadores projetados em tela, já que estes não sabiam que estavam sendo filmados no momento de sua entrada no espaço do Ágora Teatro.

Em cenário virtual, foram utilizadas duas técnicas, uma com imagens estáticas, como a janela e porta na tela oposta da projeção, ou o piso de madeira e a grama verde, projetados no palco-pista, por exemplo. Outra técnica de cenário virtual utilizada foram imagens em movimento, utilizadas as técnicas das animações em 2D e animações em stop-motion, editadas em tempo real, como o mar a invadindo a pista e a pipa (papagaio) voando na tela em interatividade com o atriz no palco.

Em vídeo, há diversas cenas na peça em que são coreografadas em harmonia com o movimento dos atores e as imagens projetadas. Por exemplo na cenas iniciais em que o ator interage com a projeção de uma imagem que rodopia na velocidade conforme sua movimentação no palco-pista. Há também uma animação em stop motion editada em tempo real, onde um conjunto de sapatos dançam no chão em interatividade com a performance da atriz Soraya Saide.

As experiências com câmera ao vivo são peculiares e se dão principalmente na cena dos três palhaços com o Sr. Schmitt, inspirada em cena de *A peça Didática de Baden Baden sobre o Acordo (1929)* de Bertold Bretch. Duas câmeras de segurança, uma acondicionada no capacete na cabeça do ator, registrando seu rosto em close, outra câmera de segurança embaixo de uma mesa de vidro, onde um corpo de um boneco era manipulado por duas atrizes. A edição em tempo real dessas duas imagens montava em tela um corpo humano com o rosto do ator e o corpo de boneco. Fazendo com que a cena ganhasse uma unidade visual ao juntar diferentes ações realizadas pelos atores no palco em um mesmo enquadramento audiovisual.



Figura 26. Cenário audiovisual e atriz Thais Ferrara na peça O homem que fala (2013). Fonte: Acervo Doutores da Alegria.

## **1.7 Teatro de Narradores:**

### **Cidade Vodou (2016)**

Em março de 2016, após a estreia na 3ª Mostra Internacional de Teatro de São Paulo (MIT-SP), sou convidado por José Fernando de Azevedo, diretor e dramaturgo do espetáculo *Cidade Vodou*<sup>32</sup>, do grupo Teatro de Narradores, para participar da codireção de vídeo na nova temporada da peça entre os dias 24 de março e 15 de maio de 2016 na Vila Itororó. Na equipe de vídeo também Fernanda Vinhas, Olívia Niculitcheff, Felipe Ferracioli, Frederico Peixoto de Azevedo e o ator haitiano Patrick Dieudonne, também, codiretor do vídeo.

A peça surgiu a partir de uma investigação que envolveu os artistas, pesquisadores e refugiados que moram na região do Glicério, em São Paulo. De forma itinerante, o público acompanha cenas que se intercalam e se apropriam da Vila Itororó, no Bixiga, como cenário, e as ruínas do local dialogam com as histórias de uma nação que viu seu país desabar após diversos terremotos.

Quanto às funções que o vídeo ocupa nas projeções pelo espaço, podemos enumerar: legendagem, videomapping, registro em vídeo, transmissão direta por câmera ao vivo e cinema ao vivo.

Como boa parte da peça é falada em francês pelos próprios atores imigrantes haitianos convidados, a projeção das legendas foi imprescindível para que o público compreendesse os diálogos e a legendagem foi mapeada e projetada em diferentes locais pelo espaço arquitetônico em diferentes cenas, através de videomapping por projetores móveis e outros fixos.

É a projeção de um registro em vídeo uma das cenas mais emblemáticas da peça, no qual militares brasileiros em operação pela ONU no Haiti se apresentam para as crianças haitianas e cantam a música "*Abecedário da*

---

<sup>32</sup> <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/04/1762919-cidade-vodu-prende-a-atencao-com-relatos-de-haitianos.shtml>

*Xuxa*".

Outra projeção de registro em vídeo que chama a atenção dos espectadores é um trailer de aproximadamente 05 min. dirigido por Patrick Dieudonne, e mostra os percalços dos haitianos até o Brasil. Em um outro, haitianos em massa enfrentam as forças militares da Onu, formada por militares brasileiros, que respondem com bastante violência através de bombas de gás lacrimogênio e balas de borracha.

A metaligagem com o cinema, e o dispositivo técnico cinematográfico surge como parte da narrativa e integrada às imagens projetadas em tempo real. A encenação passa a ser também uma filmagem em processo e uma câmera de vídeo transmite em tempo real as ações dos personagens em diferentes cenas, sempre em plano sequência e mapeada na vila tombada.

Algumas destas cenas foram feitas em ambientes restritos à entrada do público na Vila Itororó, fazendo com que o público observasse a cena apenas pela projeção cinematográfica. É nesse momento, em que voltamos a perspectiva do espectador apenas em relação à tela de projeção com transmissão direta em audiovisual, que observamos o fenômeno semiótico do nosso objeto de estudo, o cinema ao vivo, e duas cenas específicas desta peça serão tratadas com mais detalhes no capítulo 3, sobre Cinema ao Vivo.

Figura 27. Legendagem vídeo-mapeadas para superfície arquitetônica na peça Cidade Vodou (2016). Fonte: Acervo Teatro de Narradores.

## **CAPÍTULO 2: Cinema Experimental**

É necessário abrir um parêntese sobre cinema expandido e as experiências audiovisuais em tempo real, para entendermos os desdobramentos dessa pesquisa até encontrarmos o objeto de estudo, o cinema ao vivo, que surge da relação convergente entre o cinema expandido e o cinema experimental. Para isso, detenho-me, nesse capítulo, a comentar sobre as obras em que atuei como roteirista e diretor em cinema experimental realizados junto ao coletivo Santa Madeira e à produtora Okra Filmes.

### **2.1 Coletivo Santa Madeira**

Em 2006, ainda no primeiro ano da faculdade em audiovisual, junto aos companheiros de turma Andrei Moysiadis, Betina Guimarães, Luiz Romero, Renato Helena, Caio Ferraz e Glauco Longhi fundamos o coletivo Santa Madeira, com a proposta de realizarmos audiovisual criativo em coletivo, experimentando o revezamento das funções nas produções autorais que faríamos, entre eles o *Programa Udigrudi*<sup>33</sup> (2008), um dos pioneiros em webtv realizado para o canal Youtube, roteiro e direção realizadas em parceria minha com Andrei Moysiadis (ver figuras 28 e 29).

Como as produções audiovisuais deste coletivo são experimentais, numerosas e diversas, neste capítulo sobre cinema experimental iremos analisar com mais detalhes três obras em específico: os curtas-metragens *O Menor Amor do Mundo* (2008), *Pescaria de Merda* (2009) e *O Plantador de Quiabos* (2010).

