



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO - ECO
DIREÇÃO TEATRAL

Cecília Fonsêca de Carvalho

DRE: 11303739-2

Memorial do Projeto de Experimentação Teatral “S0m0s t0d0s l0uc0s 4qu1”

Rio de Janeiro

2019

AGRADECIMENTOS

Este trabalho é o memorial relativo ao processo de montagem do espetáculo “Somos todos loucos aqui”, que faz parte do meu processo de formação no curso de Direção Teatral da UFRJ. Minha trajetória na UFRJ é um dos caminhos que orgulho de ter trilhado na minha vida. Por isso, gostaria de agradecer a algumas pessoas importantes que com muito afeto e apoio, colaboraram para que eu completasse esse ciclo.

Ao elenco, Dandara Costa, Isadora Giesta, Priscila Manfredini, Júlia Helena, Yan Nery, João Cordella, Kamilla Ferreira, Ketrolin Rosetto e Guilherme Reis,

Ao Ian Guy, que topou colaborar com a videografia e me deu todo o apoio necessário para que criar fosse possível

A preparação corporal de Dandara Ferreira.

A cenografia e indumentária de Júlia, Giovana Santoro, Sarah e Miriam Gillarducci

A produção de Priscila Manfredini e Gustavo Brasil

A iluminação de Luana Vidinha e Ellen Carvalho

As fotografias do Victor Gustavo

A minha orientadora, Carmem Gadelha

A toda produção da Mostra de Teatro, em especial, a Erika Neves.

A equipe da SUAT pelo apoio técnico

A todo o corpo docente e discente do curso de Direção Teatral

Ao Coletivo Zume pelo afeto e apoio

Aos funcionários da UFRJ, em especial ao Seu Sérgio

Ao teatro, por me manter pulsante e viva

E aos meus pais e irmãs, que me apoiaram de todas as formas possível para eu estar onde estou.

SUMÁRIO

Introdução	3
O Processo	6
Conclusão	12
Anexos	14
Bibliografia	19

INTRODUÇÃO

Me formar no curso de Direção Teatral foi refazer a minha trajetória não só como aluna, mas como artista. Refletindo sobre os atravessamentos que moveram minhas experimentações até aqui, percebi o desejo de pesquisar personagens femininas. Alice, a menina que se metamorfoseia através do País das Maravilhas, é uma dessas mulheres.

Ela, inadequada e contestadora, foi um dos motivos para eu ter escolhido adaptar os livros “Alice no País das Maravilhas” e “Alice através do Espelho”, de Lewis Carroll, no meu Projeto de Experimentação Teatral. Meu desejo nasceu da necessidade de criar condições para que Alice pudesse lutar pelo seu próprio destino. Infelizmente, isso é constantemente negado a personagens femininas. A partir daí, comecei a desenvolver um projeto que trouxesse para a cena uma Alice decidida a encarar de frente a intensa jornada que a aguardava ao entrar na toca do Coelho.

O caráter onírico que perpassa a narrativa foi outro ponto de interesse. Ao cair na toca do Coelho, Alice também cai no sono. A tensão entre o sonho e a realidade é constante, sendo ela geradora da estranheza latente na obra. Alice se pergunta repetidamente se a experiência que vive é real, tendo inclusive a sua própria existência posta em dúvida.

A formalidade inglesa da narrativa gerou um incômodo no processo de escrita do projeto, portanto reescrever o texto tornou-se uma necessidade. A partir deste pensamento, percebi que a o ritmo fluido e o caráter imagético que compõe o sonho de Alice possuem uma forte simetria de sentido com a dimensão virtual. Na era da informação, em que líderes políticos fazem declarações de guerra via *tweets* e os *memes* se consolidaram como linguagem, o mundo virtual interfere diretamente nas dinâmicas da vida social.

É possível afirmar que as máquinas moldam a nossa subjetividade. Somos seres humanos ao ponto que também somos máquinas, com nossos celulares e marca-passos. A autora Hannah Haraway, em “Manifesto Ciborgue” (1985), discute as relações entre tecnologia e questão de gênero, dando foco para como o hibridismo humano-máquina é um caminho para a quebra de padrões sociais opressores. Ela define o corpo ciborgue como

Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo. (HARAWAY, 2009, p 36)

O corpo híbrido de carne e metal que compõe o ciborgue põe em xeque a fragilidade da crença que guia as condições de existência humana através de binariedades, como por exemplo humano x máquina. Ou tecnologia x natureza. Ser humano x animal. Homem x mulher. O corpo ciborgue é uma fissura que cria um entrelugar híbrido material e conceitualmente.

