

# PROJETO CARBONO

T E A T R O - P E R F O R M A N C E - I N S T A L A Ç Ã O

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES

Ivan Cunha Teixeira

Larissa Siqueira de Oliveira

Letícia Nanni Fróes

# **PROJETO CARBONO:** **teatro-performance-instalação**

Trabalho de conclusão de curso  
Orientador: Prof. Dr. Antônio Araújo

São Paulo  
2025

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos de coração ao nosso orientador, Prof. Dr. Antônio Araújo, pela empolgação e vigor com o qual abraçou nossas ideias.

Um agradecimento especial ao Luis Gustavo Viggiano e demais técnicos e funcionários do Departamento de Artes Cênicas, pela paciência e suporte em nossos laboratórios e experimentações e por todas as ideias e soluções práticas.

À Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Lucienne Guedes por nos pedir para sermos radicais.

Aos nossos amigos – extensões do Projeto Carbono – por todas as presenças, feedbacks, ajudas, parcerias e generosidade. O projeto não se seria possível sem Lena Giuliano, Ana de Queiroz, Bárbara Freitas, Gabriel Jenó, Guilherme Rocha, Gustavo Nolla, Helen Yurika, Jenn Cardoso, Matheus Maciel, Noah Ruiz e Triz Cristina.

Aos artistas, técnicos e amigos que admiramos, Aline Sayuri, Carolina Gracindo, Jack dos Santos, Matheus Brant, Nara Zocher e Quinho Gonça. Obrigada por todos relatos, papos, dicas, ajudas, aprendizados e empréstimos ao longo desses últimos anos.

À Keila Maschio Pires pela entrega e suporte incondicional dentro e fora da graduação. Pela Mostra do Bacharelado e por sempre dizer sim.

À Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Cibele Forjaz Simões, nossa primeira mestra da luz.  
Obrigada por nos acolher em nossos primeiros estágios, nos apoiar  
e ensinar tanto. Por todas as indicações, referências e confiança.  
Obrigada por nos guiar desde nossos primeiros passos.

Ao Prof. Dr. Renato Bolelli Rebouças e Wagner Antônio, que nos  
acompanharam na reta final do projeto e se dispuseram a participar  
da banca.

À todes alunes do CAC, esperamos que possam EXPERIMENTAR.  
Sejam radicais!

Aos meus pais, Claudia e Roberto, por estimularem a minha curiosidade desde criança, com amor, ciência e arte. Sou grato pela presença de pessoas tão sensíveis na minha formação. Muito obrigado por todo o suporte que recebi ao longo da minha jornada acadêmica.

E aos meus professores, Maria José Canova Venâncio e Eduardo Meira de Vasconcellos. A fagulha das nossas primeiras aulas de teatro nunca se apagou.

Ivan

À minha mãe, Silvânia Dias Siqueira, que me viu sonhar pela primeira vez e, com todo amor, esteve presente em todas minhas apresentações.

Ao meu irmão, Dennis Siqueira, pelos conselhos de vida, pelo carinho e cuidado durante todos esses anos. Obrigada por sempre me dar uma nova perspectiva sobre as coisas.

Ao Guilherme Rocha, meu companheiro de vida, que sempre tranquilizou meu coração e acompanhou de perto a concretização das minhas ideias e desejos, sempre disposto a ajudar.

Às minhas amigas Lívia, Grazi, Maíra e Clara, por não me deixarem desistir do meu sonho de ser artista. eu não teria tido coragem se não fosse por vocês.

Às mestras e mestres da cena que tanto me ensinaram. Vocês são minhas maiores inspirações.

Larissa

À minha mãe, Monica Nanni, minha fonte de apoio, carinho e sabedoria. Agradeço pelos abraços reconfortantes, pelas broncas, pelas preocupações e pelos conselhos. Obrigada por me deixar experimentar e me amparar nas minhas escolhas. Pela paciência nas noites em que eu chegava tarde e pelas tralhas que já levei pra casa.

Às minhas irmãs, Natália e Manuela, obrigada por me ensinarem a brincar e a explorar o mundo com curiosidade.

Ao meu pai, José Augusto, e aos meus avós, Maria e José. Com vocês aprendi a importância das conversas profundas.

A todos os meus professores e colegas de teatro que levo como mestres. Cada ensinamento e cada troca ajudaram a moldar quem sou hoje.

Letícia

“De uma cidade, não aproveitamos as suas sete ou setenta e sete maravilhas, mas a resposta que ela dá às nossas perguntas.” (Calvino, 1990, p. 44)



## **RESUMO**

O presente trabalho investiga a criação do Projeto Carbono, um estudo experimental sobre a autonomia narrativa das visualidades e sonoridades cênicas, explorando sua relação com a participação ativa do espectador na ausência de corpos atuantes. Inspirado na obra “As Cidades Invisíveis”, de Italo Calvino, o projeto propõe experiências imersivas que se situam no limiar entre teatro, performance e instalação. A pesquisa se estrutura a partir de laboratórios experimentais, nos quais luz, som e cenografia tornam-se agentes performativos que dialogam diretamente com o público. A metodologia se manifestou como um ciclo de investigações que se retroalimentam por meio de aberturas, discussões com os participantes e reformulações dos experimentos. Os resultados foram organizados em três experiências imersivas, denominadas “jogos-mundo”, cada uma abordando diferentes formas de fruição: a interação ativa, a performatividade do espectador e os encontros contemplativos. O estudo reflete sobre os desafios da experimentação sem atores, as potencialidades dramáticas das materialidades cênicas e a construção de novas relações entre espectador e espaço.

Palavras-chave: Teatro imersivo; Instalação; Performatividade; Dramaturgia do espaço.

## **ABSTRACT**

This study investigates the creation of Projeto Carbono, an experimental research project on the narrative autonomy of scenic visualities and sonorities, exploring their relationship with the active participation of the spectator in the absence of performing bodies. Inspired by *Invisible Cities* by Italo Calvino, the project proposes immersive experiences that exist at the intersection of theater, performance, and installation. The research is structured through experimental laboratories, in which light, sound, and scenography become performative agents that interact directly with the audience. The methodology unfolded as a cycle of investigations that fed into each other through public openings, discussions with participants, and reformulations of the experiments. The results were organized into three immersive experiences, called *jogos-mundo*, each addressing different modes of engagement: active interaction, spectator performativity, and contemplative encounters. The study reflects on the challenges of experimentation without actors, the dramaturgical potential of scenic materialities, and the construction of new relationships between spectator and space.

Key-words: Immersive theater; Installation art; Performativity; Scenographic dramaturgy

## **SUMÁRIO**

<b>9</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>
<b>13</b>	<b>REGRAS DO JOGO</b>
<b>14</b>	CONSTITUIÇÃO DO PROJETO CARBONO
<b>18</b>	<b>CONTEXTUALIZAÇÃO</b>
<b>18</b>	Primeiras Caminhadas
<b>19</b>	Teatro-performance-instalação
<b>24</b>	Experiências híbridas
<b>27</b>	Dramaturgia do espaço
<b>29</b>	Participação do público
<b>31</b>	Processo de criação
<b>34</b>	<b>CONCEITO JOGO-MUNDO</b>
<b>35</b>	Jogo-mundo 1
<b>38</b>	Jogo-mundo II
<b>40</b>	Jogo-mundo três
<b>42</b>	<b>ANÁLISE DO PROCESSO</b>
<b>50</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>
<b>54</b>	<b>REFERÊNCIAS</b>

# ELEMENTO CARBONO

*(esperando na plataforma da estação barueri)*

sinto que podíamos ter feito mais

sempre podemos

mesmo?

tipo um processo às avessas

partindo das materialidades

começar pela luz

pelo som

cenário?

...

e se o nosso tcc fosse isso?

olha lá

chegou

hmm vamos conversar melhor no trem

## INTRODUÇÃO

Em “*As Cidades Invisíveis*”<sup>1</sup>, Italo Calvino explora a relação entre espaço, lugar e existência humana através de uma narrativa poética e ficcional. Com relatos das viagens de Marco Polo ao imperador Kublai Khan, a obra nos convida a refletir sobre como um espaço se transforma em lugar a partir das histórias, memórias e presenças que o habitam. Mesmo sem saber a veracidade das histórias do viajante, Kublai Khan as escuta com curiosidade, permitindo que o enigma das cidades revele, em sua multiplicidade, novos entendimentos sobre o mundo. Assim, o livro de Calvino é estruturado a partir de uma coletânea de textos singulares, que juntos compõem uma reflexão disparadora sobre os espaços que ocupamos, os lugares que habitamos e as cidades que construímos. As Cidades influenciaram nosso processo não como uma narrativa a ser representada de forma teatral, mas sim como uma inspiração dramática.

Em paralelo à literatura de Calvino, o Projeto Carbono se desenvolve mediante a uma jornada de exploração e descoberta. Não buscamos um destino ou um fim definitivo em nosso trabalho, no entanto nos permitimos habitar cada etapa do processo como uma cidade a ser desbravada. O principal objetivo deste trabalho, pensado por um grupo de não-atores, é estabelecer um espaço de experimentação próprio, que, como arte experimental, não poderia fugir da ideia de radicalidade. Assim, seguimos sem a ânsia de chegar ao fim, com o olhar de um turista que se perde na experiência, absorvendo os detalhes, as sutilezas e a partilha com o público, como se cada momento fosse uma nova cidade que se

<sup>1</sup> “As cidades invisíveis” é um romance do escritor italiano Italo Calvino, publicado em 1972. Nele, o viajante veneziano Marco Polo descreve para Kublai Khan as cidades do imenso império mongol. Em uma jornada por uma geografia fantástica, Calvino reflete sobre o símbolo complexo de cidade a partir de metáforas para a existência humana.



Projeto Carbono na mesa de  
operação Jogo-mundo 1

abre à fruição e ao entendimento coletivo.

Sinônimo às ideias de “ensaio”, “tentativa” e “prova”, a palavra em latim *experimentum* denomina o conhecimento obtido através de tentativas repetidas que, aplicada ao campo das Artes Cênicas, pode ser entendida como uma ferramenta de criação dentro da prática teatral. A partir de vivências pessoais no Departamento de Artes Cênicas, observamos que os processos criativos durante nossa graduação cultivaram um espaço de ensaio e experimentação para os corpos atuantes desde o início da criação artística. Por outro lado, a cenografia, a iluminação e a sonoplastia acabam por adquirir um papel secundário até mesmo em experimentações mais propositivas, servindo ou como dispositivo de jogo para atuação ou como ferramenta semiótica ligada à leitura do público sobre a narrativa. É sob essas circunstâncias que surge o Projeto Carbono, uma pesquisa que propõe um espaço de experimentação livre da atuação, a fim de trazer à tona a autonomia e o potencial dramático das visualidades e sonoridades cênicas, além de uma relação de imersão e jogo com o espectador.

Em concordância com a artista visual Mirella Brandi<sup>2</sup> (2015), entendemos a iluminação e a sonoplastia como linguagens artísticas autônomas, detentoras de sua própria subjetividade, capazes de construir narrativas imersivas dissociadas de elementos como texto ou atuação. Isto posto, assumimos que o fenômeno teatral se estabelece a partir do encontro-comunicação do público com a obra em um determinado lugar coletivo, dotado de ação, proposição e jogo cênico. Por outro lado, a radicalidade de um trabalho ausente de corpos atuantes complexifica a determinação da obra como teatral; uma vez que nosso processo criativo habita um limiar entre teatro,

<sup>2</sup> Mirella Brandi é designer de luz, curadora e artista multimedia. Italiana, sediada entre São Paulo e Berlim, pesquisa a luz como linguagem autônoma na condução de narrativas e na construção de dramaturgias.

performance e instalação, elaboramos o conceito de *jogo-mundo* a fim de entender e conceituar nossa pesquisa em um campo teórico de fronteiras turvas. O termo deriva da compreensão do espaço como propositor cênico no jogo teatral.

Uma vez que a narratividade do espaço é posta como protagonista, um diálogo direto com o espectador é estabelecido, tornando-o ativo na construção da obra, seja como jogador, performer ou observador. Mediante a essa percepção, elaboramos três objetos de pesquisa, com o propósito de entender as diferentes formas de fruição do espaço. No *jogo-mundo 1*, a relação do espaço com um público ativo se manifesta em forma de *puzzle*<sup>3</sup>, um jogo entre operação e plateia que estimula no espectador um senso de competição. No *jogo-mundo II*, é proposto um público inserido na performatividade do fazer teatral, um público atuante através dos estímulos do espaço. Por fim, o *jogo-mundo três* busca entender os encontros contemplativos entre obra e espectadores, em que o ato de jogar se concretiza na imaginação e na subjetividade do participante.