---

<sup>33</sup> Programa completo disponível em: [www.youtube.com/programaudigrudi](http://www.youtube.com/programaudigrudi)

Figura 28. Cartela de abertura do programa de webtv Udigrudi (2008). Fonte: Acervo coletivo Santa Madeira

Figura 29. Ator Pascoal da Conceição sendo entrevistado por apresentadores Guilherme Calzavara e Marcos (Till) Leite no programa Udigrudi (2008). Fonte: Acervo coletivo Santa Madeira

### **O Menor Amor do Mundo (2008)**

O curta ficcional *O Menor Amor do Mundo*<sup>34</sup> (04 min.), o qual sou roteirista e diretor, foi realizado como uma experiência em ficção com roteiro criado em coletivo durante a própria realização da filmagem e apresenta dois personagens, interpretados por Divino Silva e Bruna Lima, caminhando solitariamente por ruas e avenidas de uma grande metrópole, até descerem por uma passagem subterrânea repleta de pessoas, livros e músicos (interpretados pela banda Arnóbio Micróbio, formada por integrantes do próprio coletivo Santa Madeira, Luiz Romero, Renato Helena, Caio Ferraz e Paulo Plá), sendo a música executada no filme cedida livremente pela banda Hurtmold.

Enquanto os protagonistas observam os livros nas estantes, acabam se olhando e sendo correspondidos, mas sem a possibilidade de um contato maior, cada um segue seu caminho.

A ideia dessa experiência foi realizar uma produção em que o roteiro é criado durante a filmagem e saímos pelas ruas capturando as imagens pela cidade de São Paulo em uma única noite.

Na montagem, utilizamos uma divisão de janelas onde é possível ver no mesmo quadro os dois personagens caminhando por locais diferentes até se encontrarem, sendo a música cedida pela banda Hurtmold.

O curta foi selecionado para o Festival Tela Digital e exibido pela TV Brasil em 2009.

---

<sup>34</sup> Filme completo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=M99EFroW2c>

Figura 30. Atriz Bruna Lima em O Menor Amor do Mundo (2008). Fonte: Acervo Coletivo Santa Madeira.

Figura 31. Foto-montagem de 01 frame a cada 24 quadros por segundo no curta O Menor Amor do Mundo (2008). Fonte: Acervo Coletivo Santa Madeira.



### **Pescaria de Merda (2009)**

O curta experimental *Pescaria de Merda*<sup>35</sup> (9 min.) foi realizado como exercício prático para a disciplina em documentário ministrada pela professora Dr.<sup>a</sup> Guiomar Ramos na graduação em Audiovisual pelo Senac-SP. E nesse projeto, decidimos fazer algo que fugisse do documentário convencional - como entrevistas pautadas em *talking heads* - e assim optamos por uma intervenção performática às margens do Rio Pinheiros, pescando e coletando o lixo que (ainda) se aglomera em suas margens e expondo-o em local de grande circulação de pessoas no centro da cidade.

Trajando roupas especiais contra resíduos tóxicos, munidos com varas de pescaria, câmeras e microfones em mãos, realizamos um registro de uma pescaria no leito do rio, com direito a piquenique e uma tentativa frustrada de expulsão por parte dos funcionários da concessionária EMAE (Empresa Metropolitana de Águas e Energia) que se sentiram incomodados com o nosso flagrante desejo em denunciar aquele lixo que percorre há décadas o rio de água doce transformado em esgoto industrial e doméstico, fruto de um projeto desenvolvimentista fracassado na cidade mais industrializada do país.

Embora já degradado, o velho rio Jurubatuba (chamado assim pelos índios tupis) ainda surpreende pela impactante presença da fauna e flora em suas margens. Como resultado da pescaria, realizamos uma intervenção urbana com os objetos coletados e expostos em vitrine nas esquinas da Rua da Consolação com a Av. Paulista, com o título: “Achados e Perdidos – alguns destes objetos lhe pertence?”.

Na pós-produção do curta, nós estávamos em dúvida sobre qual caminho seguir com o filme, se deveríamos fazê-lo como um documentário jornalístico - denunciando e expondo a concessionária - ou mostrando nossa própria inquietação durante a filmagem, como se fosse um filme sobre os bastidores da realização de um filme.

---

<sup>35</sup> Filme completo disponível em: [www.youtube.com/watch?v=naYnoLis1CI](http://www.youtube.com/watch?v=naYnoLis1CI)

Nesse mesmo período, durante uma leitura em mesa no Teatro Oficina, o autor Zé Celso apresentou ao grupo Uzyna Uzona uma nova versão do texto *Labyrinco Oficina 50*, que ele estava redigindo naquele momento para ser encenado no aniversário de 50 anos da companhia e, nessa nova versão, cortou todas as menções ao Grupo Silvio Santos pois, segundo ele, esse tema já estava muito explorado na peça *Os Bandidos (2008)*, e que ele pretendia com o *Rito Labrynco Oficina 50 (2008)* uma encenação poética e festiva, e não mais política. Trouxe essa ideia ao coletivo quanto ao curta *Pescaria de Merda*, sugerindo que fizéssemos uma montagem poética sobre a nossa pescaria no rio Pinheiros.

A proposta e o resultado parece ter obtido certo êxito. O curta foi, então, inscrito no ano seguinte para a mostra *Cinema em Curso* do Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo, e recebemos neste festival o prêmio Revelação, que consistia na aquisição de equipamentos e serviços para a produção de um novo curta-metragem pelas empresas Módulos, Estúdios Quanta, Mega Color, CTAV-RJ, Cavallaria, Dolby, e Fuji.

Após o resultado da aquisição, tivemos o apoio do Senac, e decidimos pela realização do roteiro para curta-metragem em ficção *O Plantador de Quiabos*, de minha autoria.

Figura 32. Coletivo Santa Madeira durante a filmagem do curta *Pescaria de Merda* (2009). Da esquerda para direita: Aline Marques, Andrei Moysiadis, Betina Guimarães, Jair Molina Jr, Caio Ferraz, Glauco Longhi. sentados Renato Helena Jr e Luiz Romero. Fonte: Acervo Coletivo Santa Madeira.

Figura 33. Foto-montagem de 01 frame a cada 24 quadros por segundo no curta *Pescaria de Merda* (2009). Fonte: Acervo Coletivo Santa Madeira.

## **O Plantador de Quiabos (2010)**

No início de 2006, realizei um estágio em assentamentos do MST, entre as cidades de Itapeva e Itaberá, no extremo sul do Estado de São Paulo, através do Estágio Interdisciplinar de Vivência (EIV) pela Faculdade de Ciências Agrônomicas da UNESP, Câmpus Botucatu. Junto a outros 40 estudantes, ficamos alojadas em casas de famílias dos assentados, durante três semanas, conhecendo a realidade rural na prática e no cotidiano.

