



## **Núcleo de Criação: ações formativas e culturais durante a pandemia de Covid-19**

*Encontros de Caracterização na Quarentena e série de videoartes "O importante é o que interessa" - Edição Quarentena.*

## **Núcleo de Criação: educational and cultural actions during the Covid-19 pandemic.**

*"Quarantine Characterization Meetings" and the video art series "The Important is What Matters - Quarantine Edition".*

Mona Magalhães<sup>1</sup>

### **Resumo**

Relatam-se aqui duas atividades decorrentes do projeto de extensão e cultura *Núcleo de Criação*, do Curso de Atuação, do Departamento de Interpretação, da Escola de Teatro da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO. Nele, descrevem-se as atividades desenvolvidas durante a pandemia de Covid-19, como os encontros com profissionais da caracterização cênica, atrizes e atores, diretores teatrais e grupos de teatro que têm a maquiagem teatral como elemento expressivo em seus trabalhos; e a série de videoartes para a qual utilizaram-se os aplicativos de videoconferências como veículos para o jogo de interação entre as telas dos participantes e os corpos coloridos. Até o presente momento, foram realizadas quatro edições dos encontros e duas séries de videoartes. São abordados os procedimentos metodológicos e processuais de cada ação, como também os resultados obtidos.

**Palavras-chave:** Caracterização cênica. Videoarte. Cultura.

### **Abstract**

Here we report two activities resulting from the extension and culture project named *Núcleo de Criação*, from the Acting Department of the Acting Course of the Federal University of the State of Rio de Janeiro's Theater School - Unirio. In the above-mentioned project, the activities developed during the Covid-19 pandemic are described, such as meetings with professional makeup artists, actresses and actors, theater directors and groups that have stage makeup as an expressive element in their work, and the video art series for which videoconference applications were used as vehicles for the interactive game between the participants' screens and the colored bodies. So far, four editions of the meetings and two video art series have been held. The methodological and process procedures of each action are addressed, as well as the results obtained.

---

<sup>1</sup> Docente da Escola de Teatro da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) - mona.magalhaes@unirio.br



**Keywords:** Stage makeup. Video art. Culture.

## 1 Introdução: proposta original

O Projeto de Extensão e Cultura *Núcleo de Criação* foi criado em 2005 com o intuito organizar atividades que valorizem e divulguem os conceitos da visualidade da cena, da caracterização cênica e dos estudos dos adereços de cena. Ele é vinculado às disciplinas de Caracterização I, II e III do Curso de Atuação Cênica e às disciplinas Ateliê de Caracterização, Adereços I, II e III; Ateliê de Adereços I e II do Curso de Cenografia e Indumentária da Escola de Teatro da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO. É vinculado também ao Projeto de Pesquisa *O Corpo e a Cidade: pesquisa sobre bodypainting*. Desde o início previa-se a organização de oficinas e seminários sobre os processos de criação, desenvolvimento de literaturas e espetáculos teatrais, intervenções urbanas, produção de animações, além de consultorias para projetos artísticos previamente selecionados. Procura-se com as ações quebrar as fronteiras entre a comunidade artística atuante no mercado de trabalho e a produção artística acadêmica, trocando conhecimento, técnicas, métodos e experiências para suprir a demanda de estudos, literatura e trabalhos relacionados à caracterização e aos adereços, tanto na Escola de Teatro quanto na comunidade artística.

Durante os primeiros quatorze anos de atividades presenciais, o Núcleo de Criação produziu palestras sobre a caracterização cênica em diversas instituições e escolas do ensino fundamental, médio e superior no Brasil. Em 2007, produziu o espetáculo teatral *Depoimentos às Terras do Brasil*, ganhador do Prêmio Jovens Talentos, do Ministério da Educação, participando de festivais nacionais e internacionais. Desde 2016 começamos a desenvolver, em parceria com o projeto de pesquisa *O Corpo e a Cidade: pesquisa sobre bodypainting*, interferências urbanas nas quais a pintura corporal é a linguagem expressiva principal que se articula ao espaço urbano carioca e a situações sociais, políticas e/ou econômicas brasileiras.

*Motivos Marinhos: envolturas corporais no Capanema* (Fig. 1), *Por Ti Mariana: Portinari Sobre Pele* - 2016; *Guernica Bodypainting* - 2017 (Fig.2); e *O Importante É o que*



*Interessa* - 2019 (Fig. 3) foram interferências urbanas realizadas na cidade do Rio de Janeiro. De modo geral, dentre os procedimentos para essas interferências urbanas estão estudos e prática de técnicas de pintura corporal; análise e seleção dos acontecimentos sociais, políticos e econômicos mais relevantes em cada ano; pesquisa e seleção dos espaços urbanos aos quais os corpos pintados se articulam; preparação e composição corporal para a formação das figuras para cada interferência; fotografia das etapas das pinturas e das apresentações.