O País das Maravilhas é tão absurdo e estranho que se aproxima da realidade social contemporânea. Ali, os jogos sociais são outros, o que nos faz atentar para a desnaturalização das nossas próprias dinâmicas construídas. Assumo, portanto, este projeto como uma possibilidade de refletir sobre a onipresença da tecnologia nas nossas vidas, tendo em vista que Alice existe na fronteira entre o real e o virtual. A tensão ocorre entre Alice, feita de carne e osso, e entre o corpo virtual, que ganha o espaço através da imagem. O corpo sem carne coloca em causa a própria noção de presença quando em fricção com a materialidade humana que forma Alice.

Sendo assim, meu projeto foi o de criar uma cena híbrida entre teatro e audiovisual, explorando a tensão entre corpos que existem no palco e imagens projetadas/sons digitais. Para tal, convidei o Ian Guy, aluno de Comunicação Visual na UFRJ, para fazer uma colaboração comigo como videografo. O projeto seguiu com uma busca rumo ao desenvolvimento de um plano de montagem cênica que viabilizasse a pesquisa em uma “cena intermedial” (LÍRIO, 2018).

Na escrita do projeto, o objetivo principal foi o de investigar os corpos de personagens femininas, em um universo que fricciona a relação entre tecnologia e natureza através dos elementos de composição da cena (corpo e videografia). Já os secundários foram: 1. criar composições cênicas que evidenciem o caráter onírico e simbólico da obra através do jogo entre a virtualidade (projeção) e a presença das atrizes e atores; 2. desenvolver o tempo cênico cômico e onírico através de narrativas visuais e do texto dramático; 3. desenvolver um trabalho corporal com o elenco que crie ferramentas para a interpretação de personagens antropomórficos e não naturalistas; 4. desenvolver uma cena expandida, buscando relacionar o audiovisual, a performance e a música; 5. experimentar uma metodologia de trabalho que nos auxilie na construção do texto dramático que parte da narrativa do romance, mas que também se relacione com as vivências do elenco e da equipe.

Por fim, também me dediquei a pesquisar algumas referências que já desenvolviam trabalhos no âmbito intermedial e que se relacionam com a narrativa de Alice. Obras como

Matrix e a produção da Disney, espetáculos como o Hamlet do Wooster Group e nomes como Bjork serviram como fortes referências para a construção imagética e conceitual do processo. Com estas diretrizes e munida de muita pesquisa, defino os objetos de estudo e as linhas teóricas e práticas que darão forma ao espetáculo “S0m0s t0d0s l0uc0s 4qu1”.

O PROCESSO

Com um elenco formado por 9 pessoas, sendo seis atrizes e três atores, os ensaios se iniciaram entre o final de agosto e início de setembro. Alguns se conheciam, mas de uma forma geral estávamos todos em processo de reconhecimento um do outro. Inicialmente, tivemos uma reunião em que apresentei todo o projeto, meus desejos e anseios como aluna-diretora. Também conversamos sobre Alice e como essa história ressoava em cada um de nós, visto que todos já a conheciam.

Os ensaios práticos sempre se iniciavam com a limpeza do ambiente. Utilizamos a técnica de Yoshi Oida (2007) de limpeza com pano úmido no chão, como uma forma de concentrar e se alinhar com o espaço. Como o ponto de partida para a criação foi o texto escrito por Lewis Carroll, começamos o processo lendo as 9 cenas que eu havia delimitado no recorte. O critério para a escolha delas se deu a partir das diretrizes conceituais e visuais já citadas na Introdução.