Essa vivência possibilitou-me conhecer mais de perto as histórias de sofrimento, de luta, de conquista e de trabalho, que são muito comuns entre todos os assentados, e me senti muito sensibilizado por uma história contada de forma despretensiosa por um trabalhador rural, um tanto quanto singela, e que me motivou a escrever o roteiro do curta-metragem *O Plantador de Quiabos*<sup>36</sup>, e que viria a ser filmado quatro anos depois, sobre um agricultor que decide comprar uma bicicleta para aumentar a sua produção no campo.

Após o prêmio recebido, no 21º Festival de Curtas, iniciamos a pré-produção e alguns ensaios na sede do Teatro Oficina, coprodutor deste curta. E da experiência que havia adquirido no processo criativo desta companhia, coloquei em prática a ideia de seguidas leituras do roteiro com o coletivo, elenco e equipe técnica, de modo que todos pudessem contribuir com o desenvolvimento da história. Isso fez com que o roteiro ganhasse nuances e detalhes que não estavam previstos no roteiro inicial que escrevera antes.

As filmagens ocorreram nos mesmos locais em que a história baseada em fatos reais ocorreu, entre as cidades de Itapeva e Itaberá, e contamos com o apoio da comunidade dos 06 assentamentos da Fazenda Pirituba 2 e do MST.

---

<sup>36</sup> Filme completo disponível em: [www.youtube.com/watch?v=xt8ITYUo\\_zM&t=18s](http://www.youtube.com/watch?v=xt8ITYUo_zM&t=18s)

Figura 34. Frame do curta-metragem *O Plantador de Quiabos* (2010). Fonte: Acervo Coletivo Santa Madeira.

Figura 35. Foto-montagem de 01 frame a cada 24 quadros por segundo no curta *O Plantador de Quiabos* (2009). Fonte: Acervo Coletivo Santa Madeira.

Em processo de preparação, os atores Divino Silva, Márcia Martins e Paulo Tiefenthaler fizeram uma vivência no local das filmagens e ficaram alojados em diferentes casas de famílias de assentados, afim de conhecer aquela realidade com mais intimidade, já a atriz mirim Vitória Souza, foi escolhida entre as crianças moradoras daqueles assentamentos.

A história do curta segue a rotina de um agricultor até explicitar seu desejo em comprar uma bicicleta para o seu transporte diário e, a partir desse momento, há algumas viradas na história de gênero tragicômica. A fotografia e a direção de arte deste curta foram inspirados na obra de Vincent van Gogh, entre as pinturas *Comedores de Batata* (1885) e *Auto-retrato com Chapéu de Palha* (1888).

Segundo crítica de João Toledo para a revista de cinema *Filme Polvo*<sup>37</sup>:

É curioso que *O Plantador de Quiabos*, um filme narrativamente tão seguro, de *mise-en-scène* precisa e muito bem articulada, seja um filme coletivo – que abrigue olhares heterogêneos, propostas díspares, justamente sendo tão coeso. O filme caminha, muito seguro de si, por suas escolhas, e articula suas imagens construindo, calmamente, o universo por onde caminham os personagens do filme. O ambiente, rico de experiências, mas pobre de recursos, abriga a família que, com uma plantação de quiabos, tenta viver – mais do que apenas sobreviver. E o carinho que perpassa aquelas relações familiares, ainda que plenas de contradição e de pequenos conflitos, vai alicerçar a escolha fundamental do filme. De algum modo, *O Plantador de Quiabos* se aproxima do cinema de Mazzaropi, de seu elogio da simplicidade, de valores morais universais a reger as escolhas dos personagens financeiramente desprovidos. Porque, naquela família simples, viver é mais importante do que sobreviver; o que pressupõe que as escolhas nem sempre podem ser racionais, pautadas pelo olhar capitalista industrial que o mundo demanda dos seres sociais. O *outro* no filme, mais do que representar a concorrência do plantador, representa esse ser massificado, achatado, de escolhas que muitas vezes nos afastam do que nos faz humanos. Não importa ao filme mostrar a importância da compra da bicicleta da menina; ele nunca cede à facilidade de um clímax piegas. Ao invés disso, deixa a importância da compra no plano da *escolha*, e não do que disso resulta. O importante não é comprovar que foi a decisão correta, mas dar a ver que se trata da decisão humana. Depois disso, a solução é se virar. Um belo filme narrativo, simples e plenamente articulado enquanto linguagem. Um filme raro.

---

<sup>37</sup> <http://filmespolvo.com.br/site/eventos/cobertura/1132>

O curta estreou em 24 de agosto de 2010 na Cinemateca Brasileira, e percorreu dezenas de festivais pelo Brasil e pelo mundo, sendo exibido no Canal Brasil, TV Brasil e RTP (Rádio e Televisão de Portugal), e entre os 19 prêmios conquistados podemos destacar o de melhor filme latino-americano pelo Festival Chileno Internacional de Curtas-Metragens de Santiago, e os quatro prêmios recebidos no Florianópolis Audiovisual Mercosul<sup>38</sup>, ambos em 2011.

O caráter experimental nesse curta se dá na adaptação de uma história real para uma ficção, mas também na organização do coletivo Santa Madeira que assina a direção da obra. Se no curta *Pescaria de Merda* todos os integrantes do coletivo fomos roteiristas, produtores, cinegrafistas, atores e editores, no curta *O Plantador de Quiabos* nos dividimos em funções, e além do roteiro assino a direção do elenco. No coletivo de direção, também: Andrei Moyssiadis na direção de produção, Luiz Romero na direção de som, Renato Helena Jr na direção de arte, Caio Ferraz na direção de fotografia e Aline Marques na montagem. Ainda contamos com a narração de Pascoal da Conceição, música criada por Marcelo Pellegrini e música adicional por Siba e Roberto Corrêa.

---

<sup>38</sup> <https://www.cineclick.com.br/noticias/paulista-o-plantador-de-quiabos-vence-o-fam-2011>

Figura 36. Atriz Alice Braga, patrocinadores, Aline Marques, Caio Ferraz e Jair Molina Jr recebendo o Prêmio Revelação no 21º Festival Internacional de Curtas de São Paulo (2009). Fonte: Acervo Kinoforum.

Figura 37. Apresentação do curta *O Plantador de Quiabos* na Mostra de Cinema de Tiradentes (2011)



## **2.2 Okra Filmes:**

Em abril de 2010, nasce a Okra Filmes, produtora de audiovisual, cinema, videomapping e festivais sediada em São Paulo, na qual sou um dos fundadores. Entre os diversos trabalhos audiovisuais realizados pela produtora<sup>39</sup> apresentarei com mais detalhes aqueles em que se dá o cinema experimental, como nos curtas-metragens *Infrarregião* (2013) e *Odete Subterrânea* (2017), no videoclipe *Forasteiro* (2016) e também no festival de cinema *Cine-Cicletada* (2012 a 2017).