Figura 1 – *Motivos Marinhos: envelopes corporais no Capanema* - 2016.



Fotografia: Heitor Muniz. Fonte: O autor (2016).

Quanto aos resultados dessas ações, há o contato direto com o público no aqui e agora das intervenções urbanas, quando podemos escutar as reações e sensações vindas dele. Devido ao caráter efêmero dessas ações, faz-se necessário o registro fotográfico. As fotografias são expostas no corredor do terceiro andar, do bloco 3, da Escola de Teatro; em seminários e congressos, nacionais e internacionais, cujos temas são as poéticas espaciais, visuais e sonoras da cena; no site e nas redes sociais do projeto. Novos relatos, retornos e observações são obtidas a partir dessas exposições e comunicações.



Figura 2 - *Guernica Bodypainting* - 2017. Fotografia: Mauro Marques.



Fonte: O autor (2017).

Figura 3 - *O importante é o que interessa - Educação - Série 1* - 2018.



Fotografia: Heitor Muniz. Fonte: O autor (2018).



## 2 Primeira atividade durante a pandemia de Covid-19: Encontros de Caracterização na Quarentena.

Seguindo o propósito de valorizar e divulgar os conceitos da visualidade da cena e, mais especificamente, da caracterização cênica, o Núcleo de Criação, durante a pandemia de Covid-19, promoveu encontros com profissionais da caracterização cênica, atrizes e atores, diretores teatrais e grupos de teatro que têm a maquiagem teatral como elemento expressivo em seus trabalhos com os participantes ouvintes, estudantes da Escola de Teatro da UNIRIO e de outras escolas de artes cênicas, artistas e pesquisadores de todo o país interessados na maquiagem de caracterização. É notória a carência de literaturas reflexivas sobre essa linguagem expressiva. Assim, os *Encontros de Caracterização na Quarentena* tiveram como objetivo principal preencher essa lacuna.

Até o segundo semestre de 2021 foram realizadas quatro edições. As duas primeiras ocorreram entre os meses de abril e outubro de 2020, quando os encontros foram semanais. Eram os primeiros meses da pandemia e o isolamento físico estava mais rigoroso, com as produções teatrais, cinematográficas e televisivas paradas. Aproveitou-se assim o que, até então, era raramente utilizado nos ambientes acadêmicos, as videoconferências, para promover os encontros. Neles foram debatidos a formação dos profissionais da maquiagem que trabalham com o teatro; a perspectiva das atrizes, dos atores e de diretores; a maquiagem para teatro, ópera, televisão, cinema, artística e *bodypainting*; os processos artísticos; a construção e a relação com as equipes de trabalho; a carreira; os materiais utilizados; as verbas destinadas a esse setor e as diversas especialidades para a criação visual de um personagem: próteses, postigos, perucas e lentes de contato.

Na primeira edição foram treze encontros semanais e vinte convidados; na segunda, doze encontros semanais com doze convidados. Na terceira e quarta edições, realizadas em 2021, devido às atribuições do ensino remoto dos semestres excepcionais, os encontros passaram a ser mensais. Foram quatro encontros em cada edição, totalizando oito convidados. Na primeira e segunda edições (2020), a equipe do projeto contou com a colaboração dos bolsistas de monitoria da disciplina de



Caracterização<sup>2</sup>; na terceira e na quarta edição, na equipe estavam os bolsistas de Iniciação Artística e Cultural (PIBCUL)<sup>3</sup>. Todos os encontros foram realizados por meio do aplicativo de videoconferência Google Meet, gravados e organizados em *playlists* do canal do YouTube do Núcleo de Criação<sup>4</sup>. Desse modo, criou-se uma videoteca na qual encontram-se todos as palestras realizadas, podendo ser consultada sob demanda, pois o acesso a ela é apenas por meio de *links*, uma vez que os vídeos foram postados com o modo de visibilidade não listada.

