

**Universidade Federal do Rio de Janeiro**

Escola de Comunicação – Direção Teatral

Projeto Experimental em Teatro – Prof.<sup>a</sup> Adriana Schneider

João Pedro Barbieri Orban

111232336

Memorial.

Rio de Janeiro, Fevereiro de 2015.

Começo pela memória.

Era 2011 quando em um fim de tarde alaranjado e quente dirigia pela rodovia Rio-Santos em uma volta de viagem de Paraty para o Rio de Janeiro. Éramos eu e minha companheira Padu, embalados pela sinuosidade da estrada e um pen drive preto repleto de músicas que conduziam o som do carro. Já quase me esquecendo do aparelho musical ao meu lado, um novo desconhecido álbum começa a tocar insistentemente. Marcado por sopros acentuados e uma percussão ritmada, “Siba e a Fuloresta” adentraram com toda a força no interior do carro. A partir de então, margeado pelo mar e com os olhos transbordando em água, a imagem de um cortejo foi surgindo a minha frente. Agora, rememorando, abro um grande sorriso emocionado recordando da imagem de uma velha que carregava uma gaiola e um grande estandarte que pairava sobre o bando.

A partir dessa viagem (ou dessa aparição mental) este cortejo foi aos poucos tomando corpo, mostrando-se e me instigando a entender como ele gostaria de ser. No início imaginava que seria um cortejo breve, apenas para conduzir os espectadores até a sala do espetáculo. Depois, já passado algum tempo, imaginei que poderia ser um espetáculo de circo. Por fim, depois de conversas, influências, referências e o passar lento do tempo, o que antes me aparecia como um cortejo circense começou a se consolidar como um espetáculo itinerante, de rua, que convidasse e envolvesse o público a fazer parte, a integrar a peça. Foi assim que, após três anos desde a primeira aparição mental desse bando em trânsito, Panidrom nasceu.

## preparando o barco

No primeiro capítulo do projeto de encenação de Panidrom, quando ainda se chamava projeto “Terra”, destaquei a seguinte definição feita pelo geógrafo Milton Santos: “O espaço é formado por um conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como o quadro único no qual a história se dá.”<sup>1</sup> E, mais adiante: “Os objetos não têm realidade filosófica, isto é, não nos permitem o conhecimento, se os vemos separados dos sistemas de ações. Os sistemas de ações também não se dão sem os sistemas de objetos.”<sup>2</sup> Desta maneira, idealizava que o projeto, já entendido como uma peça de rua itinerante, só seria possível se partíssemos de um entendimento dinâmico do espaço. Era necessário entender a fisicalidade da rua e suas construções não apenas como arquitetura ou forma, mas como uma associação direta entre o objeto e as pessoas ali presentes e envolvidas. Era prioritário o entendimento dos fluxos humanos tanto presentes nas ruas, como presentes historicamente em cada objeto, construção e paisagem.

No projeto, quando ainda não tinha clareza total de como seria a peça que almejava criar, citei essa definição espacial de Milton Santos, que já apontava para uma direção fundamental para a construção e criação desta peça. Panidrom só foi possível, pois partimos constantemente de uma visão articulada de espaço, onde nada é puramente físico ou social. Desta maneira, considero necessário destacar uma das experiências que foi amplamente usada em nosso processo de criação: a “Saída”.

Partindo de uma articulação entre os Workshops<sup>3</sup> e Visitas<sup>4</sup>, desenvolvidos pelo grupo Teatro da Vertigem e algumas experiências performáticas desenvolvidas pela performer, pesquisadora e professora

---

<sup>1</sup> SANTOS, Milton. *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção*. 4ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008. P. 61

<sup>2</sup> *Idem*.

<sup>3</sup> Os Workshops, técnica desenvolvida pelo Teatro da Vertigem, são uma resposta cênica a uma pergunta formulada um ou mais dias antes de sua apresentação. É sempre individual, mesmo se o ator convidar outros para sua apresentação

<sup>4</sup> As visitas, técnica também desenvolvida e aplicada pelo teatro da Vertigem, são experiências externas à sala de ensaio, onde os atores visitam algum local e trazem uma cena criada a partir desta experiência.