---

<sup>39</sup> [www.okrafilmes.com](http://www.okrafilmes.com)

Figura 38. Logotipo Okra Filmes (2017) . Fonte: Acervo Okra Filmes

### **Infrarregião (2013)**

O curta experimental *Infrarregião* (13 min.) foi realizado com alguns dos prêmios recebidos pelo curta *O Plantador de Quiabos* no festival Florianópolis Audiovisual Mercosul.

O experimental no curta se dá no processo de escolha do tema ao sugerirmos apresentar um lugar ainda sem nome e que antecede a morte, uma 'sub-região mental', onde o começo está no fim e a última palavra é a penúltima<sup>40</sup>. Sendo a fonte de inspiração algumas ideias contidas na filosofia do absurdo, por Albert Camus, no teatro do absurdo, por Samuel Beckett, e nas obras pictóricas de Edvard Munch, entre elas *O Grito* (1893) e *Melancolia* (1891).

De gênero entre o suspense psicológico e o cinema do absurdo<sup>41</sup>, esta experiência cinematográfica tem roteiro e direção minha, argumento por Renato Banti, música por Andrei Moyssiadis, montagem por Fernando Stutz, narração por Aury Porto, direção de fotografia por Lucas Barreto e direção de arte por Rafael Guirardello.

A história gira em torno de dois personagens, interpretados pelos atores Paulo Goya e Divino Silva, e que vivem uma rotina de repetições sem afetividade, enquanto um personagem aguarda a proximidade de uma morte natural, o outro, seu enfermeiro, faz com que sua vida seja ainda mais prolongada ao permitir que ele continue sobrevivendo. A sutileza da crueldade nas relações entre os personagens foi o tom encontrado na direção dos atores, e o grotesco das ações cotidianas causa incômodo em espectadores menos acostumados com a filosofia do absurdo e temas existencialistas.

---

<sup>40</sup> Filme completo disponível em: <https://vimeo.com/73637922>

<sup>41</sup> <http://www.jornalcruzeiro.com.br/materia/501429/uma-producao-a-base-do-improviso>

Segundo crítica de Cid Nader, na revista Cinequanon<sup>42</sup> (2013):

A maneira pensada por Jair Molina Jr para disponibilizar em tela os dramas por quem vive “infrarregiões”, principalmente no modo da banda sonora, não é coisa novidadeira, e até já bastante utilizada há alguns bons muitos anos nesse universo do curta-metragem – principalmente quando se atentou à quase necessidade da utilização de ousadias em espaço tão pequeno quanto propício (se bem que as fases imagéticas do filme também tenham se valido de tentativas não comuns, e da mesma datação). Isso poderia possibilitar uma sensação “ déjà vu” desagradável - até porque, Infrarregião parece resultado de razoável investimento, enquanto se tem algum tipo de aporte, quanto menos acomodação, melhor -, mas o acumular dos dados e das situações, a perceptível atenção dedicada à edição, e o resultado “humano”, no geral, fizeram justiça á opção: deram-lhe credibilidade. Quando se trabalha nesse patamar de intenção, como o concretizado aqui, há de se notar que mais do que o trabalho em campo (mais do que genialidades na captação das imagens, por exemplo, ou nas atuações) o importante mesmo, a força dedicada, a inteligência, recaem justamente sobre os momentos da edição citada acima: é filme que tem de ser resolvido no após, no fechamento, pois a aposta da essência a ser destacada exige qualidade no que será apresentado. Se não é novidade e tal, quando se relembra do filme estão lá essas concretizações mecânicas coadunando e auxiliando demais na marca do contado, dos dramas. P.S.: e o filme ameaça desfechar num lugar comum, mas escapa bem da armadilha.

O filme estreou no Florianópolis Audiovisual Mercosul em 2013, e teve presença em outros festivais internacionais.

---

<sup>42</sup> [http://www.cinequanon.art.br/gramado\\_detalhe.php?id=1121&id\\_festival=16](http://www.cinequanon.art.br/gramado_detalhe.php?id=1121&id_festival=16)

Figura 39. Ator Divino Silva no curta *Infrarregião* (2013). Fonte: Acervo Okra Filmes.

Figura 40. Foto-montagem de 01 frame a cada 24 quadros por Segundo no curta *Infrarregião* (2013). Fonte: Acervo Coletivo Santa Madeira.

## **Forasteiro (2016)**

Em julho de 2016 filmamos o videoclipe *Forasteiro*<sup>43</sup>, música composta por Thiago Pethit e Helio Flanders para o álbum *Berlim, Texas* (2010), mas agora em nova versão e arranjo por Helio Flanders, com Bruno Serroni no violoncelo, Catarina Schimitt na viola, Fernanda Kostchak no violino e Nath Calan no vibrafone.

Consideramos esse videoclipe uma experiência em cinema experimental por duas razões. A primeira é que o clipe foi filmado em plano sequência contínuo sem cortes durante a gravação da música, também ao vivo, no Estúdio Nanuk. Nesta filmagem optamos por realizar um foco e desfoco narrativo, onde a escolha da visualização pelo espectador se alterna enquanto a câmera se movimenta pelo espaço. A segunda é que realizamos um cenário audiovisual, com experiências em tempo real, ao projetarmos em uma cortina de fumaça, no interior de uma janela de camada dupla em vidro, imagens em movimento de campo de árvores, que se tornaram luzes em movimento em contato com a fumaça durante a filmagem<sup>44</sup>.

Neste trabalho em audiovisual assino o roteiro e a direção, sendo a direção de fotografia por Cassandra Mello, a iluminação por Renato Banti, a colaboração e planejamento por Andrei Moyssiadis, cenografia por Rafael Ghirardello, correção de cor por Alexandre Cristófar, a produção musical por Helio Flanders e Bruno Serroni, e a produção cinematográfica pela Okra Filmes.

---

<sup>43</sup> <http://g1.globo.com/musica/blog/mauro-ferreira/post/flanders-lanca-versao-de-forasteiro.html>

<sup>44</sup> Disponível completo em: [www.youtube.com/watch?v=nsr-MeS7vFY](http://www.youtube.com/watch?v=nsr-MeS7vFY)

Figura 41. Frame do videoclipe Forasteiro. Acervo: Okra Filmes

Figura 42. Foto-montagem de 01 frame a cada 24 quadros por segundo do videoclipe *Forasteiro (2016)*. Acervo Okra Filmes.

### **Odete Subterrânea (2017)**

*Odete Subterrânea* (07 min.) é um curta-metragem experimental, um documentário poético sobre a vida e o trabalho de Odete Machado na Passagem Literária da Consolação: uma ocupação cultural em uma passagem subterrânea, que ficou por longo tempo desativada na cidade, até um grupo de livreiros obter a licença da prefeitura para ocupar o espaço.