## 2.1 Segunda atividade na temporada pandêmica: Videoartes - O importante é o que interessa.

Com as inúmeras reuniões, aulas e híbridos teatrais realizados por meio das videoconferências durante o período de isolamento físico em 2020, comecei a vislumbrar a possibilidade de usá-las como veículo para videoartes, nas quais os corpos pintados dos artistas participantes se relacionariam, por meio das telas dos participantes de uma videoconferência. Seria a interação dos corpos pintados, dos espaços físicos de cada participante e de objetos, na qual o jogo performativo teria como indutores palavras-temas relacionadas com a pandemia de Covid-19. Assim, surgiram as séries de videoartes *O Importante É o que interessa - Edição Quarentena*. Até o momento da escrita deste relato, foi produzida uma série com quatro episódios, postadas mensalmente no Instagram @nucleodecriacao e no canal do YouTube Núcleo de Criação, em modo público: *Ar* (Fig.4), *Vacina* (Fig.5), *Liberdade* (Fig. 6) e *Encontro*<sup>5</sup> (Fig.7). A segunda série já está em produção, e para ela já estão definidos os dois

<sup>2</sup> Bolsistas monitores: Everton Cherpinski e Catherine Bon.

<sup>3</sup> Bolsistas PIBCUL: Everton Cherpinski e Silvana Rocio.

<sup>4</sup> *Playlist* da primeira edição: <https://youtube.com/playlist?list=PLZ6-itZDyn1m6wXPPQMbl30iARQ6Ks8a>

*Playlist* da segunda edição: <https://youtube.com/playlist?list=PLZ6-itZDyn2zcuinWO7b8LmmnCV0IH1>

*Playlist* da terceira edição: <https://youtube.com/playlist?list=PLZ6-itZDyn1W7k7vw9217v5n6wwlrBDL>

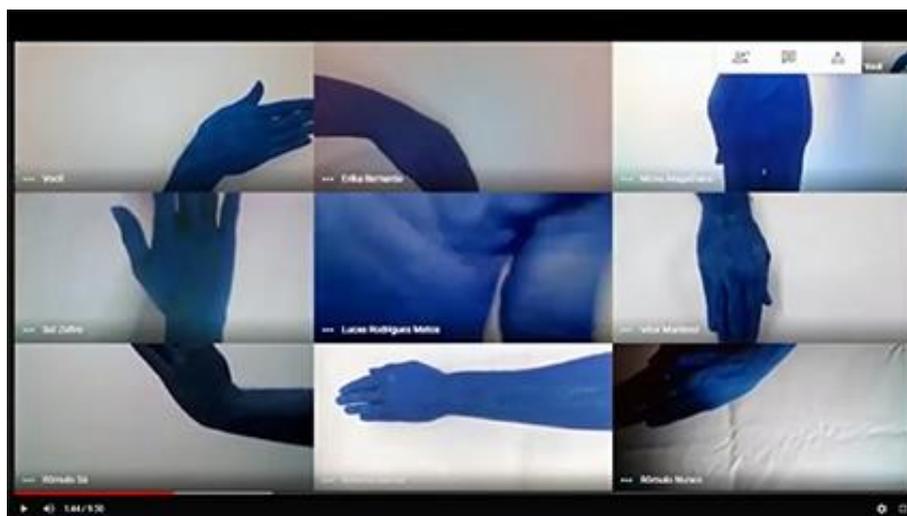
*Playlist* da quarta edição: <https://youtube.com/playlist?list=PLZ6-itZDyn068Un3cg4Vtza-r89CZn79>

<sup>5</sup> A série completa está disponibilizada no canal do Youtube do Núcleo de Criação: <https://youtu.be/3YaTFa9DaHU>



primeiros episódios: *Máscara* (Fig. 8) e *Dignidade* (Fig. 9). Ainda serão selecionadas as palavras indutoras para os dois últimos episódios. Como são videoartes para serem postadas no Instagram/ IGTV, elas precisam ser curtas, giram em torno de 2'30".

Figura 4 – Videoarte *O importante é o que interessa* – Ar – Série 1 - 2021.



Fonte: O autor (2021).

Figura 5 – Videoarte *O importante é o que interessa* – Vacina – Série 1 - 2021.



Fonte: O autor (2021).



Figura 6 – Videoarte *O importante é o que interessa – Liberdade – Série 1 - 2021.*



Fonte: O autor (2021).

Figura 7 – Videoarte *O importante é o que interessa – Encontro – Série 1 - 2021.*



Fonte: O autor (2021).



Figura 7 – Videoarte *O importante é o que interessa – Máscara – Série 2-* 2021.



Fonte: O autor (2021).

Figura 8 – Videoarte *O importante é o que interessa – Dignidade – Série 2-* 2021.



Fonte: O autor (2021).