Com base nessa abordagem, surgem as questões: como transformar um espaço em um lugar? Como fazer com que a ideia de lugar não seja apenas a distância entre dois pontos, mas a manifestação do habitar humano e, portanto, do fazer artístico? Teorizando sobre o conceito de lugar, o antropólogo Marc Augé<sup>4</sup> (2017) evidencia a possibilidade dos percursos que nele se efetuem, dos discursos que nele se pronunciam e da linguagem que o caracteriza. Ao pensar as materialidades como resposta, apostamos nos laboratórios como campo prático de investigação através de workshops e ensaios com luz, som e vídeo, realizados

<sup>3</sup> Puzzle: Quebra-cabeça; jogo cujas múltiplas e diferentes peças devem ser ligadas de maneira a compor um todo. Expressão popular para problemas de difícil resolução ou muito complicado; enigma. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/puzzle/>

<sup>4</sup> Marc Augé foi um etnólogo e antropólogo francês. Em sua obra *Não-Lugares*, publicada em 1992, ele introduziu o conceito de “não-lugar” para descrever espaços transitórios que carecem de significado.



nos anos de 2024 e 2025, nas salas do Departamento de Artes Cênicas da USP.

Ao longo dessas páginas, os três pontos de vista do Projeto Carbono se convergem em uma cartografia dos nossos erros, descobertas, referências e pensamentos durante uma viagem pelo universo da experimentação. Finalmente, este diálogo coletivo transforma essa monografia em um convite aos nossos mundos invisíveis.



Leitura de "As Cidades Invisíveis"



Gramado do Departamento de Artes Cênicas no dia do Jogo-mundo 1



# ELEMENTO I

não faz sentido

o que não faz?

vamos fazer um processo às avessas...  
pra acabar no mesmo resultado!

e pra quê?!

pra sofrer mais...

e o que a gente faz?

vamos ser radicais!  
...tira os atores.

todo mundo vai ser contra

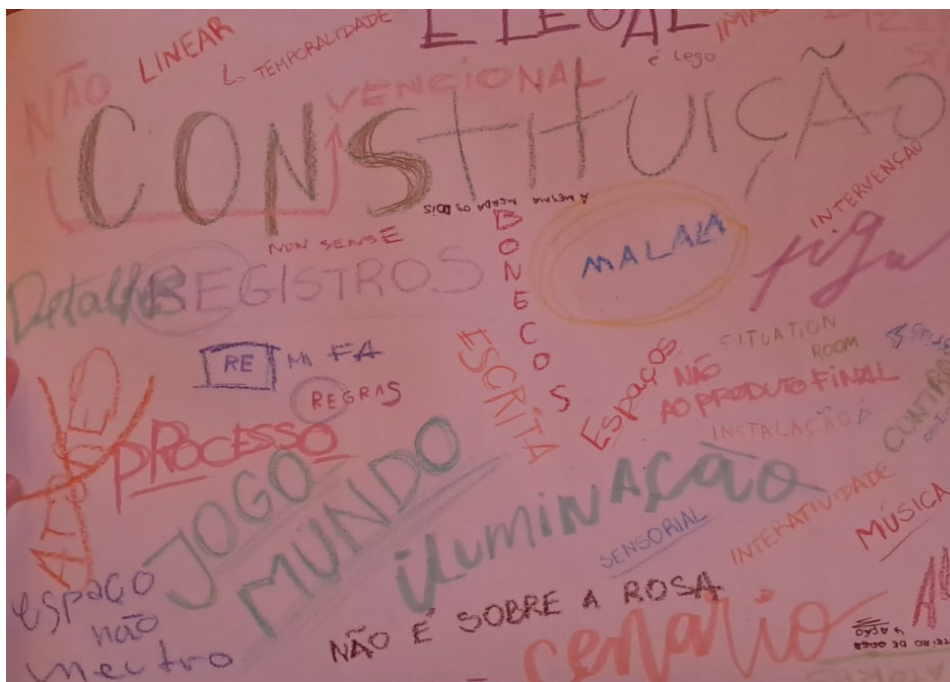
vamos fazer um pacto.

## REGRAS DO JOGO

Projeto Carbono nasce com a intenção de ser um núcleo de pesquisa que busca explorar diferentes formas narrativas das materialidades cênicas. Em um projeto cujo foco é o estudo de experimentações em vez da criação de uma obra cênica finalizada, houve a necessidade de elaborar uma metodologia própria. Inspirada pelo DOGMA 95<sup>5</sup> e no MANIFESTO DE GHENT<sup>6</sup>, a Constituição do Projeto Carbono surge como um pacto coletivo divertido que nos mantém fiéis aos princípios da pesquisa.

<sup>6</sup> NTGent, originalmente Nederlands Toneel Gent, é uma companhia de teatro em Ghent, Bélgica. Todos os trabalhos e produções do NTGent são submetidos a um conjunto de 10 regras criadas em 2018, o GHENT MANIFESTO.

<sup>5</sup> O Dogma 95 é um movimento cinematográfico dinamarquês, criado por Lars von Trier e Thomas Vinterberg em 1995, que estabelece um conjunto de regras para a produção de filmes.



## Toró de ideias para a criação da Constituição do Projeto Carbono

## **CONSTITUIÇÃO DO PROJETO CARBONO**

1. Atuantes interessam ao teatro, não a nós!
2. Não faremos uma peça com robôs humanoides. Nada que se pareça humano. Elementos maquínicos são aliados e convêm para o processo.
3. Fugiremos ao máximo de fazer uma peça.
4. Cada integrante tem apenas 1 (uma) oportunidade de fazer um golpe de Estado, fazendo valer a sua vontade acima dos demais integrantes.
5. O envolvimento do público é parte essencial do jogo-mundo. Será uma experiência imersiva. O público está dentro do espaço cênico. Não há quarta parede.
6. O experimento não é sobre a rosa, é sobre o lugar<sup>7</sup>. É sobre se perceber no espaço.
7. O foco das experimentações serão as visualidades e sonoridades. O jogo sempre será a partir da cenografia, do som e da luz.
8. Nossa busca não é pelo teatro ou instalação, é pelo entre. Nos interessa das Mittel, the middle, nel mezzo, arasinda, nogal ou, em português, a meiuca.
9. Vamos ser radicais.
10. Não ao produto final!

<sup>7</sup> A frase faz referência a uma anedota do artista plástico Olafur Eliasson, que, ao ser questionado pelo diretor de um museu se em sua instalação de luz não poderia haver uma pequena rosa vermelha no centro, responde: “Não. Porque a rosa vai virar o centro das atenções.”

<sup>8</sup> Hans-Thies Lehmann foi um teórico, crítico e professor alemão, autor do livro “O Teatro Pós-Dramático” (1999), marco para as artes performativas do século XX.

<sup>9</sup> Heiner Goebbels é compositor e diretor alemão. Entre 1999 e 2018 foi professor no Institute for Applied Theatre Studies na Universidade de Justus Liebig, em Giessen, Alemanha. Faz parte dos expoentes mais importantes da música contemporânea e da cena teatral.

O caminho metodológico se estruturou com base na pesquisa teórica, seguida por laboratórios de experimentações práticas, aberturas ao público e, por fim, análise das investigações. Como ferramenta para estudo e partilha de referências, realizamos seminários individuais de obras e artistas que nos impactaram pelo jogo da espacialidade, luz e som, a fim de expor e reunir as visões artísticas de cada integrante do Projeto. De imediato, as reflexões sobre a presença humana no espaço e a ideia de lugar comum, presentes nas “*Cidades Invisíveis*”, de Italo Calvino, nos impulsionaram poeticamente ao longo de toda pesquisa. Assim, sobrevoamos também os textos de Hans-Thies Lehmann<sup>8</sup> para entender o conceito de teatro pós-dramático, além da narratividade subjetiva da luz e do som encontrada nos trabalhos de Mirella Brandi e Heiner Goebbels<sup>9</sup>, respectivamente. O grupo de teatro alemão Rimini Protokoll<sup>10</sup> também serviu para reflexão referente à participação do espectador nas instalações cênicas. Desta forma, nos aproximamos do nosso objeto de pesquisa com verdadeira curiosidade científica, de modo que o arcabouço teórico e referencial sustentasse os nossos laboratórios.

Pensado por Richard Schechner<sup>11</sup> (2003, p.198-200 apud Rinaldi, 2006, p. 2), o conceito de *workshop* pode ser compreendido como uma fase investigativa no processo criativo, em que o artista possui liberdade para explorar diferentes possibilidades nos ensaios. Deslocando o olhar para as visualidades e sonoridades cênicas, entendemos os laboratórios como uma zona de experimentação e testes técnicos com luz, som, vídeo e cenografia que ocorrem por meio de investidas sem justificativa ou tema prévio, guiadas por uma curiosidade pelas potências narrativas de cada materialidade.

<sup>10</sup> Rimini Protokoll é um grupo de teatro alemão fundado em 2000 por Helgard Haug, Stefan Kaegi e Daniel Wetzel. Seus trabalhos são conhecidos por expandir os significados de teatro através de trabalhos cênicos, intervenções, instalações performáticas e áudio peças.

<sup>11</sup> Richard Schechner foi professor de Estudos da Performance na Tisch School of the Arts da Universidade de Nova Iorque. É pioneiro no programa de Estudos da Performance e fundador do grupo de teatro experimental The Performance Group.



Laboratório com cor e espelhos

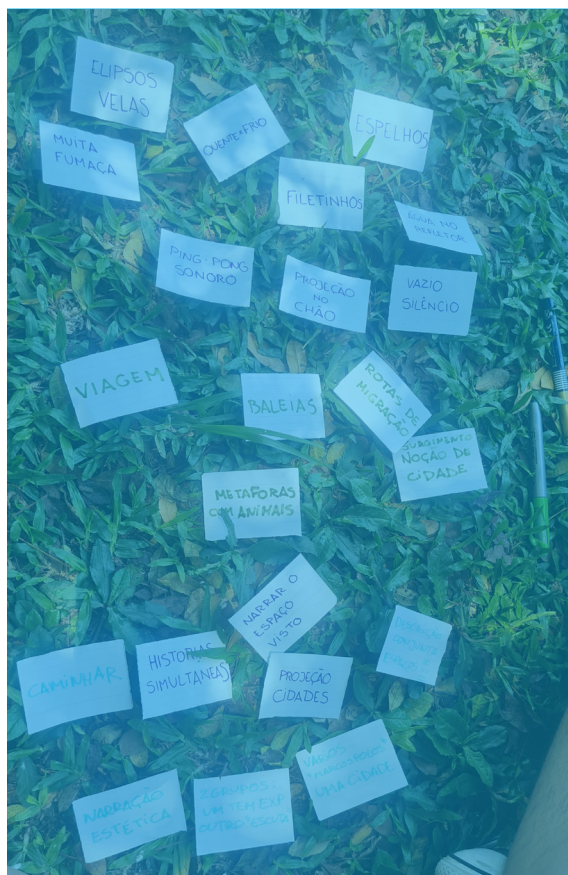
Dessa forma, este procedimento configurou-se como ponto de partida para a criação de experiências cênicas sem atores — o que posteriormente chamamos de *jogos-mundo* —, cuja materialidade atua como agente performativo propulsor de um jogo com o espectador.

A regra do jogo era simples: os laboratórios partiriam de um campo comum de experimentação, sem buscar um tema propriamente dito. Os primeiros encontros se estruturariam na relação do som a partir dos princípios de simetria, repetição, contraste e movimento e, posteriormente, materiais subjetivos como escritas poéticas e obras artísticas. Dessa forma, cada integrante do projeto foi responsável por idealizar propostas individuais a serem executadas em sala de ensaio. Após duas semanas de investigações sonoras, a mesma dinâmica foi utilizada para os *workshops* de luz, vídeo e cenografia, nos quais as materialidades foram exploradas sem que sequer soubéssemos se tais experimentos nos seriam úteis, impactantes, ou efetivos. O que estava em jogo era o exercício da curiosidade e a análise das descobertas.