As filmagens e fotografias do curta se desenvolveram em diferentes momentos entre 2015 a 2017, e experimentamos uma montagem não usual, feita apenas por fotografias e foto-frames.

A música *Grito de Paz*, utilizada na cena final, foi cedida especialmente pela banda de jazz instrumental Bixiga 70.

Com minha direção, a equipe de cinema, durante o processo, foi formada por Andrei Moyssiadis, Carolina Machado Dias, Renato Banti, Luiz Romero, Renato Helena, Nando McPhild e Naiady Campos. O filme encontra-se em fase de pós-produção e tem previsão de estréia para setembro de 2017.



Figura 43. Frame do curta *Odete Subterrânea* 2017. Fonte: Acervo Okra Filmes

## **Cine-Cicletada (2012 a 2017)**

A partir das experiências acompanhando festivais de cinema com os filmes realizados e, também, inspirado nas massas críticas<sup>45</sup> pelo mundo, idealizo a Cine-Cicletada: um festival de cinema anual que ocorre desde 2012 e que mistura projeção de cinema ao ar livre, bicicletada e experiências audiovisuais em diferentes locais em cada edição.

Quanto às projeções em cinema ao ar livre neste festival, sempre buscamos convidar curtas-metragens da safra atual, guiados por edições temáticas, entre as quais: mobilidade urbana, ambientalismo, direitos humanos, habitação, homenagem a torturados e perseguidos políticos, ocupação do espaço, terra indígena, etc...

A primeira edição do festival Cine-Cicletada, organizado pelo Coletivo Santa Madeira e produção da Okra Filmes, ocorreu em 24 de agosto de 2012<sup>46</sup> nas áreas externas ao Museu da Imagem e Som (MIS) e Cinemateca Brasileira, com programação de filmes exibidos no 23º Festival Internacional de Curtas-Metragens de SP.

A partir de 2013, o festival passou a ser organizado também pelo Ciclo Coletivo, o qual sou cofundador com Andrei Moysiadis e, além da segunda edição em São Paulo<sup>47</sup>, as primeiras itinerâncias no interior do estado se deram nas cidades de Sorocaba e Votorantim, com projeções de cinema ao ar livre na Praça Frei Baraúna, às margens do Rio Sorocaba e no Sesc Sorocaba.

---

<sup>45</sup> em inglês '*critical mass*': *bicicletadas que ocorrem toda última sexta-feira do mês em diversas cidades pelo mundo.*

<sup>46</sup> [http://espn.uol.com.br/video/278149\\_video-cinecicletada-a-fusao-de-bike-com-cinema-tem-tudo-a-ver](http://espn.uol.com.br/video/278149_video-cinecicletada-a-fusao-de-bike-com-cinema-tem-tudo-a-ver)

<sup>47</sup> [http://tvcultura.com.br/videos/3670\\_ciclovias-metropolis-26-08-2013.html](http://tvcultura.com.br/videos/3670_ciclovias-metropolis-26-08-2013.html)

Em 2014, as projeções de cinema na quarta edição do festival foram realizadas no Parque do Povo e na Cinemateca Brasileira<sup>48</sup>.

Em 2015, a quinta edição teve projeções na Cinemateca Brasileira<sup>49</sup>.

Em 2016, realizamos duas edições, em abril uma atividade especial Memória e Verdade<sup>50</sup>, com apoio da Secretaria Municipal de Direitos Humanos, em homenagem aos mortos e torturados pela ditadura militar, e projeções de cinema no Parque do Ibirapuera e Cinemateca Brasileira. Em outubro realizamos a sétima edição, como temática a ocupação do espaço e projeções de cinema no Sesc Santana.

Em ambas as edições em 2016, além das sessões de cinema ao ar livre com projeção de curtas-metragens, realizamos experiências audiovisuais em tempo real por meio da transmissão direta para as telas da Cinemateca Brasileira e Sesc Santana<sup>51</sup>.

Nestas experiências com direção minha e Andrei Moyssiadis, a estética do cinema ao vivo novamente foi experimentada e estas experiências serão apresentados com mais detalhes no capítulo 03 sobre Cinema ao Vivo.

Em 2017, o festival encontra-se em fase de pré-produção.

---

<sup>48</sup> <https://catracalivre.com.br/sp/agenda/gratis/pedalada-musica-ao-vivo-e-cinema-ao-livre-compoem-a-cinecicletada/>

<sup>49</sup> <http://guia.folha.uol.com.br/passeios/2015/11/1711909-cine-cicletada-tera-filmes-sobre-temas-socioambientais-e-de-direitos-humanos.shtml>

<sup>50</sup> <http://g1.globo.com/sao-paulo/blog/o-que-fazer-em-sao-paulo/post/cine-cicletada-2016-homenageia-torturados-em-evento-neste-sabado-em-sao-paulo.html>

<sup>51</sup> <http://telatela.cartacapital.com.br/em-sao-paulo-setima-edicao-da-cine-cicletada-discute-ocupacao-do-espaco/>

Figura 44. Projeção no Museu da Imagem e do Som durante a 1ª Cine-Cicletada (2012). Fonte: Acervo Okra Filmes.

Figura 45. Projeção na Cinemateca Brasileira durante a 2ª Cine-Cicletada (2013). Fonte: Acervo Okra Filmes.

Figura 46. Projeção às margens do Rio Sorocaba em Votorantim-SP durante a 3ª Cine-Cicletada (2013). Fonte: Acervo Okra Filmes

Figura 47. Projeção no Parque do Povo durante a 4ª Cine-Cicletada (2014).  
Fonte: Acervo Okra Filmes.

Figura 48. Ciclo Coletivo na Praça do Ciclista na avenida Paulista durante a 5ª Cine-Cicletada (2015). Fonte: Acervo Okra Filmes.



Figura 49. Projeção no Parque do Ibirapuera durante a 6ª Cine-Cicletada - Especial Memória e Verdade (2016). Fonte: Acervo Okra Filmes.

Figura 50. Projeção no Sesc Santana durante a 7ª Cine-Cicletada (2016).  
Fonte: Acervo Okra Filmes.

### **CAPÍTULO 3: Cinema ao Vivo**

Definir do que se trata cinema ao vivo é tarefa tão abrangente quanto específica. São as experiências entre as artes, mediada pelos meios e processos audiovisuais, que possibilitam a existência do cinema ao vivo: uma pesquisa, uma experiência e uma prática audiovisual sob o domínio da estética cinematográfica, mas em tempo real.

Entre as diversas obras cênicas e cinematográficas que realizam em parte, ou no todo, o cinema ao vivo, detalharemos três dos estudos de caso citados anteriormente, realizados no Brasil, e no qual tive participação na criação e direção, a fim de encontrarmos os elementos constituintes deste fenômeno semiótico.