Na primeira série, utilizamos o aplicativo de videoconferência oferecido pela universidade, o Google Meet. Devido a algumas atualizações desse aplicativo, que acabaram prejudicando a unidade visual do espaço virtual, na segunda série migramos para o Zoom. Na primeira série, por causa das limitações de gravação oferecidas pelo Google Meet, gravamos a tela do computador de um dos participantes. Para a gravação dos episódios da segunda série, foram utilizados os recursos do Zoom gratuito. Com a limitação do tempo das contas gratuitas deste aplicativo, os ensaios eram feitos pela conta institucional do Google Meet e apenas a gravação pelo Zoom.

Portanto, nas séries há um sistema de vídeo integrado à performance em si e inseparável dela. Para realizar as interações visuais utilizamos 4, 8 ou 9 câmeras de *notebooks*, de *desktops* e/ou celulares conectados simultaneamente por meio de *softwares* de videoconferências. A performance é gravada a partir de uma das câmeras. O público só pode vê-las por meio das telas de seus computadores e/ou celulares.

O espaço para a série *O Importante é o que interessa* impôs questões cruciais para incorporar a estética de animação minimalista adotada. Foi valorizado o caráter unitário do espaço virtual, formas facilmente identificáveis e figuras monocromáticas. O espaço perceptivo, fundamental para as videoartes, precisou ser reestruturado.

A introdução do vídeo nesse universo [da arte] traz novos elementos para o debate sobre o fazer artístico. As imagens projetadas ampliam as possibilidades de pensar a representação, além de transformar as relações da obra de arte com o espaço físico, na esteira das contribuições minimalistas. A videoarte parte da ideia de espaço como campo perceptivo, defendida pelo minimalismo quando enfatiza o ponto de vista do observador como fundamental para a apreensão e produção da obra (VIDEOARTE, 2021).

Para que a interação entre as partes de corpos coloridos, objetos e espaço acontecesse de modo mais eficaz no campo perceptivo, foi necessário elaborar um espaço virtual cuja visualidade fosse comum, para que, conforme explicou Ryngaert (2009), “a metáfora teatral” pudesse se expandir sem maiores dificuldades. De início, cada participante procurava um espaço físico mais isolado para acessar as videoconferências – uma sala, um quarto, uma área. Cada cenário particular desviava a atenção dos objetos e dos movimentos propostos. Mesmo que desfocássemos o fundo



de tela ou usássemos os fundos virtuais disponibilizados pelos aplicativos, ainda assim, por causa da indefinição de algumas telas, tirava-se a atenção da ação principal. Percebemos que, para estabelecer um espaço neutro, precisávamos de um fundo comum a todos do grupo, e que permitisse movimentação sem qualquer interferência na definição da imagem principal. E que possibilitasse também esconder alguma parte do corpo, por isso era necessário um fundo físico.

Destacam-se outras decisões que tiveram que ser tomadas para a produção das séries: sabendo-se que é um projeto realizado com recursos próprios, todo e qualquer material deveria ser acessível, com baixo custo e fácil de encontrar. Além da questão da ausência de verba, a locomoção dos artistas participantes era limitada devido ao isolamento físico imposto. Evitou-se todo e qualquer risco de contaminação. Alguns objetos foram comprados, outros confeccionados; a pintura corporal foi realizada com *gauche*, tinta não tóxica; os fundos brancos foram feitos com cartolina e/ou parede branca.

Na equipe da primeira série contou-se com a participação de um bolsista de Iniciação Artística e Cultural (PIBCUL)<sup>6</sup>, dois bolsistas de Integração Acadêmica (BIA)<sup>7</sup>, dois bolsistas de monitoria da disciplina de Caracterização I<sup>8</sup>, uma mestranda do Programa de Pós-graduação em Ensino de Artes Cênicas (PPGEAC-Unirio)<sup>9</sup> e quatro voluntários, ex-participantes das interferências urbanas realizadas nos anos anteriores<sup>10</sup>.

### 3 Conclusão

Apesar da pandemia se configurar como um acontecimento agudo e traumático, a imposição da quarentena e do isolamento físico possibilitou algumas ações culturais que, não fossem a parada obrigatória e os recursos tecnológicos das

<sup>6</sup> Everton Cherpinski, responsável pela edição das videoartes.

<sup>7</sup> Rômulo Nunes e Rômulo Sá, responsáveis pela trilha sonora.

<sup>8</sup> Catherine Bon e Bernardo.

<sup>9</sup> Sol Zofiro.

<sup>10</sup> Lucas Drigues, Roberto Garcia, Tainá Lasmar e Vitor Martinez.



videoconferências, não teriam sido sequer imaginadas. Sabe-se que uma camada imensa de trabalhadores precisou continuar, sem ter a opção de parar, fosse pela luta da própria sobrevivência básica, da manutenção de atividades essenciais ou pela sobrevivência dos contaminados pela Covid-19.