É importante salientar que nossa metodologia de criação está intimamente ligada ao contexto universitário e à disponibilidade de elementos de produção, como equipamentos, espaço físico de trabalho, além de equipe técnica para realização de montagens. Com o acesso limitado às tecnologias cênicas, nos deparamos com a necessidade de inventar soluções alternativas ou gambiarras<sup>12</sup> para materializar determinada ideia, o que tornou o laboratório um campo lúdico de experimentação e brincadeira. Nessa perspectiva, abraçamos a visão do cenógrafo Renato Bolelli Rebouças<sup>13</sup> (2024, p. 24) sobre a precariedade, “*tema que, em geral, constitui o nosso*

<sup>12</sup> “Gambiarra”: Solução improvisada para resolver um problema ou para remediar uma situação de emergência; remendo. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/gambiarra/>

<sup>13</sup> Renato Bolelli é diretor de arte, arquiteto, cenógrafo, figurinista, pesquisador e professor no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de São Paulo. Cria e coordena projetos de arte, workshops, cursos e curadoria em cenografia expandida, direção de arte, intervenção urbana, performance imersiva, site-specific e instalação.



Organização de ideias para o  
jogo-mundo II

*quotidiano em diferentes níveis – como um modo construtivo-performativo imposto que desafia e provoca imaginários*”. Com a criação de mecanismos operativos condizentes com nosso contexto universitário, deixamos que as características principais do espaço externo ou interno influenciassem o nosso trabalho, ora destacando sua amplitude, ora nos prendendo em espaços menores, ora nos permitindo descobertas, ora nos fechando caminhos.

Por conseguinte, desenvolvemos análises a partir de tais descobertas, a fim de elaborar aberturas ao público, nomeadas de *jogos-mundo*. Nesse momento, os princípios estéticos regentes cederam lugar ao livro *“As cidades invisíveis”*, de Italo Calvino, influenciando nosso processo não como uma narrativa a ser representada de forma teatral, mas sim como uma inspiração dramatúrgica para propostas de jogo, através dos conceitos de viagem, cidades e viajantes.

Em síntese, configuramos um ciclo de pesquisa com base na análise das aberturas, discussões com os participantes e reformulação dos experimentos. Uma abertura dá lugar a outra, um experimento dá seguimento a outro, e dessa forma fomos conduzidos a refletir sobre a narratividade e performatividade do espaço cênico, da iluminação e da sonoplastia em relação aos jogadores/espectadores.



# ELEMENTO II

“ao marcelo, belas viagens pelas cidades invisíveis.  
tina 10.98 MG”

que lindo isso

e a gente nem sabe quem é marcelo  
ou tina

paguei dois reais no livro

baratinho!

onde você comprou?

no bazar da igreja...  
não foi num lugar interessante

seria mais legal se fosse numa viagem

de certa forma a gente também é viajante.

# CONTEXTUALIZAÇÃO

## Primeiras Caminhadas



Explorando a cidade

No livro *Por “Uma Geografia Nova”*, Milton Santos<sup>14</sup> compreende espaço como uma construção histórico-social, um território onde os vestígios deixados pelo tempo e pela presença humana se acumulam (Santos, 2022, p. 256). Questionando a neutralidade do espaço e da caixa cênica tradicional, tal pensamento nutriu um desejo de explorar ambientes na cidade de São Paulo carregados de história e marcas do tempo: a antiga fábrica de cimento de Perus, a feira noturna de flores na CEAGESP, a Vila Itororó e o Parque da Água Branca. Nessas jornadas, nos assombramos com a grandiosidade dos muros antigos da fábrica de Perus; ouvimos o barulho de água corrente de algum riacho próximo; negociamos mudas durante a desmontagem apressada da feira logo de manhã; observamos longamente as galinhas presas no poleiro do Parque da Água Branca; re-imaginamos aqueles lugares a partir de nossas percepções subjetivas.

No entanto, espaços tradicionalmente teatrais possibilitam, em teoria, o uso de equipamentos técnicos e sua infraestrutura, em comparação às dificuldades técnicas, burocráticas, financeiras e de pesquisa contínua de espaços não convencionais. Diante desses desafios, optamos por realizar a investigação nas salas do Departamento de Artes Cênicas, onde haveria disponibilidade de recursos, além de um espaço constante ao longo dos sete meses de atividade prática. Essa escolha permitiu um aprofundamento maior no foco da pesquisa: a busca pela autonomia narrativa das

<sup>14</sup> Milton Almeida dos Santos foi um geógrafo, escritor, cientista, jornalista, advogado e professor universitário brasileiro. Foi um dos principais nomes da renovação da geografia no país na década de 1970.





Fábrica de Cimento de Perus

linguagens e sua relação direta com o público.

Nenhuma etapa de um processo criativo é despropositada; a investigação não pode ser descolada de seu percurso e de todas as pequenas camadas que a compuseram. As jornadas em lugares fora do ambiente universitário nos trouxeram percepções essenciais sobre a potencialidade narrativa de cada espacialidade. Assim, nos debruçamos no estudo sobre dramaturgia do espaço, teatro pós-dramático e teatro imersivo, a fim de compreender o jogo entre a narratividade de um espaço – seja ele real ou cenográfico – e a presença ativa do público.

## Teatro-performance-instalação

A definição de teatro, historicamente vinculada à presença do ator e à centralidade do texto dramático, consolidou-se como um paradigma estruturante da cena teatral. No entanto, o advento do teatro pós-dramático alterou substancialmente esse paradigma. Formulado no final do século XX pelo teórico Hans-Thies Lehmann, ele rompeu com a tradição teatral a partir da “rejeição total do mimético<sup>15</sup> e a busca pelo puramente performativo” (Carlson, 2015, p. 583). A perspectiva de um teatro com a “possibilidade de atribuir o papel de dominante a outros elementos que não o logos dramático e a linguagem” (Lehmann, 2007, p. 153) validou o caráter teatral da nossa pesquisa, que não se limita à representação tradicional do teatro.

<sup>15</sup> Mimético: De mimese, termo de origem grega que significa imitar. A mimese é a imitação ou representação de algo. Disponível em: <https://www.spescoladeteatro.org.br/noticia/o-que-e-mimese>

No lugar de uma dramaturgia pautada pelo texto, uma dramaturgia visual parece ter alcançado predomínio absoluto no teatro do final dos anos 1970 e dos anos 80, até que na década de 1990 se delineou um

certo retorno ao texto (o qual na verdade não havia desaparecido por completo). “Dramaturgia visual” não significa aqui uma dramaturgia organizada de modo exclusivamente visual, mas uma dramaturgia que não se subordina ao texto e que pode desdobrar sua lógica própria. (Lehmann, 2007, p. 153)

<sup>16</sup> Cibele Forjaz é diretora e iluminadora teatral, docente e pesquisadora no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de São Paulo. Participou ativamente de três coletivos de teatro: A Barca de Dionísos; Teatro Oficina Uzya Uzona e Cia.Livre, onde é diretora artística.

Através da tese de doutorado da diretora e iluminadora Cibele Forjaz Simões<sup>16</sup> (2011), tivemos acesso a discussões sobre a maneira pela qual os artistas da *Bauhaus*<sup>17</sup> se aproximavam da abstração no início do século XX. Como um ponto de encontro de artistas e uma encruzilhada entre as artes, a *Bauhaus* contribuiu para o pensamento, praticado ou imaginado, de um teatro genuinamente abstrato, livre tanto do texto dramático quanto, eventualmente, da presença do ator (Forjaz, 2011, p. 348). A possibilidade de pensar o teatro sem o protagonismo do texto e da figura atuante nos guiou na busca por uma teatralidade da cenografia, sonoridade e iluminação, a fim de desenvolver uma dramaturgia exclusivamente visual e sonora, como uma nova perspectiva do pensamento de Lehmann.

Sob a proposta de retirar completamente a figura do ator – como dito no artigo 1 da constituição do Projeto Carbono – questionamentos ressoam: ao prescindirmos do ator, estaríamos descaracterizando o fenômeno teatral? Essa experimentação poderia ainda ser compreendida dentro da esfera do teatro? Encontramos uma resposta na concepção de teatro como acontecimento convivial, conforme discutido por Jorge Dubatti<sup>18</sup> (Dubatti, 2012 apud Batisti, 2017. p 10)

[...] o que constitui o teatro é uma região de experiência resultante da estimulação, afetação e multiplicação recíproca das ações conviviais, poéticas

<sup>17</sup> Staatliches-Bauhaus (Casa de Construção) foi uma escola de artes, design e arquitetura de vanguarda na Alemanha. Fundada pelo arquiteto alemão Walter Gropius em 1919, foi a primeira escola de design do mundo, lançando as bases da nova arquitetura que marcariam o século XX.

<sup>18</sup> Jorge Dubatti é crítico, historiador e professor argentino na Universidade de Buenos Aires. É pesquisador da cena contemporânea na América Latina no campo da filosofia do teatro e cartografia teatral.

e contemplativas em companhia. Um espaço de subjetividade e experiência imprevisível, efêmera, que surge do acontecimento convivial-poético-contemplativo e existe unicamente no momento em que acontece, entre e com as pessoas que constroem e vivem esse momento.

O teatro, segundo o autor, não se define exclusivamente pela presença de atores ou por uma narrativa textual, mas pela interação entre sujeitos em um espaço-tempo compartilhado. Observando esse acontecimento sob a ótica da performatividade, Josette Féral<sup>19</sup>, ao contradizer a nomenclatura de Lehmann, nos oferece a noção de teatro performativo como um outro caminho. Para a pesquisadora, “seria mais justo chamar este teatro de ‘performativo’, pois a noção de performatividade está no centro de seu funcionamento.” (Féral, 2008, p. 197). Com isso, concluímos que a teatralidade e a performatividade não se anulam, mas se complementam. Essa relação também é abordada por Eduardo Santos Andrade<sup>20</sup> (2019, p 15), que propõe uma reflexão sobre como essas noções se interligam:

As noções de performatividade e teatralidade estão intimamente conectadas, sendo ambas dependentes do receptor para sua ocorrência. Enquanto a performatividade está centrada na ação, na ordem do fazer, a teatralidade reside na percepção desse fazer, estando ligada ao campo do imaginário, da recepção, num processo de comunicação que escapa à lógica do texto verbal.

Assim, a maneira como posicionamos o espectador em nossas experimentações justifica o enquadramento do nosso processo em ambos conceitos. A ação ultrapassa qualquer tentativa

<sup>19</sup> Josette Féral é professora na Université Paris 3 La Sorbonne Nouvelle, na França. Dedicou-se a numerosas publicações sobre a representação teatral e a teoria do jogo cênico na Europa, nos Estados Unidos e no Canadá.

<sup>20</sup> Eduardo Santos Andrade é professor efetivo da Escola de Belas Artes da UFMG, onde coordena o Laboratório de Cenografia e Iluminação Cênica (LIC), atuando na pesquisa e no ensino na área da realização plástica do espetáculo.

de representação, se manifestando como o jogo entre público e espacialidade e, esse público, inserido no *jogo-mundo*, assume o papel simultâneo de observar e afetar a ação. Ele detém o domínio tanto subjetivo quanto objetivo da obra e se coloca na realidade concreta do *jogo-mundo*, conforme o teatro performativo propõe ao enfatizar “o aspecto lúdico do discurso em suas múltiplas formas – visuais ou verbais: aquelas do performer, do texto, das imagens ou das coisas” (Féral, 2008, p. 207).

Em função da ação imprevisível do público, a reação dos elementos cênicos não pode ser programada. Assim, a teatralidade presente no *jogo-mundo* se entrelaça com a noção de performatividade a partir do caráter de improviso da operação técnica. Conforme argumenta Natasha Silva<sup>21</sup> (2018), a figura do operador não age apenas como mediador técnico, mas como um agente que performa em tempo real por meio da manipulação da luz, do som e do espaço. É por esse motivo que, ao longo do texto, nos propomos a utilizar a terminologia “operador-criador”, uma vez que, ao mesmo tempo que concebemos os jogos, também estamos exercendo o papel de operadores.