As três experiências propostas para este estudo foram realizadas pelo grupo Teatro Oficina, na peça *Estrela Brazyleira a Vagar - Cacilda!! (2009 e 2010)*; pelo grupo Teatro de Narradores, na peça *Cidade Vodou (2016)*, e pela produtora Okra Filmes, no festival de cinema Cine-Cicletada, na sexta e sétima edições, em 2016.

Nestas cenas e experiências encontramos as técnicas, as poéticas, os meios e os processos possíveis para a observação e análise da realização em cinema ao vivo.

## **Teatro Oficina**

### **3.1 Estrela Brazyleira a Vagar - Cacilda!! (2010)**

Na obra teatral *Estrela Brazyleira a Vagar – Cacilda!!*, o audiovisual na projeção da cena chamada *Externa de Cinema* se distingue das outras projeções não por ser teatro-cinema, nem cenário audiovisual, mas um híbrido onde o fenômeno semiótico que chamamos de cinema ao vivo acontece.

A cena é inspirada em fatos reais e oníricos, vividos e sonhados pela personagem Cacilda Becker, transcritos por Zé Celso, e se passa no intervalo da filmagem do longa *A Luz dos Meus Olhos (1943)*, no Jardim Botânico no Rio de Janeiro, enquanto Cacilda conversa com Grande Othelo e Raul Roulien<sup>52</sup>.

Toda a execução desta cena ocorre ao lado externo do teatro, na rua e na calçada, enquanto o público só tem a possibilidade de acompanhar a encenação dos atores através das imagens captadas e transmitidas diretamente para os telões e telas que exibem as imagens simultaneamente aos acontecimentos.

Com o elenco posicionado em relação aos cinegrafistas e acompanhando por um monitor externo as imagens transmitidas, um corte preciso entre os planos se fazia necessário, a permitir a mudança de posicionamento do elenco e dos cinegrafistas para captarem diferentes enquadramentos e ações.

É comum que as pontuações da direção de imagens para os câmeras nas peças de teatro surjam durante os ensaios, mas com bastante flexibilidade e liberdade de criação, abertos ao improviso e experimentações. Nesse caso, a

---

<sup>52</sup> Raul Roulien foi ator em Hollywood na década de 1920, é também um dos pioneiros ao misturar teatro com cinema na década de 1930 no Rio de Janeiro, com espetáculos chamados 'Filmes Cênicos'.

cena foi detalhadamente roteirizada e decupada, tanto em relação às movimentações do elenco e dos câmeras quanto ao momento preciso para o corte de imagens ao vivo.

Algumas destas pontuações surgem anotadas nas rubricas do texto pelo autor Zé Celso, após reescrita da obra em 2009:

Todos agora vão para a externa. As luzes do Teatro se apagam para a Filmagem ao vivo, projetada. O vídeo começa mostrando a Imagem das cadeiras em formato 'Estrela' onde estão sentados Grande Othelo de costas para Cacilda. (CELSO, 2009)

Diferentemente da projeção audiovisual em cena contracenando com a presença dos atores, nesse caso a tela de cinema torna-se único ponto de vista possível, e qualquer falha técnica ou erro é amplificado e pode inclusive prejudicar a cena como um todo. Outra dificuldade é que a cena tinha por característica a imagem em preto e branco, e por ser uma externa noturna, a iluminação e os enquadramentos focavam apenas nos atores e no cachorro que participavam da encenação.

A realização dessa cena nos possibilita observar o fenômeno do cinema ao vivo pois a narrativa e a encenação dos atores é construída pensando-se na edição em tempo real, já que os enquadramentos realizados pelos dois cinegrafistas sob a estética da montagem cinematográfica transmitida para a tela de cinema, no interior do espaço teatral.

No final da cena, o vídeo no teatro continua ao vivo mas, com a presença do elenco em relação à tela, se transforma novamente em cenografia audiovisual e as experiências se dão no nível do teatro, não mais do cinema ao vivo.

Figura 51. Projeção de Cinema ao Vivo na peça Estrela Brazyleira a Vagar - Cacilda!! (2009). Fonte: Acervo pessoal.

## **Teatro de Narradores:**

### **3.2 Cidade Vodou (2016)**

As projeções audiovisuais na peça *Cidade Vodou* são integradas à narrativa e a encenação passa a ser também uma filmagem em processo, onde a realização do teatro-cinema se verifica. Além das projeções de imagens pré editadas, uma câmera de vídeo transmite em tempo real as ações dos personagens em diferentes cenas, sempre em plano sequência, como cenário audiovisual em cena e mapeado na vila histórica.

Mas as cenas que se destacam nessa peça para a compreensão sobre cinema ao vivo são aquelas em que o público tem acesso apenas à projeção fílmica, imagens e sons transmitidos diretamente para os espaços mapeados na superfície arquitetônica, sem a presença física dos atores em cena, mas na tela ao vivo.

Nesse caso, por ser um plano sequência, a montagem cinematográfica realiza-se pelo próprio cinegrafista, que dá o início da filmagem e a escolha dos planos. Assim, o mecanismo técnico e poético que possibilita a existência do fenômeno cinema ao vivo, se dá nesta obra teatral em duas cenas específicas:

Em uma delas, a câmera segue sozinha registrando o interior vazio de um edifício em ruínas, entre as salas e banheiros vazios que a câmera observa, chegamos até o quarto de uma jovem haitiana que arruma suas malas para fugir ao Brasil. A câmera acompanha os movimentos dela até a chegada do personagem que conduz os participantes espectadores pela vila histórica. A câmera sai do quarto seguindo a atriz, até o pátio da vila, onde o público sentado assistia toda essa cena observando o telão apenas. A partir da entrada do elenco no espaço teatral junto ao público, o fenômeno do cinema ao vivo torna-se um híbrido como cenário audiovisual em teatro, com os atores e cinegrafista, não mais invisíveis pelo dispositivo técnico, mas performando ao lado do público e da tela, em continuidade na encenação teatral.

Na outra, o elenco de personagens haitianos encontram-se em um dos prédios da vila, transformado em cenário de uma igreja cristã pentecostal. A imagem começa com o pastor que berra palavras de incentivo espiritual, o elenco sentado nas cadeiras rezam com fervor, a câmera passeia no espaço entre os personagens em planos plongée, contra-plongée, detalhes, planos médios e gerais, que se articulam durante um único plano sequência até o fim da cena.

Quando as personagens se levantam no fim do culto, a câmera segue a atriz principal até sua saída da igreja e chegada ao pátio onde o público acompanhava a cena pela tela, mas que agora também pode observar diretamente os atores e o cinegrafista em ação. Novamente, a cena deixa de ser cinema ao vivo, para entrarmos novamente na metalinguagem entre o teatro e cenário audiovisual em cinema.