universitária Eleonora Fabião, a “Saída” é uma experiência cênica realizada fora da sala de ensaio, na qual o ator realiza uma trajetória retornando em determinado tempo para apresentar uma composição cênica. Para a realização de uma saída é necessário uma ou mais diretrizes que norteiem a experiência, além de, se necessário, uma ou mais perguntas que estimulem a composição. Destaco abaixo as diretrizes de uma saída realizada no processo de criação de Panidrom no dia 23 de agosto de 2014, quando estávamos iniciando a fase de aproximação das criaturas<sup>5</sup>. No exemplo a seguir, as questões descritas como pessoais, significam que foram escolhidas especificamente para um determinado ator. Além disso, a escolha do local partiu do próprio ator, servindo como base de sua pesquisa espacial e criação dramática para todo o processo:

1. Escolha um lugar na cidade do Rio de Janeiro. (escolha do ator: estação Manguinhos do trem);
2. Em 4 horas, vá até esse lugar e volte;
3. Não fale;
4. Questões pessoais: O que sobrou daquele tempo? Quem era lá? O que tem que já não tem?
5. Questões para todos os atores: Que? O que? Como? De onde? Como é? Que tamanho? O que levar? O que levaram?
6. Quando voltar, sente-se em silêncio e espere que todos cheguem. Comece quando quiser. A composição deve ter no mínimo 3 minutos.

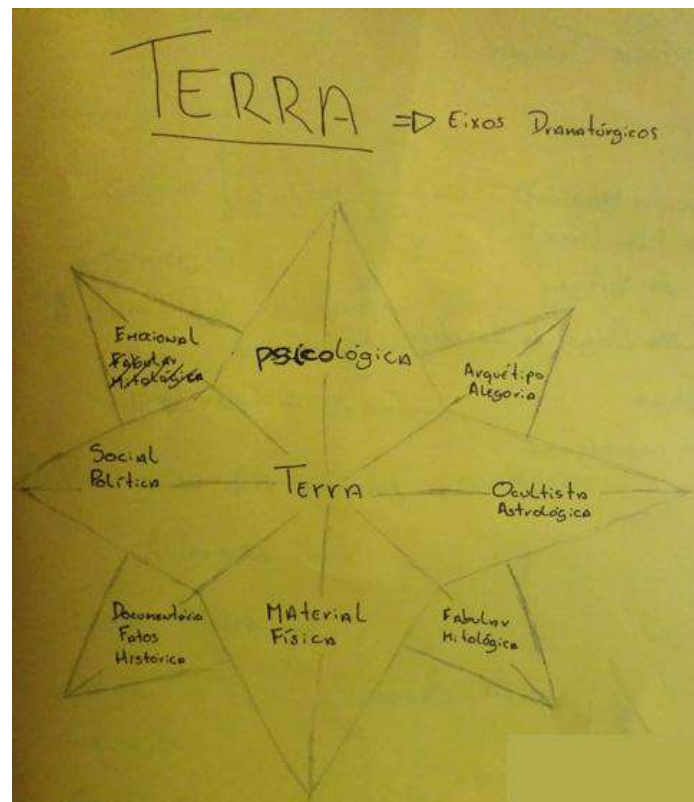
Retornando ao dia 23 de agosto, me recordo que foi ao final dessa rodada de saídas, quando todos os atores apresentaram suas composições, que as primeiras criaturas começaram a aparecer. Os atores, atravessados pelas influências da rua, materializavam em cena não apenas os fluxos e fixos que avistaram na caminhada, mas também nos apresentavam suas impressões afetivas do caminhar.

---

<sup>5</sup> Criaturas foi uma nomenclatura que desenvolvemos durante o processo para nomear nosso primeiro objeto de criação no processo. Entendemos por criatura a combinação entre uma personagem ficcional, com personagens reais do cotidiano e a personalidade do ator. Definir como criatura, ao invés de personagem, foi fundamental para a compreensão dos atores, além de ser uma forma potente para nos aproximarmos da perspectiva fabular, que nos era cara no processo.

Desta maneira entendo que as Saídas foram fundamentais para vivenciarmos e experienciarmos o conceito de espaço apresentado por Milton Santos. E, assim sendo, para guiar a pesquisa espacial do processo de criação e todos os seus desdobramentos dramáticos. Foi a partir dessas experiências que a peça começou a se organizar no campus da Praia Vermelha, além de ter sido fundamental para entendermos a dimensão ficcional da peça: quem eram essas criaturas, como se relacionavam, como se apropriavam do espaço, dos objetos, etc.