Desde o início do processo, eu já havia definido que o texto seria uma adaptação livre, criado na sala de ensaio. Em colaboração com o dramaturgo Danilo Crespo, foram propostas dinâmicas que fomentam a criação de dramaturgia. Uma delas foi a escrita automática. Antes de realizar a prática, discutimos um pouco sobre as características de cada personagem e os que ancorava a nossa própria realidade. O Coelho, por exemplo, é a pessoa que está sempre correndo e atrasada. A partir daí, cada um escolheu um dos personagens e escrevemos ininterruptamente por 5 minutos sobre eles e como esta característica se relaciona conosco. Desta prática foram criados trechos do texto, como a sequência de remédios que o Caxinguelê fala na cena do chá¹ e a fala “adoro pescoços, pescoços de todos os tipos: magrinhos, rechonchudos, longos e curtos” da controladora Rainha de Copas.

Ainda no âmbito da escrita, compartilhamos os nossos sonhos. Sonhos que simbolicamente e sensorialmente nos lembravam o País das Maravilhas e Alice: sonhos em que caímos em buracos, crescíamos desproporcionalmente ou que encontrávamos figuras muito estranhas. O sonho inicial da dramaturgia, em que Alice narra no início do espetáculo, por exemplo, parte de uma imagem de um sonho de um dos atores².

¹ “Rivotril, Lexotan, quetiapina, risperidona, menelat, bupropiona, capoten, loratadina e desloratadina, Buscopan e Digesan, Tylenol, ibuprofeno e topiramato.” (s0m0s t0d0s l0uc0s 4qu1, 2019)

² “No sonho, primeiro eu vi o céu todo laranja. Eu estava na minha cama mas a cama não estava em casa. Não. Estava sobre os trilhos do trem; e Dinah, minha gatinha, tinha sumido. Eu levantei e corri atrás do trem — gritando “Dinah! Dinah!” Do céu, caíam bolas de fogo — e ao encostar no chão, as bolas de fogo formavam enormes buracos com forte cheiro de queimado. Eu continuei correndo atrás do trem gritando “Dinah! Dinah!”

A dramaturgia foi sendo criada a cada ensaio. Por ser um momento histórico em que todos nós, elenco e equipe, estamos inevitavelmente atravessados pelo contexto político, foi orgânico que estes acontecimentos se integrassem a dramaturgia. As Flores morrem queimadas não por acaso, mas porque vivemos em um Brasil que queima a floresta Amazônica para expandir a linha da soja. Além disso, a relação entre a tecnologia e o País das Maravilhas foi um ponto de discussão que foi se consolidando com a dramaturgia e o videografismo ao longo do processo.

Como alguns de nós (direção, elenco e videografismo) não nos conhecíamos, a dramaturgia de trabalho corporal dos ensaios se iniciou com algumas técnicas ligadas à *ViewPoints*. Esta técnica foi desenvolvida por Anne Boegart e Tina Landrau, Começamos com o básico, experimentando cada um dos VP's de tempo e espaço separados. Ao longo deste processo, o elenco reconhecia os corpos um dos outros. Esta parte foi essencial no projeto, pois fomos criando a intimidade corporal necessária para o desenvolvimento da proposta.

A técnica dos *ViewPoints* também trabalhou habilidades como a escuta e o “deixar acontecer”. Acredito em um teatro que é feito de forma colaborativa, cada um na sua função trabalhando para co criar a cena. Esta técnica me interessa bastante como dramaturgia de ensaio, visto que cria condições para que o jogo aconteça de forma orgânica e imprevisível. Confiando no jogo, o jogo lhe responde com acontecimentos e experiências, individuais e coletivas. Isto cria o corpo do espetáculo.

Através destas experimentações também fomos criando um vocabulário coletivo para a peça. Ao mesmo tempo, eu criava a minha “lista de ingredientes” (BOGART e LANDRAU,2017, pg 151), delimitando para elenco e equipe os momentos das experimentações que se aproximavam do País das Maravilhas que me propus a criar. Os *ViewPoints* auxiliaram na sintonia entre direção e elenco, o elenco entre si e todos nós e o espetáculo.