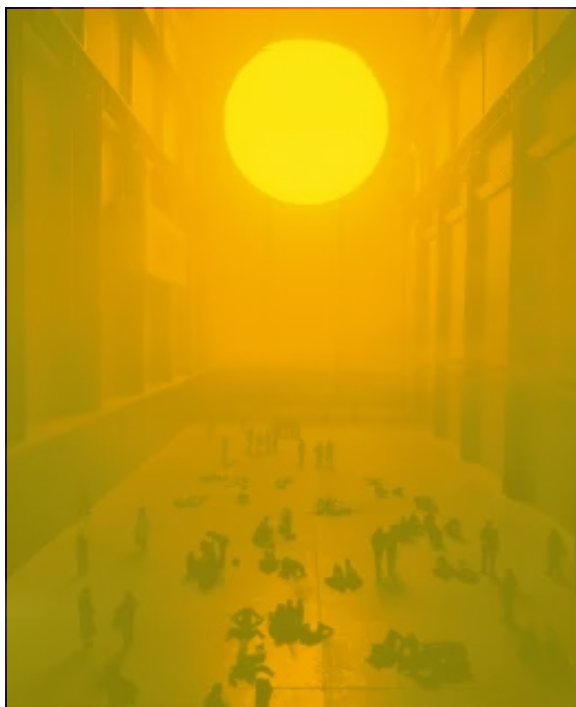
A partir da mudança de perspectiva sobre os conceitos de teatro e performance, bem como suas aplicações, entendemos como as visualidades se tornam autônomas, abandonando seu caráter de representação semiótica de uma narrativa e configurando-se como propositora de jogo. Em convergência com Andrade (2019), a cenografia pode ser entendida como performativa uma vez que os elementos espaciais não são meros enquadramentos da ação, mas agentes ativos na constituição da experiência teatral.

Ademais, nos aproximamos do conceito de instalação,

<sup>21</sup> Natasha Kerolen Leite da Silva, é Mestre em Artes pelo PPGARTES (UFPA). Mantém linhas de pesquisa na Antropologia da Dança, Estudos da Performance, e Processos de Criação em Iluminação Cênica.

especialmente no que se refere às instalações imersivas e interativas. Mirella Brandi (2015, p. 50) ressalta que esse tipo de instalação rompe com a contemplatividade passiva do espectador, inserindo-o em um ambiente que exige sua imersão sensorial. No campo das Artes Visuais, ambientes imersivos foram popularizados durante a década de 60 e 70, tornando as exposições artísticas mais atrativas ao propor a interação dos espectadores com objetos e lugares. Desta forma, o público não estaria só convidado a olhar a obra, mas adentrá-la, posteriormente concretizando a definição de instalação, como posta pela artista e pesquisadora Sylviane Leprun<sup>22</sup> (1999, p. 21): “a instalação é uma forma singular de ocupação do espaço, oriunda de uma reflexão espacial posta em perspectiva no campo plástico”

Para o desenvolvimento do Projeto Carbono, tomamos como principais referências as instalações de Olafur Eliasson<sup>23</sup>, com destaque para *The Weather Project* (2003). Essa instalação foi concebida para o espaço do *Tate Modern*, no Reino Unido, e propôs uma ambientação onde uma luz monocromática amarela, juntamente com um grande espelho, simulavam a presença de um sol enquanto o ambiente era envolvido por uma densa neblina. Em entrevista à série *Abstract*, da Netflix, Eliasson revelou que *The Weather Project* foi idealizado como um espaço de convivência, no qual as cores predominantes seriam o amarelo e os tons de cinza, propondo que o público observasse a si mesmo e o espaço dessa nova maneira. O projeto, que também refletia sobre as questões climáticas — tema de crescente relevância na época de sua execução —, permitiu que indivíduos com visões de mundo distintas compartilhassem o mesmo espaço sob um céu artificial comum. O



*The Weather Project*, 2003.  
Fonte: Site do artista

<sup>22</sup> Sylviane Leprun foi arquiteta, artista plástica, doutora em etnologia e professora na Escola de Arquitetura de Paris-La Villette.

<sup>23</sup> Olafur Eliasson, artista dinamarquês-islandês, é conhecido por suas instalações inovadoras que exploram a relação entre arte, natureza e percepção, além de seu envolvimento em projetos sociais como Little Sun, que promove energia solar em comunidades isoladas.

artista afirma no documentário a percepção de que as pessoas não precisam ser iguais para estarem juntas em um mesmo local, nas mesmas circunstâncias, cada uma com suas próprias percepções e experiências. Naquele ambiente cada um entendia sua mensagem e agia de maneiras diferentes. Nas imagens mostradas podemos ver pessoas meditando, dançando, brincando ou somente observando o espaço ocupado do museu. Esse seria nosso desejo inicial com o Projeto Carbono, conferir ao espaço cênico teatral a mesma oportunidade de presença de público e entendimento subjetivo de uma instalação. À vista disso, ponderamos o conceito de instalação como parte dos princípios do *jogo-mundo*, consolidando o tripé estrutural *teatro-performance-instalação*.

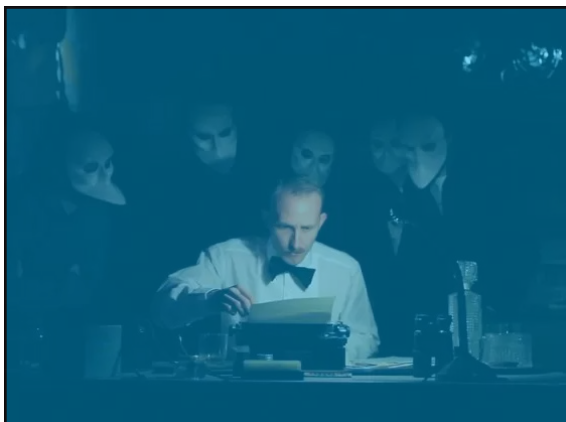
## Experiências híbridas

<sup>24</sup> Punchdrunk é um grupo britânico fundado em 2000 por Felix Barrett, pioneiro no teatro imersivo, colocando os espectadores no eixo central da ação.

Visando formular um banco de referências, buscamos diferentes coletivos e artistas contemporâneos que exploram o hibridismo entre teatro, performance e instalação. O *Punchdrunk*<sup>24</sup>, coletivo britânico expoente do teatro imersivo, constrói experiências narrativas fragmentadas que exigem o deslocamento físico dos espectadores dentro de espaços cenográficos complexos. A companhia paulistana 28 Patas Furiosas<sup>25</sup> encontra na proposta de encenação material uma forma de transpor as visualidades da cena para a construção de dramaturgias. Os alemães do *Rimini Protokoll*, por sua vez, investigam a expansão da teatralidade a partir da interação entre público, espaço e novas perspectivas da realidade, explorando modos de participação não convencionais, a partir do uso de dispositivos tecnológicos.

<sup>25</sup> A companhia 28 Patas Furiosas foi criada em 2011 em São Paulo. A concepção de seus trabalhos sempre busca dialogar com outras formas artísticas. Nesse sentido o grupo propõe um hibridismo no qual as montagens não apresentam hierarquia entre instalação, pintura, performance, música e poesia.





*Sleep no More*, 2011  
Fonte: Site do artista



*Parabólica dos Sonhos*, 2022  
Foto: Isabel Wolfenson

No que se refere a Teatro Imersivo, o *Punchdrunk* propõe uma experiência autônoma do espectador em sua obra *Sleep no more* (2011), estreada em Nova York. Inserido em um espaço cênico de grande escala, o público se vê livre para caminhar entre os cinco andares do *McKittrick Hotel*, onde as cenas e performances acontecem de forma ininterrupta. O que nos interessa é o hibridismo de linguagens que emerge das escolhas de cada espectador em meio a uma conjunto de instalações. Contudo, a presença de corpos atuantes e uma estrutura de ações dramáticas reforça uma concepção tradicional de teatro da qual nos distanciamos.

Como performance-instalação, a *Parabólica dos Sonhos* (2022), do coletivo 28 Patas Furiosas, ocupou o espaço do TUSP Maria Antônia para celebrar um rito de passagem entre a morte, o luto e os sonhos. Tratava-se de uma instalação duracional e imersiva que usava mecanismos de gravação e sonoplastia para agir e compor em cima dos sonhos partilhados dos espectadores. O apelo sensorial e cíclico de criações como a do *28 Patas* — que abrem o campo de percepção temporal do público — possibilita que a criação desse espaço-tempo manipulado afete diretamente a movimentação do público e, por fim, a compreensão da obra. Nesse caso, a ação é conduzida pela materialidade em conjunto com as performers, colocando a luz, o som e as projeções no protagonismo daquele espaço. Além deste trabalho, a metodologia de criação do grupo, que pensa a espacialidade como elemento fundamental do processo, serviu de inspiração para nossos laboratórios de experimentação.

Na busca pela ideia de instalação cênica interativa, encontramos no grupo alemão Rimini Protokoll um hibridismo que se assemelhava aos nossos objetivos, através da retirada do corpo



*Nachlass*, 2016  
Fonte: Site do artista



*Nachlass*, 2016  
Fonte: Site do artista

performativo na obra “*Nachlass - Pièce sans personnes*”<sup>26</sup> (2016), realizada em Lausanne, Suíça. Em uma cenografia imersiva, o público composto por oito pessoas é disposto em um *hall* onde oito portas possuem um temporizador que, após determinado tempo, se abrem, permitindo o acesso às *Nachlass* (heranças) de oito pessoas que decidiram, por diferentes razões, preparar sua morte. A dinâmica da sala dura em média 8 minutos e, ao final, as portas se fecham automaticamente. Ao evocar a ideia de narrativa do espaço como uma cena ausente de pessoas, o espectador age como explorador entre objetos, áudios ou testemunhos em vídeo, a fim de construir sua própria narrativa à medida em que participa ativamente. Nesse contexto, o *Rimini Protokoll* consolida-se como uma referência prática de dramaturgia do espaço e narratividade das materialidades cênicas, ressoando na maneira que, posteriormente, pensamos a performatividade em jogo com o público e configuramos elementos maquínicos – um temporizador ou uma impressora – como agentes mediadores.

Em suma, após entender que a ausência do ator não esvazia a teatralidade do experimento, identificamos que o cerne do acontecimento teatral reside na relação entre espectador e espaço. O *jogo-mundo* tem o propósito de constituir-se como um dispositivo performativo que coloca o espectador no centro da interação, transformando-o em coautor da experiência. Situado na interseção das Artes cênicas e visuais, o *jogo-mundo* permite explorar as potências das materialidades de forma expandida e performativa.

<sup>26</sup> *Nachlass*: palavra alemã para conjunto material e imaterial de bens deixada por um falecido. É composta por *Nach* (depois) e *Lassen* (deixar), e pode ser compreendida como “herança”. *Pièce sans personnes*: frase francesa para “Peça sem pessoas”.



## Dramaturgia do espaço

O conceito de cenografia expandida e as noções de dramaturgia do espaço são centrais para o estudo. Como afirma Rebouças (2024, p. 12), a cenografia contemporânea não mais se limita à função de suporte, mas age como mediadora de relações sensoriais e afetivas entre espectador e espaço. Nesse caso, a dramaturgia do espaço, por sua vez, desloca-se da tradição representacional para um campo de organização das experiências imersivas a partir da espacialidade. Sobre a cenografia expandida, McKinney<sup>27</sup> e Palmer<sup>28</sup> (McKinney; Palmer apud Rebouças, 2024, p. 12) destacam três conceitos principais:

Relacionalidade (as formas pelas quais a cenografia cria lugares de encontro e relações);  
afetividade (ligada a efeitos estético-sensoriais estabelecidos a partir de emoções pessoais);  
e materialidade (a sensação de texturas e materiais dos lugares, coisas e corpos).

Nesse contexto, o espaço cenográfico deixa de ser apenas o suporte de uma narrativa, não atuando apenas como figura no mundo ficcional, mas em sua realidade presencial, como parte de um sistema performático que interage com o público (Andrade, 2019, p. 18-19). No que se aplica ao nosso trabalho, reconhecemos que em experiências imersivas – seja teatro, instalações ou performances – a reconfiguração do espaço como agente relacional acarreta em uma mudança de postura do público, que passa a explorar o espaço ativamente, em vez de simplesmente observá-lo. Portanto, a cenografia expandida não é um objeto de representação ficcional, mas um campo de interações, onde tanto o público quanto as materialidades desempenham papéis performáticos.

<sup>27</sup> Joslin McKinney é professora associada em Cenografia, Vice-Chefe da Escola e Gerente de Programa do curso de pós-graduação em Design de Performance na School of Performance & Cultural Industries da Universidade de Leeds, no Reino Unido.

<sup>28</sup> Scott Palmer é professor associado em Cenografia na Universidade de Leeds, no Reino Unido, e co-coordenador do Grupo de Trabalho de Cenografia da International Federation of Theatre Research.