Para além da pesquisa espacial, entendia que para criarmos a dramaturgia de Panidrom, seriam necessários outros pontos de direcionamento, outros nortes e outros rumos. Era claro que seria no espaço que tudo se desenvolveria e seria a partir dele que tudo se construiria, porém, como um dos objetivos primeiros do projeto era o de criar uma dramaturgia ficcional, era necessário que fossem criadas outras bases dramáticas, para além da relação com o espaço e das Saídas. Assim, antes mesmos de começarmos os ensaios iniciais do processo, intui que uma forma interessante para os encaminhamentos dramáticos da peça seria o da Rosa dos Ventos. Desta forma, sobre sua formação floral e multidirecional, esbocei o que viria a



ser o Mapa dos Eixos Dramatúrgicos do espetáculo.

O Mapa serviu, primeiramente, como ferramenta de transposição e organização dramatúrgica. Era uma forma de unirmos os materiais criados pelos atores em improvisações e composições, com os anseios temáticos do projeto. A partir das relações feitas entre o Mapa e a lugar de ensaio<sup>6</sup>, os dramaturgos traziam, periodicamente, propostas textuais para os ensaios, assim como cenas, sinopses breves, esboços das criaturas e questionamentos. Porém, não foi apenas na relação entre o Mapa dos Eixos Dramatúrgicos e o lugar de ensaio que se deu o processo de criação dramatúrgica. Associadas às experiências de rua e sala, e ao mapa, organizei um almanaque de referências básicas para a criação dos atores, fazendo com que todos criassem sobre as mesmas bases. Foram elas:

1. O filme de Emir Kusturica, “Underground”;
2. O filme de Tony Gatlif, “Latcho Drom”;
3. O filme de André D’Elia, “Belo Monte, Anúncio de uma Guerra”;
4. A graphic novel “The Arrival” de Shaun Tan;
5. O trabalho fotográfico de João Castilho, Pedro David e Pedro Motta, “Paisagem Submersa”;
6. Os vídeos de processo de criação da peça “Barafonda” da companhia teatral paulistana Cia. São Jorge de Variedades.

A partir disso, com as referências estabelecidas, os dramaturgos, atores e a equipe de direção passaram a caminhar sobre as mesmas bases, criando sobre o mesmo plano de fundo.

Nesse momento, já tendo revisitado alguns dos alicerces básicos da construção dramatúrgica de Panidrom (referências e Mapa de Eixos Dramatúrgicos) vejo necessário me debruçar por um terceiro ponto de apoio de nossa construção, as experiências.

Além das Saídas, outras três experiências foram amplamente usadas na construção dramatúrgica de Panidrom: as improvisações, as composições e os sistemas.

---

<sup>6</sup> Uso o termo “lugar de ensaio” ao invés de sala de ensaio, pois em geral variávamos constantemente nosso local de ensaio. Sala, rua, gramado, quadra...

## 1. Improvisações.

As improvisações, assim como comumente entendidas, são experiências cênicas nas quais os atores improvisam sobre diversos temas. Porém, na forma específica como trabalhamos neste processo, as improvisações vinham sempre após uma vivência<sup>7</sup>, uma raia ou grade de Viewpoints<sup>8</sup>, ou uma discussão acerca de algum tema inerente ao processo. Quando a improvisação começava, eu sempre interferia na pesquisa dos atores com algum estímulo ou apontamento: apresentava algum som ou música, dava indicações individualmente, solicitava que determinados atores parassem para assistir por um tempo e aumentava ou diminuía o espaço de jogo.

Desta maneira, a improvisação servia diretamente a questões específicas que queríamos abordar no processo, resultando, quase sempre, em um material escrito pelos dramaturgos e depois compartilhado com os atores.

## 2. Composições.

As composições são experiências nas quais são apresentadas algumas referências ou direcionamentos aos atores e estes, em um tempo previamente determinado, retornam com uma resposta cênica para ser apresentada. Exemplos para esses direcionamentos são: perguntas, assim como nos processos de criação do Pina Baush Tanz Theater Wuppertal; imagens; uma compilação de referências fílmicas; uma improvisação vivida no lugar de ensaio; uma palavra. A partir da entrega da referência, algumas diretrizes básicas são apresentadas, para que todos os atores criem com os

---

<sup>7</sup> “Vivência”, como entendido pelo grupo Teatro da Vertigem, é algo que se assemelha à técnica do laboratório teatral, estimulando a imaginação do ator e sua criatividade. “A investigação é individual, e seu objetivo é provocar a sensibilidade, trazendo à tona fantasias, lembranças e desejos sobre o tema em questão” (RINALDI, Miriam e os Atores do Teatro da Vertigem, 2002, p.52). Para fechar a vivência, os atores são direcionados a escrever de maneira automática sobre essa experiência.