Quanto a questão técnica o mais simples: uma câmera ligada a um projetor por meio de longo cabeamento. Assim, se houvesse qualquer falha na câmera ao vivo, devido a imprevisibilidade de uma filmagem ao ar livre em cena teatral, não havia outra câmera para se cortar a imagem, nesses casos a câmera era substituída por outra em caso de falha na transmissão e as imagens eram sempre realizadas em um único plano sequência por uma única câmera durante toda a ação do elenco.



Figura 52. Projeção mapeada na superfície arquitetônica, legendagem e Cinema ao Vivo na peça Cidade Vodou (2016). Fonte: Acervo Teatro de Narradores

## **Okra Filmes:**

### **3.3 Cine-Cicletada (2016)**

Durante a sexta e a sétima edições da Cine-Cicletada em 2016, realizamos, além das sessões ao ar livre com curtas-metragens nacionais e internacionais, sessões de cinema ao vivo, por meio das experiências audiovisuais em tempo real, sobre elas:

#### ***6ª Cine-Cicletada, Especial Memória e Verdade, abril de 2016.***

A partir do convite da Secretaria de Direitos Humanos do município de São Paulo, realizamos em 08 de abril de 2016 a sexta edição do festival Cine-Cicletada, com temática especial Memória e Verdade. As projeções ocorreram no Parque do Ibirapuera e na Cinemateca Brasileira, e nesta edição pudemos explorar arte do cinema ao vivo, que começou com a filmagem e transmissão ao vivo – por meio de uma câmera ligada a um telefone celular e que transmitia via internet as imagens para a tela da Cinemateca - dos ciclistas participantes partindo da Avenida Paulista, até o percurso final, com parada no Parque do Ibirapuera para exibição de curtas, e também no antigo Doi-Codi (delegacia de polícia civil que serviu como base de tortura contra ativistas e inimigos políticos durante a ditadura militar), até chegarmos à Cinemateca Brasileira quando a projeção do cinema ao vivo acabou para projetarmos os curtas-metragens selecionados.

Essa experiência audiovisual em tempo real foi projetada no Telão externo da Cinemateca Brasileira, com público espectador assistindo à experiência em tela, enquanto o outro público, de cerca de 200 ciclistas, participava ativamente da experiência como parte integrante da dramaturgia. Também houve a exibição da experiência audiovisual pela internet através do site do IPTV da USP, coordenado pelo professor Dr. Almir Almas.

Durante essa experiência realizei tanto a direção, em parceria com Andrei Moyssiadis, quanto o cinegrafismo ao vivo, enquanto filmava e pedalava com os ciclistas participantes pelas ruas de São Paulo.

Na montagem da exibição do filme em tempo real, Andrei fez também a direção de corte na cabine técnica instalada na própria Cinemateca Brasileira. A principal montagem, nesse caso, surgia no início e final de cada plano sequência, sendo os enquadramentos realizados durante o cinegrafismo do passeio ciclístico em plano sequência. Sendo o áudio operado pelo músico Luiz Romero, e a trilha sonora executada com músicas brasileiras remixadas de diferentes artistas.

Essa experiência foi realizada de forma simples, um celular com câmera transmitindo as imagens via link, e um computador recebendo as imagens na mesa de corte, que eram projetadas em tempo real para a tela de cinema ao ar livre na Cinemateca Brasileira. Isso trazia ao espectador que acompanhava a projeção na Cinemateca a sensação de participação de uma atividade esportiva em atividade cinematográfica em tempo real.

### **7ª Cine-Cicletada, outubro de 2016**

Em 12 de outubro de 2016, realizamos a sétima edição do festival Cine-Cicletada, a partir do convite do Sesc São Paulo, com a temática sobre a ocupação do espaço público.

Na ocasião, realizamos a transmissão da bicicletada ao vivo para um telão LED instalado no Sesc Santana, com duração aproximada de 60 min. Nesta experiência realizei a direção juntamente com Andrei Moyssiadis. As imagens registradas ao vivo por três cinegrafistas (Fernanda Vinhas, Renato Helena Jr e eu) através de Iphones as imagens eram enviadas por streaming ao vivo para a mesa de corte, operada por Nando McPhild.

No áudio, fizemos outras experiências e o músico Tatá Aeroplano fez um remix de músicas interpretadas por músicos brasileiros e internacionais para a apresentação no Sesc. Para a transmissão ao vivo para internet, fizemos

um remix de jazz, blues e registros sonoros gravados até 1940, constituindo uma sonoridade múltipla em referências.<sup>53</sup>

Durante essa filmagem ao vivo uma participação a ser mencionada: a presença do personagem-palhaço Pilequinho, interpretado pelo ator Venício Toledo. A presença deste *clown* durante a atividade junto aos participantes transformou a transmissão direta de evento esportivo em dramaturgia e, a partir da montagem ao vivo das imagens e dos sons de forma experimental, o fenômeno semiótico do cinema ao vivo também se realizou.

A cada momento que o palhaço surgia em cena, com uma atuação pautada em mímica e movimentos corporais, ele se destacava na multidão de ciclistas que acompanhavam a bicicletada. E as gags, trajeitos, caretas, performances e improvisações criavam novas situações a acrescentar na dramaturgia do filme ao vivo.

A transmissão iniciou-se com os ciclistas já próximos ao Estádio do Pacaembu, em direção ao Sesc Santana. Essa experiência em outubro de 2016 pode também ser considerada uma inovação ao juntar 03 ciclistas-cinegrafistas em movimento, pedalando suas bicicletas e transmitindo as imagens diretamente para a central técnica, igual a uma central televisiva, com montagem dos planos para tela de cinema em tempo real.

É principalmente pela experiência subjetiva dos espectadores em relação à tela cinema que consideramos este também um exemplo do fenômeno do cinema ao vivo e sua complexidade se dá principalmente na transmissão das câmeras em movimento, transmitidas via streaming e montadas como um filme ao vivo.

---

<sup>53</sup> Vídeo compilado da experiência ao vivo da 7ª edição em: [www.youtube.com/watch?v=fgtMJULLH-M](http://www.youtube.com/watch?v=fgtMJULLH-M)

Figura 53. Tela de cinema instalada no Sesc Santana e público durante a 7ª Cine-Cicletada (2016). Fonte: Acervo Okra Filmes

Figura 54. Preparação para o cinema ao vivo no Sesc Santana durante a 7ª Cine-Cicletada (2016). Fonte: Acervo Okra Filmes

## **CAPÍTULO 4: Conclusão**

Esta dissertação foi realizada através da análise de diferentes estudos de caso, já que a escolha destes se deram a partir da observação direta na criação e participação empírica nas obras e experiências mencionadas, de modo a ver com mais clareza as diferentes possibilidades que o audiovisual em tempo real pode assumir durante uma projeção ao vivo, suas dificuldades e como essa arte tão complexa pode alcançar diferentes formas de expressão, já que em constante mutação e expansão de suas fronteiras.