O trabalho de corpo, feito em colaboração com Dandara Ferreira, aluna da Dança na UFRJ, também foi uma parte muito importante do processo. Com práticas focadas na

até cair num desses buracos no chão. Eu caí e caí, até cair sentada na minha cama sobre os trilhos. O trem passava e a Dinah, minha gatinha, tinha sumido. Eu corri atrás do trem até cair num desses buracos no chão. Caí e caí até cair sentada na minha cama. Sobre os trilhos. O céu estava todo laranja.” (S0m0s t0d0s l0uc0s 4qu1, 2019)

preparação corporal, eu e a preparadora dialogamos no sentido de criar meios para que os corpos antropomórficos e não naturalistas pudessem ser construídos. Alice é o único corpo humano em toda a narrativa, visto que além de alguns serem animais e objetos, estávamos lidando com a noção de personagens-avatars. Estes seriam, portanto, representações de si mesmos, criadas e construídas, mesmo que nem sempre de forma positiva, como podemos ver na Rainha de Copas e seus súditos explorados.

A preparação corporal também trouxe práticas circenses que tinham como objetivo o de expandir as possibilidades físicas dos atores. Durante o processo, eu e Dandara debatemos constantemente sobre as qualidades que compunham os corpos dos personagens. Para a construção destes corpos, utilizamos práticas baseadas na Teoria dos Fundamentos da Dança, de Helenita Sá, como parte da preparação de atores. Equilíbrio, apoios, peso, fluidez e o movimento no espaço foram os pontos principais de trabalho em relação a criação destes corpos.

Cada um dos atores e atrizes, exceto Alice, eram mais de um personagem. Por isso, desenvolvemos um trabalho preciso de corpo para cada um dos papéis, assim como uma transição orgânica entre eles. Foi um processo de muita desconstrução, visto que um dos desejos da direção era criar um outro País das Maravilhas, não tão diretamente relacionado às (muitas) referências que temos da narrativa.

Ainda como parte da criação dos personagens, experimentamos algumas técnicas de palhaçaria. Particularmente, gostaria de ter trabalhado mais elas, visto a riqueza que tais práticas acrescentam ao jogo cômico e ao corpo cênico. Um dos jogos que fizemos envolve a criação de uma personagem através da respiração e da repetição constante de palavras aleatórias (como, por exemplo, nomes de frutas). O ator começa agachado e respira fundo repetindo as palavras e só levanta quando o corpo da personagem estiver pronto. Feito isso, realizamos uma entrevista com cada personagem, direcionando especial atenção para trejeitos e padrões de comportamentos que surgem.

O conceito de “nervura da ação”(2010), proposto por Eleonora Fabião no texto “Corpo cênico, estado cênico” foi outro aporte prático teórico que integrou o processo. A autora define o conceito como “a corporeidade da ação” e divide três elementos que “inervam” as ações: postura, sensorialidade e conectividade. Com o objetivo de aguçar os sentidos, programei um ensaio sensorial, realizado a partir de objetos e elementos que definiam sensações ligados ao universo que construímos. Cogumelo cru e calda de chocolate

foram os sabores escolhidos, além disso também haviam texturas ásperas, espaços apertados, propostas de movimentos repetitivos com o celular e tarefas individuais que perturbavam a dinâmica coletiva como provocações sensoriais.

Em termos de postura, experimentamos alguns jogos de criação de imagens. Em um deles cada personagem cria uma foto estática, compondo ela através da manipulação dos corpos dos demais personagens. Ao criar a foto, o personagem que propôs a imagem profere uma fala do texto, gerando outra camada de sentido.

O videografista acompanhava todos os ensaios e ia construindo o corpo da peça conosco. Aos poucos, fomos também experimentando a projeção. Uma das primeiras propostas que idealizamos foi a de usar o texto projetado como um dispositivo, pondo em evidência a coexistência entre os corpos humanos e os dados digitais. Algumas das experiências que fizemos consistiam em improvisar as cenas enquanto o texto era projetado e experimentado. Ao longo do processo, percebemos que este não era bem o caminho: existia ali uma sobreposição da imagem, visto que ela ilustrava a cena e não funcionava como camada. Ficou claro para nós de que corpo e imagem deveria interagir de forma relacional e complementar.

Em uma segunda tentativa, partimos da relação entre a tecnologia e a configuração física e filosófica do País das Maravilhas. Chegamos em duas possibilidades: a da tecnologia como controle, através da tirania da Rainha que a utiliza para oprimir, e a da tecnologia como libertadora, encarnada pelo personagem do insubordinável Gato. Isso gerou um dispositivo que nos permitiu criar e experimentar.