<sup>8</sup> A técnica dos Viewpoints, desenvolvida por Anne Bogart, é “uma filosofia traduzida em forma de técnica que visa: (1) o treinamento de performers; (2) construir uma encenação; (3) criar movimentações de palco” (BOGART, 2005, p. 7 – Minha tradução). É organizada através dos seguintes pontos de vista: Tempo; Duração; Resposta Sinestésica; Repetição; Relação Espacial; Topografia; Forma; Gesto; Arquitetura.

mesmos recursos. Exemplos para essas diretrizes são: uma música cantada; composição com duração mínima de 3 minutos; utilização de no mínimo 3 objetos; desenvolvimento de uma trajetória no espaço, conduzindo os espectadores; composição feita inteiramente em silêncio; 5 repetições.

Com as composições, tínhamos a oportunidade de identificar na dramaturgia em processo, os pontos que necessitavam ser mais aprofundados e, desta maneira, direcionar a criação dos atores exatamente para esses pontos.

### 3. Sistemas.

Os sistemas são jogos onde os atores devem seguir regras básicas que necessariamente os colocam em relação direta uns com os outros. Um exemplo de sistema, amplamente usado no processo de aproximação das criaturas foi o “sistema ABDC”. Adaptado a partir de um sistema que foi apresentado em uma oficina ministrada por Thierry Trémouroux.

O sistema ABDC consiste em:

- 4 jogadores em pé;
- Uma referência (imagem, foto, objeto, texto ou anotações sobre personagem);
- “A” está de frente para o público;
- “B” está de frente para “A”, de costas para o público;
- “C” está do lado esquerdo de “A”, equidistante de “A” e “B”, de lado para o público;
- “D” está do lado direito de “A”, equidistante de “A” e “B”, de lado para o público e de frente para “C”;
- “A” deve receber e reagir aos estímulos dos outros jogadores;
- “B” se movimenta pelo espaço, sempre olhando para “A”. “A” espelha os movimentos de “B”;
- “C” faz perguntas sobre a vida pessoal de “A”.



- “D” faz perguntas a “A” como se “A” fosse a referência posta no meio.

Com o jogo montado, os três jogadores (B, C e D) começam a apresentar os estímulos para “A” e esse inicia o movimento de geração de materiais dramaturgicos sobre a criatura que está por vir.

Desta forma, sobretudo articulando essas quatro experiências com os retornos dramaturgicos trazidos periodicamente pelos dois dramaturgos, construímos nossa rotina de ensaios da peça. Nossos encontros se davam 3 vezes por semana, com três horas de duração cada, sendo que a cada quinze dias tínhamos um ensaio de oito horas de duração. A partir do momento que tivemos a dramaturgia organizada e as cenas minimamente estruturadas, passamos a substituir as experiências por ensaios direcionados para determinadas cenas e para o encontro direto entre os músicos e os atores. Ao final, com dois meses e meio de ensaios, Panidrom estreou com sua dramaturgia concluída e a peça pronta. Não há dúvida que, depois de pronta, identificamos diversos pontos a serem retrabalhados e aprofundados, mas conseguimos alcançar nossa primeira meta com um grupo muito unido e disposto, o que me deixa com uma sensação completa de realização.

## **música**

Desde os primórdios do projeto de Panidrom e, sobretudo nas conversas com a minha orientadora de direção, a música sempre foi entendida como uma questão chave para a peça. Falávamos que seria ideal a música estar presente em todos os momentos, como um condutor invisível que definisse espaços e estados para o espectador. Porém, foi justamente na música que encontrei um dos grandes desafios desse processo de direção.

Os ensaios com os dez atores fluíam constantes e proveitosos, mas em contra fluxo a isso, o desenvolvimento musical passava por muitas barreiras. A primeira foi a formação da equipe de músicos. Desde o princípio, já

tinha uma direção musical atuante, porém os músicos que tocariam conosco mudaram diversas vezes. Somado à isso, tivemos a dificuldade de entrosamento deles com os ensaios. Entendo que grande parte dessa dificuldade se deu da minha condução. Fui pouco presente nos ensaios dos músicos e propiciei poucos momentos de integração entre cena e músicos. Porém, mesmo com estes infortúnios, a dramaturgia musical foi muito bem construída e aderida a peça.