Pode-se dizer que as atividades culturais *Encontros de Caracterização na Quarentena* e as videoartes *O Importante é o que interessa - Edição Quarentena* foram um modo de lutar pelo bem-estar dos que precisavam ficar em casa para evitar a contaminação e ajudar os que não puderam parar. Foram atividades que trouxeram reflexões e conteúdo de pesquisa para uma área carente de referências bibliográficas; e momentos de suspensão das tensões psicológicas oriundas da pandemia e de todas as questões provenientes dela. Além das contribuições formativas e artísticas, elas proporcionaram, por meio dos *softwares* de videoconferências, diversos encontros e reencontros.

A Covid-19 foi o tema principal para as séries de videoarte, por meio das quais promovemos debates e reflexões sobre questões fundamentais do comportamento da população em relação à doença; sobre as angústias do confinamento; sobre temores do agravamento da doença e da perda de amigos e familiares; e, principalmente, sobre as ações do governo na contenção da pandemia.

Os *Encontros de Caracterização na Quarentena* tiveram participantes de diversos estados brasileiros, e essas pessoas puderam conhecer, mesmo que virtualmente, artistas convidados de vários estados brasileiros e do exterior. Temos, até este momento, uma videoteca com 33 entrevistas, disponível para futuras pesquisas sobre a área da caracterização cênica, cinematográfica e televisiva, acessível mediante solicitação. Esse projeto foi apresentado no III Seminário de Design Cênico: elementos visuais e sonoros da cena - Espaços de mediação no desenho da cena: criação e ensino<sup>11</sup>, em 2020. Os vídeos vêm sendo utilizados como conteúdo para as aulas assíncronas da disciplina de Caracterização I durante os períodos excepcionais e, com

---

<sup>11</sup> <https://youtu.be/DSr3uFyGjQc>



toda certeza, eles serão incorporados ao conteúdo programático e à bibliografia, para quando voltarmos ao ensino presencial.

Os três primeiros vídeos da série de *O Importante É o que interessa - Edição Quarentena* foram apresentados no XI Congresso Abrace, em 2021. A série como apresentação performativa<sup>12</sup>; o processo de criação e produção<sup>13</sup>, no formato de comunicação oral.

As visualizações das videoartes no Instagram do projeto vêm crescendo a cada novo vídeo postado. O primeiro, *Ar*, foi postada em 17 de maio de 2021 e, até este momento de escrita, está com 335 visualizações. A segunda, *Vacina*, postada em 2 de junho, tem 303 acessos. *Liberdade*, terceira videoarte, postada em 20 de julho, foi visualizada 215 vezes; a última da série, *Encontro*, lançada em 6 de agosto, já alcançou 137 visualizações. Em 13 de agosto de 2021 lançamos a versão completa da série no canal do YouTube do Núcleo de Criação, modo de visualização público<sup>14</sup>.

As duas atividades ainda estão ativas e pretende-se dar continuidade a elas, pela contribuição cultural, educacional e artística, cada uma a seu modo. A criação da videoteca inédita, que traz entrevistas com artistas profissionais, nacionais e internacionais, preenche uma antiga lacuna na área da caracterização, que tanto necessita de pesquisas e referências. Ela abre caminho para um projeto editorial que, além de técnicas, abarcaria reflexões provenientes dos encontros. Do mesmo modo, a experiência com as videoartes abre novas possibilidades para as interferências urbanas e *bodypaintings*, para além das fotografias e exposições presenciais. Novos caminhos e inter-relações a serem explorados, tanto para criações artísticas e respectivas difusões quanto para alcançar novos públicos, próximos e distantes.

## Referências

AR, VACINA, LIBERDADE E ENCONTRO. Disponível em <https://www.youtube.com/channel/UCz5Ld-Cpz-FHMA1PxOKihiA>.

<sup>12</sup> <https://youtu.be/gBqdhAWWNN0>

<sup>13</sup> [https://youtu.be/4Q18N\\_XWUJ0](https://youtu.be/4Q18N_XWUJ0)

<sup>14</sup> <https://youtu.be/3YaTFa9DaHU>



# RAÍZES E RUMOS

Revista da Pró-Reitoria de Extensão e Cultura - PROEXC

ISSN: 2317-7705 online  
ISSN: 0104-7035 impresso



RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar:** práticas dramáticas e formação. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

VIDEOARTE. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2021. Disponível em em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3854/videoarte>. Acesso em 16 de agosto de 2021. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7