Começamos a definir as diferentes materialidades tecnológicas que comporiam a cena, o que significa que experimentamos algumas tecnologias na sala de ensaio. A cena da queda de Alice na toca do Coelho, por exemplo, surgiu da experimentação de criar uma imagem projetada da cena na própria cena. Um pequena *delay* entre o tempo da cena e o tempo da imagem, acrescentado ao fato de que a cena filmada era a mesma projetada, gerava uma imagem em camadas. A imagem gerava várias Alices, que se movimentavam no tempo artificial da imagem. Experimentando, percebemos que em um jogo com a iluminação, criamos uma imagem de Alices caindo em um escuro infinito. Alice tornava-se imagem, caindo projeção adentro.³

³ Vide anexo 1

Outro dispositivo que foi incorporado como materialidade foi um mini projetor. Inicialmente, o plano era usá-lo para projetar no cenário, porém devido ao atraso da chegada do mesmo, nos abrimos para outras possibilidades. O Gato, representado pela junção de uma cabeça flutuante que tem a boca aumentada através do movimento (manipulação feita através de um filtro de *instagram*) e a sombra de Alice, surgiu de experimentação com o mini projetor. Já havíamos decidido que o gato seria um holograma, devido sua característica fragmentada e sua capacidade de viajar pelos diferentes espaços do País das Maravilhas, mas foi em sala de ensaio que encaixamos a cabeça projetada de um dos atores na sombra de outro e encontramos um corpo híbrido. Alice se mescla com todos os personagens que encontra no caminho, como uma forma de desconstrução da própria identidade, e com o Gato não seria diferente. Ele empresta da sombra dela para se materializar, criando um jogo de sentido com a própria Alice⁴.

Em relação ao uso opressor da tecnologia, criamos um paralelo com a situação que vivemos no capitalismo tardio. Vivemos em uma cultura que glamouriza a exploração através da falsa necessidade de constante produção. Isto nos levou ao personagem do Coelho, que serve à Rainha e vive correndo por alegar que está atrasado. Nos leva também aos personagens da cena do Chá - Chapeleiro, Caxinguelê e Lebre de Março. Esses vivem em constante tensão com o tempo, um dos bens de troca mais preciosos na sociedade capitalista. Através de um jogo interativo projetado que determinava o tempo reduzido de descanso e o tempo prolongado de trabalho, eles eram oprimidos pela Rainha.⁵

Outro fator essencial foi a música. A pesquisa começou com uma playlist compartilhada de músicas que nos lembravam de Alice e do País das Maravilhas. Após isso, munida de uma caixa de som, propus a prática “um com a música”, na qual dançamos fazendo um corpo só com os sons. De uma forma mais ampla, o estímulo sonoro esteve presente em todo o processo. O diretor musical, Yan Nery, que também faz parte do elenco me ajudou a criar a atmosfera sonora necessária. Em um brainstorming, definimos que o som perpassaria todo o espetáculo, tanto como música quanto como paisagem. Algumas das referências eram músicas da cultura pop e sons típicos de jogos de videogame.

O trabalho com símbolos e arquétipos também foi intenso. Como a maioria de nós conhecia bem a história de Alice, grande parte do trabalho foi encontrar os padrões que

⁴ Vide anexo 2

⁵ Vide anexo 3

naturalizamos. Uma das práticas que fizemos foi a de desenhar todos os personagens individualmente para depois analisarmos as criações coletivamente⁶. Nessa conversa percebemos como existem símbolos atrelados a cada um dos personagens e decidimos o que dali seria usado ou não, tendo em vista as diretrizes do projeto.

Por fim, durante o processo de improviso e levantamento das cenas, o trabalho foi direcionado para a criação e experimentação de ações físicas. Aos poucos, o espetáculo foi ganhando forma e os gráficos rítmicos das cenas tornaram-se orgânicos e claros. Alguns desafios surgiram neste final, pois com a marcação das cenas o corpo dos atores perdeu o tônus que tanto trabalhamos ao longo do processo. Em conjunto com a preparação corporal e vocal, me esforcei para trabalhar a capacidade do elenco e da equipe de manter a energia.