Para isso, utilizei para a análise de dados:

- Documentos de processo, roteiros de direção, registro de performances, vídeos das peças, making off, bancos de dados, fotografias, matérias em jornal e periódicos;
- Dvd's da filmografia mundial;
- Depoimentos dos artistas participantes coletados durante as apresentações;
- Observações diretas realizadas durante os ensaios e execuções das peças;
- Literatura de livros cânones da área do audiovisual e cinema expandido;
- Estudos vinculados às disciplinas cursadas durante o programa de pós-graduação.

A partir dos estudos de caso mencionados, observamos a realização de cenas teatrais, programas de tv, curtas-metragens, vídeos, festivais de cinema e experiências audiovisuais que refletem diversas possibilidades do cinema experimental e expandido em tempo real, tornando a existência do cinema ao vivo possível, principalmente, pela montagem, seja por meio de imagens editadas em sequência narrativa, sejam elas pré-produzidas ou produzidas por câmeras ou softwares, em temporalidade simultânea à dramaturgia encenada ou experienciada.

A capacidade de pensamento no cinema ao vivo está tanto na poética, que se apropria e se soma à estética cinematográfica para sua realização, quanto na técnica, em parte alocada ao domínio de seus equipamentos, já que sem eles (e na ausência de algum outro recurso técnico equivalente) não seria possível projetar conteúdo audiovisual digital no mesmo tempo de criação do material imagético e sonoro.

Ou seja, para desenvolver condutas coerentes é necessário um planejamento prévio, que dá origem a algumas diretrizes que regulam a convivência da narrativa em tempo real, evitando erros técnicos que possam prejudicar a apresentação como um todo. Os erros devem ser evitados de três formas principais: com a utilização de equipamentos modernos e configurados, com a realização de ensaios técnicos com todos os integrantes participantes e com a criação de um plano alternativo para cada falha que possa ocorrer nos equipamentos. A partir do momento em que a transmissão ao vivo ocorre, os erros - se existirem - precisam ser incorporados ao trabalho e, neste caso, tornam-se fonte de criação e experimentação de novas linguagens.

Como percebemos é a dramaturgia quem apodera-se dos meios científicos da comunicação contemporânea e o pleno desenvolvimento do cinema ao vivo se dá através do potencial criativo da equipe realizadora (coautora da obra) a partir da necessidade de experimentação poética e técnica, a fim de apresentar obras audiovisuais que exerçam seu poder de linguagem e tenham impacto sensorial e rítmico nos espectadores.

Assim, compreendemos que o cinema ao vivo constitui-se uma arte em processo contínuo de realização e pesquisa, mesmo que não catalogada por gênero específico, e que se realiza por ser um fenômeno semiótico que ocorre no espectador através de uma identificação subjetiva em contato com a obra.

Sendo assim, esta pesquisa sobre cinema ao vivo, experiências audiovisuais e em tempo real teve como objetivo principal promover e valorizar esta prática por diferentes artistas e pesquisadores em cinema experimental e cinema expandido no audiovisual contemporâneo.

## **CAPÍTULO 5: Bibliografia Geral**

AGAMBEM, Giorgio. O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2006.

ALMAS, Almir. Televisão digital terrestre: sistemas, padrões e modelos. São Paulo: Alameda Editorial, 2012.

ANDRADE, Oswald. “Do Teatro, que é Bom”. In: Ponta de Lança. Rio de Janeiro: Editora Civilização, 1971, p. 85-92.

\_\_\_\_\_. Manifesto Antropófago. São Paulo: Revista de Antropofagia, 1928.

AUMONT, Jacques. A estética do filme. São Paulo: Papirus, 2007.

AUSLANDER, Philip. Live from cyberspace, or I was sitting at my computer this guy appeared he thought I was a bot. Performing Arts Journal 24. New York: PAJ, 2002.

BARDI, Lina Bo, ELITO, Edson. Teatro Oficina – Oficina Theater 1980-1984. Lisboa: Editora Blau, 1999.

BASTOS, Marcus. Cultura da Reciclagem. E-book: Galeria Noema, 2007.

BLANCHOT, Maurice. O Espaço Literário. São Paulo: Editora Rocco, 2011.

BLOOD, Young. Expanded cinema. Canadá: Artsclab, 2001.

CUNHA, Euclides. Os Sertões: campanha de Canudos. 27a edição. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1963.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix – O que é a Filosofia? Editora 34, 1992.

DEWEY, John. Arte como Experiência. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ECO, Umberto. Obra aberta: forma e indeterminações nas poéticas contemporâneas. São Paulo. Perspectiva, 2008

EISENSTEIN, Sergei. A Forma do Filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

\_\_\_\_\_. O Sentido do Filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

GONTIJO, Rodrigo. Obras e Procedimentos, uma análise dos cinemas ao vivo, Artigo para Revista Digital Teccogs. São Paulo, PUC-SP, 2012.

KANT, Immanuel. Crítica da Razão Pura. Lisboa: Calouste Gubenkian, 2013.



KENNEDY, Barbara M. *Deleuze and Cinema: The Aesthetics of Sensation*. Edinburgh University Press, 2002.

MACHADO JR, Rubens (Org.); SOARES, Rosana de Lima (Org.); ARAÚJO, Luciana Correa de (Org.). *Estudos de Cinema – Socine, VII*. São Paulo: Annablume; Socine, 2006.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas. Papyrus, 1997

MAKELA, Mia. *Live Cinema: language and elements*. Dissertação de Mestrado. Helsinki: Media Lab - Helsinki University of Art and Design, 2006.

MARTINS, Mariano Mattos (Org.). *Oficina 50 + Labirinto da Criação*. São Paulo: Pancron Indústria Gráfica, 2013.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MOLINA JR., Jair Sanches. *Os Bandidos e Estrela Brazyleira a Vagar - Cacilda!!*. São Paulo, 2009. (Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro Universitário Senac para obtenção do título de Bacharel em Audiovisual).

MORAN, Patrícia. *VJ em cena: espaços como partituras audiovisuais*. *Revista Contracampo*. UFF, v. 01, p. 155-168, 2005.

NAVAS, Eduardo. *Three Juctures of Remix*. University of Califórnia, San Diego. Publicado por gallery@calit2 Exhibition Catalog, 2013.

PAREYSON, Luigi. *Estética: teoria da formatividade*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

RAMOS, Guiomar. *Um cinema brasileiro antropofágico? (1970-1974)*. São Paulo: Annablume, FAPESP, 2008

RAMOS, Luiz Fernando. *O parto de Godot e outras encenações imaginárias*. São Paulo: Hucitec, 1999.

SALTER, Chris. "The projected image: vídeo, film, and the performative screen". In: *Entangled: technology and the transformation of performance*. Cambridge: MIT Press, 2010.

TAVARES, Mônica. *Digital Poetics and Remix Culture*. In: NAVAS, Eduardo (org). *The Routled Companion to Remix Studie*, Routledge Companion, 2014

XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.