Assim como a cenografia, a sonoplastia também pode ser analisada sob a mesma perspectiva ao distanciar-se da mera função ilustrativa e tornar-se um elemento autônomo. Como defende o compositor e diretor Heiner Goebbels, criar lacunas desestabilizadoras entre materialidades e significados instiga a curiosidade investigativa do público, permitindo que o som, o espaço e o tempo se relacionem de forma mais livre e independente (Baumgartel, 2016). Goebbels trata o som não como uma simples ilustração de uma ideia ou sensação, mas como um elemento capaz de afetar diretamente a percepção do espectador e promover sua postura ativa. Em *Stifters Dinge* (2007), uma estrutura mecânica composta por pedras, metais, pianos, neblina, tanques de água, chuva, gelo e vozes convida o público para uma viagem sensorial e imersiva, através de uma composição sonora visual. A instalação performática de Goebbels insere o espectador em um mundo maquínico cuja inexistência da narrativa o instiga a preencher as lacunas de significados através de sua própria percepção sobre os elementos presentes. Desse modo, a sonoplastia no contexto performativo se emancipa da função representacional e passa a promover um jogo subjetivo-sensorial com o público.

Acerca da iluminação, a arquiteta, iluminadora e pesquisadora Fernanda Villares<sup>29</sup> (2011, p. 144) argumenta que “a luz é um instrumento poderoso na comunicação subliminar com o observador”, cujo diálogo com o público pode ser estabelecido de forma direta, sem a mediação de outra linguagem. A emancipação da luz, portanto, ocorre na medida em que ela transcende sua função tradicionalmente técnica ou de mero suporte de cena, explicitando a sua própria narratividade como agente autônomo e performático

<sup>29</sup> Fernanda Carvalho Villares é arquiteta e designer de luz formada em 2000 pela FAUUSP, mesma instituição onde adquiriu o título de mestre na área de Design e Arquitetura em 2011. Trabalha desde 2000 como assistente em projetos de iluminação e, desde 2006, em escritório próprio.

na construção do espaço cênico. Não apenas modifica a percepção do ambiente como um elemento físico, mas também atua como um agente transformador, ressignificando o espaço e conferindo novos sentidos à cena. No teatro contemporâneo, a iluminação não se limita a revelar o que está escondido ou a organizar a cena de acordo com a lógica do texto. Em vez disso, ela articula múltiplos significados na criação de uma narrativa visual complexa que interage com o espectador de maneira subjetiva e aberta, como observa Forjaz (2009), ao afirmar que “a luz conduz o olhar por uma série de signos sobrepostos, que acabam por formar um sistema significativo que se compõe à medida que passa pela retina do público” (Forjaz, 2009, p. 153). Em concordância também com Natasha Silva (2018, p. 180), compreendemos que a performatividade da luz revela-se desde sua concepção e se estende para o jogo entre público e operador-criador. Dessa maneira, o pensamento sobre a estrutura narrativa dos *jogos-mundo* se fundamenta na perspectiva de que a luz é sujeito autônomo detentor de um discurso próprio, o qual se consolida na presença ativa do espectador.

## Participação do público

Sendo o Projeto Carbono um estudo sobre uma linguagem visual e sonora que estabelece uma relação direta com a subjetividade do público, consideramos importante um aprofundamento a respeito da ação do público nos *jogos-mundo*, uma vez que o entendimento do espectador não se limita mais ao texto, mas se constrói a partir da experiência sensorial e individual de cada um. O público se torna o centro do processo artístico e o discurso ressoa de forma direta em seu imaginário, estimulando uma nova forma de percepção da

experiência sensorial, como expõe Mirella Brandi (2015, p. 56)

Surge uma nova possibilidade dramatúrgica, que se define no espectador, por meio de sua percepção. A autonomia da luz atua como estímulo perceptivo para essa nova linguagem, e a criação artística como metáfora de uma nova percepção de mundo. A luz como polifonia aberta a novas percepções e olhares, assim como a arte e a vida.

Em um contexto acadêmico, e em concordância com o artigo 10 da Constituição do Projeto Carbone, o objetivo da pesquisa não se resume a um produto final, mas sim à possibilidade de descobrir novos formatos através de tentativa e erro. Assim, nossa criação não se limita à obra em si, mas se expande a um campo de experimentação e reflexão que só se concretiza com a participação ativa do público. Nesse sentido, os espectadores também são agentes influentes no processo de criação do *jogo-mundo* através da partilha de suas percepções sobre os experimentos, tornando-se, portanto, coautor da experiência. Criar um espaço que além de propor reflexões ao público seja um laboratório de pesquisa artística foi fundamental para a materialização dos *jogos*.

Essa relação estreita entre obra e público é exemplificada nas ideias de Lygia Clark<sup>30</sup>, que defendia a arte como um processo dinâmico e coletivo, onde o espectador não é um observador passivo, mas uma parte ativa do processo criativo. Para Clark, a arte só se concretiza quando o público está presente e interage fisicamente com a obra. Segundo a professora Dirce Helena Carvalho<sup>31</sup> (2011, p. 132),

No decorrer de sua trajetória, Lygia Clark luta incessantemente para eliminar o objeto de arte

<sup>30</sup> Lygia Clark foi uma pintora e escultora brasileira contemporânea. Reconhecida como uma das mais importantes artistas brasileiras do século XX.

<sup>31</sup> Dirce Helena Carvalho é atriz, diretora, pesquisadora teatral e professora de Interpretação/Voz do Curso de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia.

que considera coisa do passado, coisa dada ao espectador para decifrá-lo, passando a ser propositora de situações, elegendo o corpo como lugar para fundir-se ao coletivo.

Nesse sentido, Clark propunha uma arte que não fosse algo dado, mas algo vivido e experienciado, em que o corpo do espectador se tornava o elo entre o coletivo e o criador. O público não apenas interpretava a obra, mas participava da sua construção, criando uma nova realidade em conjunto com a criação artística.

## Processo de criação

Com o pilar central do Projeto Carbono, escolhemos priorizar o princípio de experimentação da pesquisa. Cada etapa do processo se fez valiosa para o amadurecimento tanto do projeto quanto de nossas visões pessoais como artistas da cena. O que dissertamos hoje é fruto de inúmeras discussões, aberturas de processo, testes e reformulações feitas durante os anos de 2024 e 2025 dentro do Departamento de Artes Cênicas. Assim, reconhecemos a importância do pensamento do diretor teatral Antônio Araújo<sup>32</sup> nessa trajetória, que reflete acerca dos processos colaborativos: “a experimentação e o contínuo cambiamento, supressões e desvios, baseados na dinâmica de tentativa-e-erro, são os operadores que construirão o conceito de encenação.” (Araújo, 2008, p. 1)

Uma vez que o processo criativo é algo que não pode ser controlado, nos vimos na necessidade de estabelecer pactos precisos – assim como uma constituição – para que não nos desviássemos dos princípios da nossa pesquisa.

<sup>32</sup> Antônio Araújo é diretor teatral e professor no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de São Paulo. É co-idealizador e diretor artístico da Mostra Internacional de Teatro de São Paulo (MITsp). É um dos fundadores, além de diretor artístico, do Teatro da Vertigem, grupo que tem como marca a encenação em espaços não convencionais.



Laboratório com materialidades



Laboratório com materialidades



Laboratório com materialidades

Ao contrário da lógica produtiva, nos debruçamos sobre a experimentação como possibilidade de reflexão sobre as linguagens das artes da cena que geralmente ficam em segundo plano. O que está sendo proposto nesse primeiro acordo é o uso das materialidades, visualidades e sonoridades, a fim de entender como essa criação de multilinguagem pode por si só sugerir uma narratividade em jogo com o espectador.

Outra decisão que influenciou diretamente o processo foi a de não dividir em funções distintas. Isto é, cada integrante do Projeto tinha igual possibilidade de proposição na iluminação, dramaturgia, cenografia e sonoplastia nos experimentos. A divisão de tarefas, porém, ocorria de acordo com as necessidades de cada etapa do projeto, seja nos quesitos de produção ou de escrita. Apesar do caráter coletivo ter se mostrado vantajoso, o confronto entre as diferentes subjetividades tornou lentas as tomadas de decisões, principalmente no âmbito criativo. Foi uma mudança de paradigmas e atitudes. Muitas vezes mesmo as divisões de tarefas ficaram nubladas, pois pela primeira vez nos inserimos dentro de um processo em que o corpo não era o centro dessa divisão, ou sequer estava presente. Compreendemos que nas funções clássicas às quais nos acostumamos tudo é pensado a partir do corpo que performa: a dramaturgia proposta para sua execução, o cenário a ser ocupado por ele, a luz que ilumina seu rosto durante a cena, o som que ambienta sua narrativa.

Mesmo com todos os impasses, comuns em processos mais coletivizados, atravessamos na prática as dificuldades, avaliando a cada momento como se daria a contribuição dos integrantes e o diálogo entre nossas visões, entendendo quando ouvir ou quando lutar pelos nossos próprios desejos pessoais. Em suma,



parafraseamos o pensamento de Antônio Araújo (2008, p. 2), em que

O processo teatral coletivo não é, necessariamente, um campo pacífico e organizado. Ele é marcado por assimetrias, irrupções, transbordamentos propositivos, conflitos e instabilidades. A encenação *in progress* vive, então, o paradoxo de querer controlar esse sistema dinâmico e, ao mesmo tempo, de ter pouco controle sobre ele. Na verdade, trata-se de uma resultante em constante estado de tensão, em que as cristalizações e dissipações cênicas são forjadas através de contínuas lutas e negociações. Por ser uma obra “em obras”, ela relativiza a todo tempo a sua conformação, interroga-se constantemente sobre a sua materialidade, resultando uma encenação em contínuo confronto com o seu estatuto de precariedade.



Laboratório com materialidades

# ELEMENTO III

*(na praça do relógio, umas 20h, quando estava muito muito escuro)*

pô, gente já tá tarde, meus neurônios não funcionam

dá pra gente pelo menos fechar uma ideia?

é que falta todo o conceito

o conceito a gente tem  
só falta a gente fazer

é um jogo imersivo

vocês bancam?

um mundo

é isso

!!!



## CONCEITO JOGO-MUNDO

Nosso conceito de *jogo-mundo* surge na necessidade de criar uma experiência imersiva que se desenvolvesse em uma linguagem híbrida entre teatro-performance-instalação. Não é apenas uma experiência passiva, mas uma construção coletiva, onde o espaço, o tempo e a interação com o público se tornam partes fundamentais da narrativa. O termo *jogo-mundo*, que usamos amplamente ao longo do trabalho, deriva da compreensão do espaço como propositos cênico no jogo teatral. *Mundo* refere-se às espacialidades, sejam elas reais ou ficcionais, enquanto *jogo* resgata o caráter lúdico das Artes Cênicas, aproximando o público da experiência sensorial e participativa da cena. Como linguagem, a palavra *jogo* emerge de um público-jogador que interage com o espaço que está inserido; *mundo*, portanto, refere-se à dimensão ficcional que insere o jogador em outra realidade, assim como em um videogame.

Com isso, os *jogos-mundo* resultaram de um agrupamento das descobertas feitas durante os laboratórios de pesquisa nas salas do Departamento de Artes Cênicas e se consolidaram com as aberturas para o público. Os jogos serão refeitos na Mostra do Bacharelado de 2025<sup>33</sup> em três salas simultâneas, funcionando durante um grande período de tempo, assim como ocorreu nas demais aberturas. Reforçamos que essas apresentações não têm o objetivo de serem produtos finais, como apontamos no artigo 10 da Constituição do Projeto Carbono, mas servirão como objeto de estudo sobre as potencialidades narrativas da luz, do som e do cenário em relação com o público, agora em maior escala.

<sup>33</sup> Mostra do Bacharelado de 2025 é uma mostra que reúne todos os trabalhos de conclusão de curso do Departamento de Artes Cênicas (CAC/ECA/USP) em 2025.

## Jogo-mundo 1



Jogo-mundo 1

No primeiro *jogo-mundo*, exploramos a configuração do público como jogador através de dispositivos visuais e sonoros propulsores de enigmas e fases a serem resolvidos. Com base nas descobertas feitas durante os testes em laboratório, nosso objetivo era combinar os diferentes *workshops* de iluminação e sonoplastia a fim de conceber uma narrativa comum aos participantes.

Construímos uma dinâmica baseada em escolhas: a cada decisão tomada pelo público, duas novas alternativas se revelavam, tornando o espectador criador de seu próprio percurso. Para estruturar o experimento, ilustramos em quadrados de papel os diferentes caminhos a serem escolhidos pelo público, organizados em um mapa visual para se testar as diferentes composições de fase do jogo.