Em termos de cenário e figurino minha ideia foi a de criar um ambiente e uma vestimenta que fosse fluida e que alcançasse o movimento que a peça necessita. Por termos a projeção como uma das protagonistas no espetáculo, conversei com a equipe da Belas Artes/UFRJ sobre a importância de criarmos uma unidade entre os três elementos. Trouxe referências que mesclavam formas geométricas, volume e elementos tecnológicos⁷, e que se distanciasse das referências clássicas de Alice. Infelizmente, não acredito que esse objetivo tenha sido alcançado.

Foi um processo no qual aprendi muito. Como diretora, sempre procurei criar mecanismos de ativação do corpo cênico dos atores e guiá-los em termos de ação e sensação. O mesmo se deu com o resto da equipe, com quem tentei compartilhar imagens, sons e sensações que lhes ajudassem a compreender o universo que estávamos criando. Nos 2 meses e meio que passamos em sala de ensaio, nos mantivemos em um movimento de criação e experimentação constante. E isso é valioso em tempos tão estranhos. Evoé!

⁶ Vide anexo 4 e 5

⁷ Vide anexo 6 e 7

CONCLUSÃO

Se dedicar a direção de um Projeto Experimental é a forma mais honesta e intensa de se formar como diretora. Fico feliz de ter me permitido seguir em frente com um projeto que tem algo que genuinamente me interessa, que é a pesquisa de uma cena híbrida e de um processo colaborativo. Viver no corpo e através dos pensamentos este processo me enriqueceu como artista e estudante universitária.

Ter a possibilidade de ocupar um espaço para se manter em experimentação constante me permitiu seguir caminhos interessantes. A cada ensaio me dedicava a aprofundar a pesquisa, criar caminhos para o elenco e estar em constante conexão com os elementos cênicos que compunham a materialidade da cena. Para encontrar algo, é necessário cavar: o que eu procurava estava me procurando também.

O teatro é uma arte viva. Nas três apresentações que realizamos, do dia 13 ao 15/12 na sala Vianinha, descobri outras soluções. Como uma forma de concluir esta reflexão, citarei e discutirei algumas delas e finalizarei este capítulo lançando um olhar sobre pesquisas futuras.

A primeira impressão que eu fiquei, como diretora do espetáculo, foi a da necessidade de expandir ainda mais a interação com as imagens. A cena da Duquesa⁸, por exemplo, é uma das que acredito que a pesquisa funcionou muito bem. Sinto que a Rainha Vermelha também precisava manifestar mais o seu poder através do uso das tecnologias e da imagens, comunicando mais claramente a opressão que está por trás do País das Maravilhas.

Outra percepção importante foi a do espaço. Durante a minha banca, a professora Adriana Schneider me atentou para como a dureza das coxias não se encaixa com a proposta. Foi sugerido a mim que eu experimentasse desconstruir também as coxias e continuasse com o jogo de dentro e fora que o enorme voal branco (vulgo tela de projeção) faz com os programadores e o resto do palco. Durante os ensaios eu sugeri a minha equipe de cenário e figurino que os atores se montassem na cena, reforçando a ideia de personagens-avatars, porém parte da equipe me convenceu de que ficaria um movimento sujo. Essa experiência foi importante para eu entender que como diretora devo confiar nos meus instintos. Certamente, se eu for continuar a pesquisa trabalharei a sugestão de borrar os limites entre o dentro e o fora da caixa cênica.

Ainda observando o espetáculo acontecer, percebi a necessidade de repensar o cenário e o figurino. Senti que pelo prazo e falta de experiência, visto que somos todos estudantes,

⁸ Vide anexo 8

essa parte ainda poderia ser trabalhada. Não senti que o conceito que propus foi alcançado, assim como notei que faltou uma unidade que amarrasse toda a trama. O figurino da Alice⁹ é o único que acho que se encaixa muito bem na proposta, mas o País das Maravilhas ainda precisa ser cavado em termos de espaço e indumentária.

Por fim, o ritmo foi um dos elementos cruciais que precisa de ensaio e ajustes estruturais para ficar perfeito. Se eu fosse continuar com este projeto, investiria em passadões e afinamentos, ao mesmo tempo que trabalharia melhor as transições entre as cenas. Uma outra sugestão da banca foi a construção de transições que se fundissem a cena, borrando também estes limites.