Foi, sobretudo nas últimas semanas, que o bom resultado surgiu. Entendendo e percebendo os erros que havia cometido até então, me esforcei por gerar encontros entre essas duas partes, visando que cada vez mais fossem indissociáveis. Com isso, Panidrom foi mudando drasticamente, se tornando uma peça realmente musicada, onde o espectador era constantemente estimulado pelas sonoridades e, sempre que possível, conduzido por ela.

### **a vista do que foi**

Nos dias 7, 8 e 9 de novembro de 2014 estreamos Panidrom na Mostra de Teatro da UFRJ. O resultado foi completamente surpreendente. Tivemos mais de 600 espectadores em três dias de apresentação. Percebia que o público se agregava à peça, tinha vontade de ver mais e continuar conosco. Na festa final que acontecia sempre depois da peça, víamos pessoas muito tocadas, querendo saber mais sobre o processo, se aproximar de alguma maneira de nós. Foi extremamente gratificante esta experiência.

Com o término da primeira parte do processo de criação, o retorno da banca avaliadora e os comentários do público, pude perceber com maior clareza os pontos onde deveria dedicar melhor minha atenção para a continuidade da peça. Percebi que precisava focar parte dos esforços para o apuramento da dramaturgia, a definição mais clara de algumas das criaturas, a direção mais rigorosa de algumas cenas e alguns atores e pesquisar com mais afinco as possibilidades de movimentação do público. Sobretudo este último

ponto, pois imaginávamos uma média de 90 pessoas por apresentação e fomos surpreendidos quando no primeiro dia mais de 150 pessoas foram nos assistir.

Desta maneira, vejo como proveitoso ter tido coragem de enfrentar o público com apenas dois meses e meio de processo, com uma equipe em sua maioria iniciante, com um texto gerado por nós mesmos e com uma ideia que, por muitas vezes, nos pareceu uma loucura. Aprendi imensamente o quão importante e fundamental é formar uma boa equipe, onde se possa confiar plenamente nos parceiros de trabalho, como é indispensável priorizar o rigor no trabalho, ainda mais quando parte dos integrantes do processos são amigos de longa data, e, acima de tudo, descobri a importância de se delegar funções e não ser o centralizador de todo o processo criativo, como sempre insisti em fazer.

Recordo que no final do projeto de encenação de Panidrom escrevi a seguinte frase: TERRA é um convite para a experiência, uma vivência no espaço. E assim, convidando constantemente a nós mesmos para a experiência, descobrimos Panidrom. E com Panidrom, a vivência. Não somente no espaço, mas uma vivência muito maior: a vivência de nós mesmos, a vivência do eu. Com Panidrom aprendi um pouco mais a ser eu mesmo, a acreditar e a sonhar com uma nova possibilidade de ocupação da cidade, dos dias e de mim mesmo.



## **bibliografia**

BOGART, Anne e LANDAU, Tina. *The viewpoints book: a practical guide to viewpoints and composition*. 1ª ed. Estados Unidos da America, Nova York: Theatre Communications Group Inc., 2005.

FABIÃO, Eleonora. *Corpo Cênico, Estado Cênico*. Revista Contrapontos – Eletrônica, vol. 10 – n. 3, 2010.

FABIÃO, Eleonora. *Performance: poéticas e políticas do pertencimento*. In: Bienal Internacional de Dança do Ceará: Um percurso de intensidades. Organização de Rosa Primo e Thereza Rocha. Fortaleza: Ed. Expressão Gráfica.

FERNANDES, Ciane. *Pina Baush e o Wuppertal Dança-Teatro: repetição e transformação*. São Paulo: Annablume, 2007.

RINALDI, Miriam e os Atores do Teatro da Vertigem. *O que fazemos na sala de ensaio*. In: “Trilogia Bíblica” organizado por Teatro da Vertigem. São Paulo: Publifolha, 2002.

SANTOS, Milton. *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção*. 4ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

TAN, Saun. *The Arrival*. Estados Unidos da América, Nova York: Arthur A. Levine Books, an imprint of Scholastic Inc., 2007.