No que se refere à narrativa do *jogo-mundo 1*, algumas ideias de temas já se manifestaram nos laboratórios. Um conjunto de fresnéis<sup>34</sup> dispostos de maneira circular e acendendo em sequência evoca a imagem de um relógio. Composições sonoras ecoando em mini caixinhas de som escondidas em cubos sugerem a existência de pequenos mundos abafados. Luzes frias e o som de sintetizadores estabelecem uma atmosfera futurista. Tais concepções se cruzaram com as viagens de Marco Polo descritas por Calvino, levando ao surgimento da ideia de viajante e sua máquina do tempo.

O *jogo-mundo 1* ocorreu em outubro de 2024 na sala 24 do CAC, sem nenhuma orientação prévia para o público, apenas o conhecimento de que se tratava de um jogo e do limite de 8 pessoas por rodada. À primeira vista, o ambiente se apresentava enigmático,

<sup>34</sup> Fresnel é um refletor de luz cujo desenho da lente, inventada pelo físico francês Augustin-Jean Fresnel, possibilita uma grande abertura luminosa e uma curta distância focal sem o peso e volume de uma lente convencional.

com muita fumaça e um feixe de luz quadrado projetado no chão. O início do jogo se dava com o posicionamento de uma pessoa dentro do quadrado, o que ativava um relógio de luz que chamamos de “máquina do tempo”. Ao ser acionada, a máquina iluminava dois blocos: um cubo à direita com sons de grilos e um cubo à esquerda com sons de passarinhos; o cubo escolhido determinava o caminho a ser seguido pelo grupo. Nessa lógica, o público tomava diversas decisões em equipe — como optar entre duas fitas VHS<sup>35</sup> ou entre os símbolos X e O em um jogo da velha — com o propósito de superar os desafios de cada etapa. Com a finalização de um dos caminhos possíveis, o grupo se deparava com uma carta deixada pelo viajante, cujo conteúdo traçava paralelos com o percurso dos jogadores por meio da máquina do tempo.

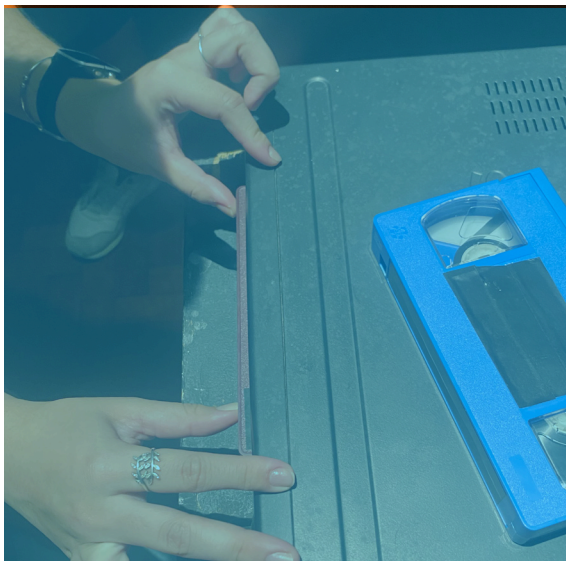
A principal descoberta desse primeiro jogo foi a importância de estabelecer regras que garantissem uma comunicação eficaz com o público. Através da operação, criamos códigos que definiam quais ações eram consideradas corretas ou erradas, o que evitava que os participantes se perdessem na experiência. Além disso, compreendemos o caráter de improvisação da operação ao vivo, visto que a interpretação do jogo divergia entre grupos. Essa flexibilidade nos deixou preparados para adaptar as regras e os códigos caso necessário.

Como primeiro estudo de linguagem, saímos satisfeitos com a recepção do *jogo-mundo* por parte do público. As devolutivas positivas descrevem o jogo como uma experiência divertida, capaz de criar comunidades temporárias dentro da dinâmica coletiva. Todavia, identificamos uma complexidade em transmitir regras específicas sem uma intervenção humana, isto é, apenas através

<sup>35</sup> O Video Home System (VHS, ou “Sistema Doméstico de Vídeo”, em português) é um modelo de gravação analógica em fitas de gravação magnética.



Jogo-mundo 1



da sugestão pela materialidade. Uma vez que a luz e o som se comunicam de forma subjetiva, adotamos a repetição de códigos como estratégia para orientar e explicitar o pacto do jogo.



Jogo-mundo 1



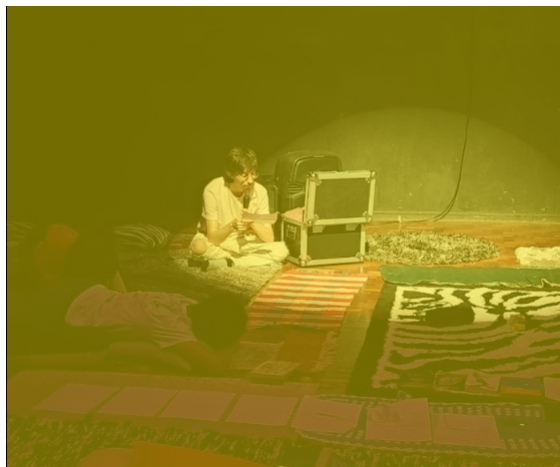
## Jogo-mundo II

A intenção por trás do segundo *jogo-mundo* era encontrar formas de ativar a performatividade dos espectadores, isto é, colocá-los em estado de autopercepção e ficcionalização de si mesmos a partir da espacialidade. Diferente dos enigmas do *jogo-mundo 1*, a proposta deste experimento era construir uma cenografia-situação que sujeitasse o público a seguir ações em prol da narrativa, essa sendo o ponto inicial do processo criativo.

Tendo “*As cidades invisíveis*”, de Italo Calvino, como literatura central ao longo de todo o projeto, investigamos o conceito de cidades e nos provocamos a pensar o que seria um espaço morto. Como se destrói um local? Quem o mata? É nesse contexto que surge uma parceria entre o Projeto Carbono e a dramaturga Lena Giuliano<sup>36</sup>, a fim de incorporar a performance *Escrevendo na cova de alguém* na narrativa do jogo-mundo II. Na performance original, Lena realiza uma série de perguntas pessoais para os participantes e, antes de iniciar o processo de escrita, convida o público a se deitar em um caixão e aguardar a leitura de seu próprio obituário. Já na adaptação, as perguntas eram direcionadas à história dos espaços e à nossa perspectiva sobre sua morte. Assim, sete obituários de diferentes locais foram realizados: Rio Tietê, Fábrica de Cimento Portland de Perus, Ferro’s Bar, Chernobyl, Hospital Psiquiátrico Juquehy, a cidade de Pompéia, além de diversos museus e acervos destruídos por fogo.

Então, consolidamos a narrativa com um jogo de procura pelos obituários, em que os espectadores, gradativamente, destruiriam um ambiente confortável e aconchegante à medida em que avançam

<sup>36</sup> Lena Giuliano é uma dramaturga argentino-brasileira, graduanda em Artes Cênicas pela ECA-USP e estudante de Dramaturgia na SP Escola de Teatro. Integrou o One to One Art Project, financiado pela Creative Europe, onde fez uma residência artística na Croácia e apresentou sua performance “Escrevendo na cova de alguém” em festivais da Finlândia e Portugal.



Jogo-mundo II



Jogo-mundo II

pelas pistas oferecidas. Da mesma forma que os espaços tiveram sua morte por causas naturais e/ou por interferências humanas, o espaço do jogo também se tornaria inabitável e hostil pelo caos sonoro e visual causado pelo público.

Para a realização do *jogo-mundo II*, dispusemos tapetes, almofadas e alguns móveis na sala 24 do Departamento de Artes Cênicas para criar um ambiente aconchegante que acomodasse um público de no máximo 8 pessoas. O espectador é introduzido como visitante dessa casa por meio de uma carta deixada na máquina de escrever. Depois de um breve período de apreciação do espaço, uma impressora convoca o grupo para o jogo, estabelecendo as regras e indicando a primeira pista. Cada obituário encontrado deveria ser lido no microfone e, após cada leitura, uma nova pista era impressa. A operação da luz e do som auxiliavam na procura dos obituários e configuravam atmosferas durante os momentos de leitura, além de apresentarem falhas propositas que instauravam o caos e destruição do lugar.

Avaliando a execução desse experimento, percebemos que o caráter performativo não se concretizou do modo planejado. Se por um lado nosso objetivo se concretizava nas reflexões emergentes da leitura dos obituários — e suas relações com a destruição do mundo cenográfico —, por outro, a instância de jogo e o anseio pela vitória de encontrar todos os obituário se sobrepuseram aos momentos reflexivos. As devolutivas dos participantes apontaram a possibilidade de ampliação da proposta performativa, por meio da criação de programas de ação para o público. Ademais, o desejo pela radicalização da narrativa do Viajante e pela imersão total do público sugere os caminhos a serem explorados posteriormente.

## Jogo-mundo três



Montagem jogo-mundo três



Jogo-mundo três

Se aproximando da ideia de instalação interativa, o estudo de público realizado no *jogo-mundo três* se aprofundou no caráter contemplativo do espectador e na condução subjetiva da linguagem visual. Para Brandi (2015, p. 56), esse conceito desloca a relação entre público e artista e as convenções estabelecidas dentro de um teatro ou sala expositiva, ou seja, o público passa a ser protagonista da obra uma vez que a narrativa se finda em sua própria leitura.

É sob essa provocação que se deu início o processo criativo do terceiro experimento. O esboço do que viria a ser o *jogo-mundo três* emergiu das investigações feitas com projeção mapeada, ambientes esfumados e materiais transparentes — como plástico, cortina, vidro. Sem preocupação com a dramaturgia, o foco deste experimento passou a ser o caminhar do espectador por um longo corredor e a contemplação de feixes de luz desenhados pela fumaça, lançando o olhar para a fonte da luz em vez da imagem projetada.

Não obstante, a ausência de uma estrutura narrativa apontou a fragilidade do trabalho em relação à condução do público. Como manter a instância de jogo proposta pelo nome *jogo-mundo* e ao mesmo tempo instaurar um momento poético que dialoga individualmente com cada espectador? A resolução dessa crise narrativa se deu apenas após a montagem da cenografia, que possibilitou um novo olhar sobre a experiência do espectador. Deslocando nossa perspectiva, conseguimos articular uma sequência de ações baseada nas vivências dentro do espaço de jogo. Com isso, o próprio cenário assumiu uma função dramatúrgica, ou seja, tornou-se um elemento ativo na estruturação da experiência.



Montagem jogo-mundo três



Montagem jogo-mundo três

Em um corredor escuro e repleto de fumaça, um público, de no máximo 3 pessoas, caminhava até encontrar um texto projetado no chão. De forma cômica, uma sequência de mensagens pedia ao público para não continuar o trajeto. Após ser ignorada, a projeção tecia desafios na intenção de impedir, atrapalhar e provocar quem joga. Uma trilha de luzes tubulares no chão sugeria eletricidade. Um jogo de perseguição de um ponto de luz revelava o caráter vivo da projeção. A menção de uma porta, até agora não notada pelo espectador, aguçava a curiosidade. Ao se relacionar com a porta, o público era convidado pelo Viajante — personagem que surge em um texto projetado e toma o lugar do narrador anterior — a se sentar e contemplar os feixes de luz que se desenhavam na fumaça. Em harmonia com a sonoplastia, as projeções sugeriram imagens que se completaram na imaginação do público. Assim, o contemplador tornou-se cocriador da obra através da sua subjetividade.

Em diálogo com os participantes da experimentação, descobrimos a capacidade das visualidades de criar percepções em comum, apesar do caráter introspectivo de uma imersão contemplativa. Por outro lado, símbolos abstratos dispostos no espaço manifestaram diferentes narrativas para cada espectador. Enquanto o sentimento de nostalgia foi compartilhado pelo público a partir de um mesmo elemento, a leitura sobre a presença de uma porta trancada sugeriu duas interpretações: ora era vista como uma continuidade do espaço, ora como fim do percurso. Dessa forma, as tubulares não eram apenas luzes. As projeções não eram apenas feixes de luz em uma densa fumaça. Tudo que estava presente fazia parte de um mundo subjetivo, de uma narrativa ficcional concretizada ao ocupar o espaço.



# ELEMENTO IV

no método experimental o objeto estudado é submetido a diferentes condições

acende ali

consegue deixar mais escuro?

traz aqui

liga a caixinha

coloca o cubo em cima

vê o que você entende

onde?

aqui

coloca o ouvido aqui

...