Fecho este projeto animada com as possibilidades que ele me deu para continuar experimentando a cena híbrida. Me dedicar a experimentação em uma cena que cria camadas de expressão artística e que se cria (e recria) durante o fazer é um projeto de arte que me interessa. Só agradeço pelo curso de Direção Teatral por ter proporcionado que “Somos todos loucos aqui”, um espetáculo experimental e coletivo, pudesse se tornar real e ganhar o palco.

⁹ Vide anexo 9

ANEXOS

Anexo 1: A atriz, Dandara Costa, interage com sua imagem filmada e projetada em tempo real (foto por Victor Gustavo, 2019)



Anexo 2: o Gato (foto de Victor Gustavo, 2019)

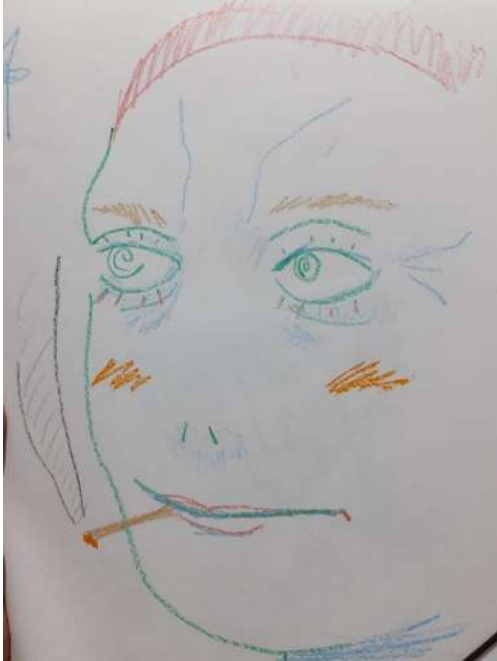
Anexo 3: Lebre de Março e seu tempo cronometrado de descanso (foto de Victor Gustavo, 2019)



Anexo 4: desenho de Alice da atriz Dandara Costa, a partir de prática desenvolvida em sala de ensaio (foto de Victor Gustavo, 2019)



Anexo 5: desenho de Alice do ator e música Yan Nery, a partir de prática desenvolvida em sala de ensaio (foto de Victor Gustavo, 2019)



Anexo 6: imagem de referência, Bjork na Tour de Vulnicura



Anexo 7: imagem de referência, a cantora Duda Beat no seu *instagram* pessoal



Anexo 8: Cena da Duquesa (foto de Victor Gustavo, 2019)



Anexo 9: Figurino da personagem Alice (foto de Victor Gustavo, 2019)



BIBLIOGRAFIA

BOGART, Anne; LANDAU, Tina. **O livros dos viewpoints: um guia prático para viewpoints e composição**. Organização e tradução Sandra Meyer . 1 ed. - São Paulo: Perspectiva, 2017.

BONFITTO, Matteo. **A Ação Física como Elemento Estruturante do Fenômeno Teatral** in: O ator Compositor. São Paulo: Perspectiva, 2002.

FABIÃO, Eleonora. **Corpo cênico, estado cênico**. In: Revista Contrapontos – Eletrônica. v. 10, n. 3, p. 321-326, set./dez. 2010. Disponível em: <<https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/rc/article/view/2256/1721>> Acesso em: 17/01/2019, às 12h.

FERREIRA, Ermelinda . **Inanimate Alice: o bildungsroman da era digital**. Revista Brasileira de Literatura Comparada , v. 22, p. 10-20, 2013.

FONTGALAND, Arthur & CORTEZ, Renata. "**Manifesto ciborgue**". In: **Enciclopédia de Antropologia**. São Paulo: Universidade de São Paulo, Departamento de Antropologia, 2015. Disponível em: <<http://ea.fflch.usp.br/obra/manifesto-ciborgue>> Acesso em: 17/01/2019, às 12h.

GURGEL, G. L. . **Corpo-imagem: o jogo do ator na cena intermedial**. Revista Sala Preta Eletrônica , v. 18, p. 258-272, 2018.

GURGEL, G. L. . **Corpos em rede. O homem vermelho: da palavra corpo à imersão no vazio**. Revista Cena , v. 13, p. 1-9, 2013.

JUNG, Carl G. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.