é um passarinho  
não é?

queria que as pessoas pudessem ouvir isso

## ANÁLISE DO PROCESSO

Como um espelho do personagem de Marco Polo, de Italo Calvino, a história de um Viajante serve como fio condutor para a narrativa dos três jogos. Sem obedecer uma ordem cronológica, no *jogo-mundo II* a sala de sua casa é visitada; no *jogo-mundo 1*, o público conhece as cidades e períodos que ele visitou por meio da máquina do tempo; e, no *jogo-mundo três*, acompanha-se o percurso do viajante em sua jornada. A compreensão dessa narrativa surgiu somente após a criação e execução dos jogos, que inicialmente existiam como experimentos independentes com pretensão de testar essa linguagem em três frentes não-relacionadas. Cada jogo é absoluto em sua história. No entanto, a organização dos experimentos como um tríptico contribuiu para o fechamento de um círculo narrativo, apesar de suas diferenças estruturais.

Considerando o Projeto Carbono um estudo da autonomia e narratividade das visualidades e sonoridades cênicas, propomos uma análise dos experimentos realizados em relação aos seus aspectos narrativos e espaciais, além de uma reflexão sobre a participação do público.

De início, encontramos em Lehmann a reflexão de um espaço metonímico, cuja essência não é servir de suporte para a ficcionalização de um mundo, mas sim atuar como continuação do espaço real do teatro (Lehmann 2007, p. 267). Aplicando essa ideia à cenografia expandida, pensada por Rebouças (2024), coletamos do espaço material dos *jogos-mundo* suas possibilidades narrativas e as colocamos em contexto de jogo com o espectador. Desse modo, a obra não seria “nem a construção nem o espaço desenhado, concentrando sua potencialidade no diagrama de relações que

produz no ambiente” (Rebouças, 2024, p. 12).

Como referencial de processos criativos voltados à relação da materialidade cênica com a espacialidade, o grupo paulistano 28 Patas Furiosas expõe como cada elemento presente nos ensaios contribuía para a criação cênica e dramatúrgica do grupo. Segundo a atriz e pesquisadora Sofia Botelho Almeida<sup>37</sup>, “não havia condições ruins para as nossas práticas, pois quando existiam goteiras no espaço, elas eram incluídas no jogo, e quando a rua estava muito ruidosa, o ruído se tornava nossa trilha sonora.” (Almeida, 2022, p.65).

Nessa lógica, percebemos os elementos dramatúrgicos dos *jogos-mundo* emergindo dos nossos laboratórios a partir do diálogo entre nossas propostas estéticas e as condições espaciais pré-existentes nas salas do departamento. O conjunto de fresnéis programados transformou-se em um relógio solar. As falhas técnicas remeteram a um espaço que não poderia ser mais habitado. Os pequenos mundos escondidos em caixas surgiram de um teste de abafamento de som. A brincadeira com o ritmo e velocidade de diferentes músicas nos fez imaginar um jogo de *quente ou frio*<sup>38</sup>. Experimentações caseiras com um projetor portátil revelaram o prazer e encanto de olhar para a fonte da luz em movimento. A porta que antes servia apenas para suporte dos tecidos do corredor se converteu em parte essencial do *jogo-mundo três*. Tais elementos dramatúrgicos surgiram somente devido ao tempo e ao espaço disponíveis para a investigação com os equipamentos adequados, o que nos permitiu migrar do campo prático para a esfera imaginativa.

A busca por experiências que incentivassem a subjetividade dos espectadores e promovessem um encontro entre público e

<sup>37</sup> Sofia Botelho é atriz, diretora, pesquisadora e professora de interpretação teatral da Escola Superior de Artes Célia Helena. É parte do coletivo teatral 28 Patas Furiosas.

<sup>38</sup> “Quente ou frio” é uma brincadeira popular em que uma ou mais pessoas procuram por um objeto enquanto recebem dicas de quem o escondeu.

espaço também contribuiu para a criação narrativa dos *jogos-mundo*. Ao integrar o espectador no próprio espaço, a imersão proporcionada dissolve a fronteira tradicional entre palco e plateia e, através de uma relação física com a espacialidade, o espectador é capaz de se conectar de forma íntima com a obra e sugerir uma infinidade de significados. Cada pequeno ajuste no espaço, na disposição dos objetos, na iluminação escolhida e no efeito programado tornava-se parte da narrativa; um galão de água esquecido no canto no *jogo-mundo II* gerou tanta curiosidade quanto os objetos propositalmente posicionados.

A ausência de um mediador humano impôs desafios adicionais à condução do público. Diferentes estratégias foram testadas para estabelecer os códigos da experiência, desde estímulos sonoros e visuais até a implementação de mecanismos automatizados. No *jogo-mundo II*, por exemplo, uma impressora assumiu a função de guia, emitindo instruções que estruturavam a participação dos espectadores. Essas experimentações fomentaram reflexões sobre a possibilidade de configurar regras e orientar interações exclusivamente por meio da cenografia e dos elementos materiais, sem recorrer a um facilitador humano.

Consequentemente, percebemos a ação inegável do nosso papel como operadores dos *jogos-mundo*. Se por um lado as dramaturgias oferecem uma sequência de ações sistematizada, por outro o movimento do público é sempre imprevisível. Mesmo que nos atentemos aos comportamentos e códigos típicos de espectadores teatrais, o espectador imerso em uma cenografia adota todo tipo de estratégia para concluir o jogo e explorar o espaço cenográfico junto conosco. Quando a liberdade é entregue ao público, os caminhos se desdobram em infinitas direções, tornando desafiador antecipar ou

controlar os movimentos dos jogadores. Cada escolha gera novas possibilidades, e a experiência se reconfigura constantemente, exigindo dos operadores uma escuta atenta e uma capacidade de adaptação em tempo real.

O caráter de improviso esculpiu-se como pilar essencial para as operações técnicas. Em momentos em que o planejado não se concretizava ou o público não dava continuidade ao jogo, era possível modificar a estrutura dramatúrgica para garantir a fluidez da experiência. Há um enorme prazer em criar códigos com o público em tempo real, descobrir novos elementos do nosso próprio trabalho a todo momento. A dramaturgia no espaço é como um organismo vivo e pulsante em que nós, operadores-criadores, estamos comprometidos não somente com a nossa ótica da ação, mas também com a tentativa de performar como mediadores de uma lente de observação do espectador (Silva, 2018, p. 180). Desta forma, a dramaturgia dos três jogos, apesar de programada, é refeita ao vivo a partir do engajamento do público, concretizando, assim, o acontecimento teatral.

Não obstante, certas marcas dramatúrgicas são essenciais para que a dinâmica dos três jogos se concretize. De forma imprescindível, a finalização da experiência deve se dar de forma explícita e não subjetiva, seja por um elemento narrativo ou visual/sonoro. Dentro do formato jogo-mundo, cujo público é autônomo, os finais não podem ser imprecisos; os espectadores necessitam de algum elemento que indique o fim da experiência e os guie para fora do espaço cênico.

Além disso, a demanda pelo vencer é intrínseca à configuração de jogo. É somente mediante ao sentimento de vitória que o público sente-se impelido a sair da sala por conta própria, como visto

nos *jogos 1 e II*. Portanto, mesmo em meio às improvisações da operação, a finalização dos jogos se consolidou através de três dinâmicas diferentes: a resolução de um mistério, um efeito intenso nas luzes e o fim de uma sessão contemplativa.

Além do mais, sem a presença de atores, a participação do público se manifestou como um eixo central de pesquisa. Cada experimento revelou diferentes formas de fruição por parte dos espectadores, permitindo sua categorização conforme a função que lhe é imposta pela mecânica de jogo: público-jogador, público-performer e público-contemplador.

No *jogo-mundo 1*, o espectador é progressivamente inserido na lógica do jogo à medida que as regras emergem. Ao adentrar o espaço cênico sem qualquer instrução prévia, os participantes precisam decodificar, por meio da repetição de padrões sonoros e visuais, os princípios estruturantes da experiência. A jogabilidade proposta permite aos espectadores construírem suas próprias trajetórias narrativas dentro de um jogo cooperativo baseado em escolhas. Contudo, a experimentação revelou que nem todos os participantes compreenderam imediatamente o caráter lúdico da experiência ou suas regras de funcionamento. Embora a estrutura do jogo permita certa adaptabilidade às características do grupo, persistem desafios relacionados à exatidão dos códigos e à assimilação intuitiva do jogo. Como estabelecer as regras do jogo? O que efetivamente define um público-jogador para além da tomada de decisões? Quais elementos configuram o perfil de um jogo? Em diálogos posteriores com os participantes, identificamos que a noção de *jogo* se estabelece quando há um conjunto de regras explícitas, um caráter lúdico e uma dimensão competitiva – seja entre os jogadores ou contra a própria estrutura da experiência.

No *jogo-mundo II*, o público transita entre a posição de jogador e a de performer. A proposta inicial consistia em estimular os espectadores à leitura de obituários em um microfone, tornando-a peça-chave do encadeamento dramatúrgico. No entanto, a experimentação revelou que a performatividade não emerge espontaneamente, mas é condicionada por dispositivos que a estimulem e a legitimem dentro do espaço cênico. A ausência de um programa de ações explícito levou os participantes a priorizar a caça ao tesouro, aproximando-se mais do paradigma de jogo do que da performance. Isso evidencia a necessidade de configurar mecanismos dramatúrgicos que reforcem a ação do espectador dentro da cena. Elementos como a desconstrução gradual do espaço, a utilização da cenografia como agente de instabilidade e a progressão sonora que tensiona a experiência podem ser aprofundados para fortalecer o vínculo entre performatividade e jogabilidade.

Já no *jogo-mundo três*, a interação assume um caráter majoritariamente contemplativo. A fruição ocorre por meio da imersão sensorial, na qual a percepção é mediada predominantemente pela luz, pelo som e pela espacialidade. Dessa forma, percebemos que a abstração do eixo narrativo resultou em leituras variadas por parte do público. Diferente dos outros jogos, onde há um engajamento mais ativo do espectador, aqui, a dramaturgia se constrói no domínio da subjetividade, aproximando-se do campo das instalações imersivas. Qualquer elemento posicionado nos jogos-mundo sem uma definição do que era se convertia automaticamente em algo a ser preenchido de significado, como o caso da porta no *jogo-mundo três* ou dos móveis da casa no *jogo-mundo II*. Esse fenômeno ressalta a plasticidade da experiência e a maneira como a participação do

público pode reconfigurar os significados atribuídos ao espaço. No entanto, diferentemente do *jogo-mundo 1*, onde a interpretação do público é orientada por uma lógica de escolhas, a dramaturgia do *jogo-mundo três* é construída de maneira mais subjetiva, dependendo integralmente da relação sensível entre espectador e materialidade cênica.

Nesse sentido, a concepção de Mirella Brandi sobre a luz como linguagem narrativa autônoma ressoa fortemente neste experimento, pois a dramaturgia se concretiza na interseção entre percepção, imaginação e espacialidade, e não na ação física do espectador. A projeção de formas e cores em meio à fumaça, por exemplo, cria camadas de opacidade e translucidez que ativam o imaginário do espectador, estabelecendo um jogo entre presença e ausência. Isso sugere que a dramaturgia do *jogo-mundo III* se dá mais pela sugestão do que pela explicitação, operando por um regime de sensações, sentimentos e percepções.

Não menos importante, os *jogos-mundo 1 e II* também favoreceram a constituição de comunidades temporárias entre os participantes. No primeiro, a necessidade de tomada de decisões conjuntas estimulou a formação espontânea de pequenos grupos, que negociavam as decisões e debatiam sobre a resolução dos desafios. No segundo, a desconstrução progressiva do espaço e a busca pelas pistas consolidaram vínculos entre os espectadores, que vivenciaram a experiência de forma conjunta. Porém no *jogo-mundo III*, apesar de sua dimensão introspectiva, as respostas do público indicaram que elementos visuais e sonoros evocaram sentimentos compartilhados, demonstrando que, mesmo em experiências subjetivas, podem surgir ressonâncias coletivas.

Sendo assim, a experiência do público com os *jogos-mundo*



tem sido de uma reconfiguração lúdica de códigos e expectativas. A dramaturgia aliada ao espaço interativo segue determinada a instigar não apenas leituras subjetivas e individuais do mundo, mas também conexões com outros espectadores. Como uma união de todos nossos erros e acertos, os *jogos-mundo* conseguem se resumir como um encontro entre teatro-performance-instalação, assim como imaginados nos primeiros esboços do Projeto Carbono.



Desmontagem jogo-mundo II

# ELEMENTO V

estranho

a gente jurava que ia ter uma dramaturgia

a gente tem

sim

é que a gente achava que teria diálogo

vamos nos formar sem ter escrito um diálogo

mas a gente conversa

que bonito isso colocar diálogo numa monografia de um projeto  
sem atores

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final desse percurso teórico-prático, abrimos um espaço de reflexão sobre o processo criativo, a fim de colocar em debate os nossos questionamentos. Entendemos que as complicações em relação aos recursos técnicos estariam presentes em toda nossa trajetória. Isso acarretaria em uma dificuldade em experimentar de forma prática nossas ideias e proposições. De fato, o sonho de qualquer artista é poder ter acesso com antecedência ao local de apresentação para montar e ensaiar, principalmente quando se trata de materialidades cênicas. Essa impossibilidade de habitar o espaço previamente – seja por questões financeiras, burocráticas ou relacionadas aos equipamentos – resulta em um processo criativo voltado mais para a especulação do que virá a ser. Nesse contexto, podemos pensar que a possibilidade de se criar a partir do erro, do teste, da experiência é majoritariamente dedicada aos corpos atuantes.

Desenvolvendo a pesquisa no âmbito do Departamento, condições estruturais e operacionais do espaço implicou em desafios metodológicos e técnicos ao longo do nosso processo criativo. A disponibilidade restrita de equipamentos e a necessidade de acompanhamento técnico para a realização das montagens impuseram limites significativos sob a materialização de nossas ideias, fazendo com que as adaptássemos constantemente. Diante dessas restrições, recorremos a estratégias alternativas para realização os laboratórios, seja por meio de protótipos em menor escala ou utilizando equipamentos pessoais, nem sempre condizentes com nosso planejamento. Como consequência, as

possibilidades de ajuste e refinamento das dramaturgias espaciais foram restritas, impedindo-nos de criar a estrutura do *jogo-mundo* já dentro de seu espaço, assim como fizemos no jogo-mundo três, ainda que sob uma estrutura precária e improvisada. Apesar dos desafios, a colaboração com a equipe técnica do Departamento revelou-se essencial, não apenas na viabilização prática dos experimentos, mas também no incentivo à pesquisa e no fomento ao debate entre criação e técnica no contexto acadêmico.

A experiência com os *jogos-mundo* evidenciou que a forma de comunicação do trabalho influencia diretamente a recepção do público e, conseqüentemente, sua experiência. Quando apresentado como um jogo, o espectador já adentra o espaço predisposto à interação, o que dificulta a instauração de uma fruição mais passiva e contemplativa sem uma orientação prévia. Outro questionamento emergiu a partir da presença dos operadores-criadores visíveis ao público: essa exposição comprometeria a imersão? Observamos que, enquanto na dinâmica do jogo a atenção se mantém voltada para os desafios propostos, nos experimentos de caráter contemplativo a visibilidade dos operadores se revelou um fator de distração, interferindo na experiência sensorial do espectador. Além disso, refletimos utopicamente sobre a possibilidade de automatizar integralmente o jogo-mundo por meio de sensores e mecanismos programáveis, de modo que a experiência se desenrolasse sem intervenção humana. Concluímos, no entanto, que a mediação dos operadores-criadores é essencial, uma vez que a presença humana permite captar nuances da interação do público, ajustar os estímulos em tempo real e conduzir os espectadores dentro da lógica do jogo. Dessa forma, a imprevisibilidade da participação do público reforça o papel ativo dos operadores-criadores, que não

apenas executam o jogo, mas também atuam como mediadores e agentes performativos na experiência.

A Constituição do Projeto Carbono estabeleceu um conjunto de princípios e diretrizes experimentais para guiar o desenvolvimento de nosso processo artístico, nos auxiliando a repensar as fronteiras entre o teatro, a performance e a instalação. Através desse pacto, conseguimos alcançar nosso objetivo central de romper com a concepção tradicional de peça teatral, propondo, em vez disso, uma experiência imersiva e interativa com o público. No entanto, ao longo da execução dos *jogos-mundo*, revisitamos e nos questionamos sobre alguns pontos da Constituição. No artigo 6, a ideia de Olafur Eliasson sobre a retirada de artifícios significativos, que serviriam apenas como suporte para compreensão da obra, nos auxiliou a priorizar a relação de jogo dentro do espaço. Porém, reconhecemos que, nos *jogos-mundo 1 e II*, acabamos por nos apoiar em certos artifícios para orientar o público na compreensão da narrativa do Viajante, ao invés de simplesmente direcioná-lo à percepção do corpo no espaço.

O artigo 2, que prevê a recusa ao uso de robôs humanoides, foi colocado à prova durante o desenvolvimento do *jogo-mundo II e três*. Neste caso, encontramos na figura maquínica não-humana uma solução: uma impressora e textos projetados no chão que se comunicavam diretamente com o público. Além disso, no artigo 4, estabelecemos um pacto entre os três integrantes do projeto, nos concedendo uma chance de quebrar a Constituição ou impor sua vontade ao grupo. Embora essa possibilidade tenha sido ponderada, nenhum de nós a utilizou até agora, pois conseguimos nos comunicar de forma eficaz e preservar o acordo. Talvez essa oportunidade tenha sido guardada para a Mostra do Bacharelado.

Por fim, acreditamos que conseguimos cumprir o objetivo idealizado no artigo 3 “fugiremos ao máximo de fazer uma peça”. Podemos falar que desenvolvemos uma instalação, performance ou um jogo, mas não uma peça. Caso haja divergências sobre esse ponto, pedimos que se reconheça, ao menos, que realizamos três peças distintas, e não uma única. Mesmo tentando manter uma fidelidade com a Constituição, o artigo 10 é o único que nos coloca em uma posição ambígua. A afirmação “Não ao produto final!” foi formulada com o intuito de destacar o foco no processo e nas experimentações ao longo do ano, mas, ao nos depararmos com o desafio de apresentar os jogos em uma mostra final, surgiram questionamentos inevitáveis: é possível não produzir um produto final? Qualquer abertura não seria um produto final? Uma pesquisa precisa necessariamente de um produto final? Somente nosso comprometimento com continuar os laboratórios nos exime de ter feito um produto final? Essa dúvida nos motiva a continuar refletindo sobre a continuidade do nosso trabalho, configurando essa segunda abertura de processo durante a Mostra do Bacharelado como mais uma etapa da pesquisa, cujo estudo com o público é imprescindível. Não se trata de uma finalização, mas do início de uma jornada.

# ELEMENTO VI

contra

focos se acendem

um

dois

três

.....aumentam de intensidade

*blackout.*

((mas o que isso quer dizer?

nada. são luzes.

tá na subjetividade do espectador))

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Sofia Botelho de. **O trabalho da atuação em comunidade com a matéria: experiências do corpo e das coisas na cena. 2022.** Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2022.

ANDRADE, Eduardo Santos. **O espaço encena: teatralidade e performatividade na cenografia contemporânea.** 2019. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

APPIA, Adolphe. **A obra de arte viva.** 3. ed. Amadora-PT: ESTC, 2005.

ARAÚJO, Antônio. A encenação-em-processo. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 5., 2008, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Belo Horizonte: Abrace, 2008. p. 1-4.

ARAÚJO, Antônio. O processo colaborativo como modo de criação. **Olhares**, São Paulo, n. 1, p. 46-51, 2009. Disponível em: <https://www.olharesceliahelena.com.br/index.php/olhares/article/view/8>. Acesso em: 24 jan. 2025.

AUGÉ, Marc. **Não lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade.** Campinas: Papirus Editora, 2017.

BATISTI, Elisa. **O contato e o teatro como acontecimento de convívio: uma investigação sobre o processo criativo da atriz.** 2017. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Artes Cênicas) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2017.



BAUMGARTEL, S. A. A metáfora acontece na imaginação do espectador – sobre *Aesthetics of Absence – Texts on Theatre* de Heiner Goebbels. **ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes**, v. 3, n. 1, p. 210-221, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/8565> Acesso em: 24 jan. 2025

BRANDI, Mirella. A linguagem autônoma da luz como arte performativa: a alteração perceptiva através da luz e seu conteúdo narrativo. **Sala Preta**, v. 15, n. 2, p. 46-58, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/102683/107045> Acesso em: 20 jan. 2025

CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. Editora Companhia das Letras, 1990.

CARUSO SATURNINO, Andrea. **Ligeiro deslocamento do real: experiência, dispositivo e utopia na cena contemporânea**. 2017. Tese (Doutorado em Teoria e Prática do Teatro) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

CARVALHO, D. H. B. de. O corpo na poética de Lygia Clark e a participação do espectador - *The body in the poetics of Lygia Clark and the spectator participation*. **Moringa - Artes do Espetáculo**, v. 2, n. 2, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/moringa/article/view/11756>. Acesso em: 24 jan. 2025.

FÉRAL, Josette. Por uma poética da performatividade: o teatro performativo. **Sala Preta**, v. 8, p. 197-210, 2008. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57370> Acesso em: 20 jan. 2025

FORJAZ, Cibebe. A linguagem da luz: a partir do conceito de pós-dramático desenvolvido por Hans-Thies Lehmann. *In: FERNANDES, Sílvia; GUINSBURG, Jacó (org.). O pós-dramático: um conceito operativo*. São Paulo: Perspectiva, 2009. cap. 9, p. 151-171.

FORJAZ, Cibebe. À luz da linguagem. A iluminação cênica: de instrumento da visibilidade à scriptura do visível. 2013. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

HEINER GOEBBELS. **Sobre Heiner Goebbels**. Disponível em: <https://www.heinergoebbels.com/heiner-goebbels/about>. Acesso em: 15 fev. 2025.

KELLY, Scott. *The Power of Design* (O poder do design). **Abstract: The Art of Design**. Direção: Scott Kelly. 2. temporada, 1. episódio. EUA: Netflix, 2019. Disponível em: <https://www.netflix.com>. Acesso em: 13 fev. 2025.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LEPRUN, Sylviane. Maneiras de instalações. **Porto Arte: Revista de Artes Visuais**, Porto Alegre, v. 10, n. 18, 1999.

REBOUÇAS, Renato Bolelli. Cenografia expandida a partir do sul: por uma perspectiva decolonial da linguagem, prática e estética espaço-visual. **Sala Preta**, São Paulo, Brasil, v. 23, n. 1, p. 7-34, 2024. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/218251>. Acesso em: 13 fev. 2025.

RINALDI, Miriam. O ator no processo colaborativo do Teatro da Vertigem. **Sala Preta**, v. 6, p. 135-143, 2006. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57303> Acesso em: 26 jan. 2025

SANTOS, Milton. **Por uma geografia nova: da crítica da geografia a uma geografia crítica**. São Paulo: Edusp, 2022.

SILVA, Natasha Kerolen Leite. Diálogos de luz: a performance do iluminador e a performatividade da luz. **Revista Urdimento**, Florianópolis, v. 1, n. 31, p. 178-196, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101312018178> Acesso em: 8 jan. 2025

TEATRO DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (TUSP). **Ocupação 28 Patas Furiosas: da instabilidade aos sonhos**. Disponível em: <http://www.usp.br/tusp/?portfolio=ocupacao-28-patas-furiosas-da-instabilidade-aos-sonhos>. Acesso em: 12 fev. 2025.

TEDESCO, Elaine. Instalação: campo de relações. **Revista Práxis**, [S. l.], v. 1, p. 19–24, 2007. Disponível em: <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistapraxis/article/view/593>. Acesso em: 12 fev. 2025.

TRAGTENBERG, Lívio. O pós-dramático e a linguagem sonora. In: FERNANDES, Sílvia; GUINSBURG, Jacó (org.). **O pós-dramático: um conceito operativo**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

VIDY THEATRE. **Rimini Protokoll - Nachlass, pièces sans personnes**. Disponível em: <https://www.vidy.ch/en/production/rimini-protokoll-stefan-kaegi-dominic-huber-nachlass-pieces-sans-personnes/>. Acesso em: 12 fev. 2025.

VILLARES, Fernanda Carvalho Ferreira; DWORECKI, Sílvia Melcer. **A construção do espaço através da luz:** uma leitura da obra de Dan Flavin sob o aspecto do design da iluminação. 2011. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

VIRTUAL PRODUCTION DESIGN NY. **Sleep No More - Nova York.** Disponível em: <https://www.vpdny.com/sleep-no-more-nova-york/>. Acesso em: 12 fev. 2025.

RIMINI PROTOKOLL. **Nachlass.** Disponível em: <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/nachlass>. Acesso em: 12 fev. 2025