

BRESSAN, Vanessa; BERSELLI, Marcia. **A interatividade de diferentes mídias em cena**: uma análise de composições que enfatizam a presença do designer de cena na sala de ensaio. Santa Maria: UFSM; Departamento de Artes Cênicas; Graduada em Artes Cênicas – habilitação em interpretação teatral; Professora Adjunta; bolsa de Iniciação Científica PEIPSM/PRPGP/UFSM.

**RESUMO:** Este estudo constitui parte de uma investigação em desenvolvimento no campo dos estudos dos processos de criação cênica. O centro de gravidade do estudo está na análise da interação entre as diferentes mídias presentes em composições cênicas, destacando-se a presença do design de cena enquanto função propositora no processo criativo. A pesquisa tem caráter teórico-prático, articulando a experimentação em sala de ensaio, que opta por trabalhar com estratégias de criação que potencializam o modo colaborativo, aos estudos teóricos. No momento atual da pesquisa, a partir do repertório criativo do coletivo que desenvolve as composições, nota-se que ter os elementos de design de cena disponíveis durante a criação possibilita ao designer gerar estímulos aos demais colaboradores e às outras funções, potencializando, assim, os sentidos, manifestações e discursos criados. Através da prática considera-se que, nesse processo específico, uma função não tem maior ou menor valor sobre outra, elas têm importâncias pares. Por fim, reforça-se que a presença das variadas funções da cena amplia as possibilidades do trabalho composicional.

**PALAVRAS-CHAVE:** Design de cena. Mídias. Processo criativo. Composição.

**ABSTRACT:** This study constitutes part of a developing investigation in the field of scenic creation processes. The gravity point of the study is in the analysis of the interaction between different medias present in scenic compositions, emphasizing the presence of scene design as a propositive function in the creative process. The research has a theoretical-practical character, articulating the experimentation in the rehearsal room, which chooses to work with creative strategies that potentiate the collaborative mode, to the theoretical studies. At the present moment, from the creative repertoire of the collective that develops the compositions, it's possible to note that having the scene design elements available during the creation allows the designer generates creative impulses to the other collaborators and functions, enhancing, in this case, the senses, manifestations and discourses created. Through practice it is considered that in this particular process one function has no greater or lesser value over another, they have pairs importance. Finally, it is reinforced that the presence of the varied functions of the scene expands the possibilities of compositional work.

**KEYWORDS:** Scene design. Media, Creative process. Composition.

Esta pesquisa é parte da investigação Procedimentos e práticas de colaboração artística horizontal: corpos, repertórios e saberes, que se desenvolve desde 2016 pelo Grupo de Pesquisa Teatro Flexível: práticas cênicas e acessibilidade (CNPq), junto à Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Neste período, o Grupo investigou aspectos centrais do processo de criação, tendo destaque procedimentos e práticas de criação em uma abordagem teórica (no ano de 2016); seguida de articulação teoria-prática tendo como centro de gravidade a atuação (no ano de 2017), a encenação (no ano de 2018) e o design de cena (no ano 2019).<sup>1</sup>

É importante destacar que estamos considerando quatro funções primordiais à criação cênica, compreendidas enquanto atuação, encenação, expectativa e design de cena. Essas quatro funções são determinadas a partir da noção de teatro como acontecimento convivial, a reunião de “artistas, técnicos e espectadores em uma encruzilhada territorial *cronotópica* (unidade de tempo e espaço), cotidiana (uma sala, um bar, uma casa etc., no tempo presente)” (DUBATTI, 2017, s/p.). O estudo fundamenta-se na presença da função design de cena estabelecida na pesquisa empírica; sendo feita a análise da interação entre as diferentes mídias utilizadas nas composições através do processo criativo que reconhece os corpos, repertórios e saberes de cada indivíduo como potência para a criação. Um dos objetivos da pesquisa está centrado em destacar os momentos em que a atuação do designer modificou o jogo que se desenvolvia pela atuação, salientando assim seu caráter propositivo no processo.

### **Contextualizando as Investigações: o coletivo e as práticas de base**

Em 2016, no momento inicial de desenvolvimento das investigações do grupo, estudamos estratégias de criação artística que nos possibilitassem operar em modo colaborativo (ARAÚJO, 2009). Esse formato de trabalho abre espaço para pensarmos relações alternativas aquela tradicional e/ou historicamente imposta entre as pessoas, os corpos e as hierarquias de funções da cena em processos teatrais. Nosso coletivo é composto por pessoas com e sem deficiência, com vínculo anterior com as artes cênicas ou

---

<sup>1</sup> Para o leitor interessado, consultar Berselli et al, 2018; Bressan e Berselli, 2019; Berselli, 2018; Tieppo e Berselli, 2019.

não e caracteriza-se por não ter intenções gerais de profissionalização, por não buscar uma hiperespecialização de áreas e por não ter interesse em nomear de forma rígida, ou seja, disciplinar, o trabalho que desenvolve. O objetivo do grupo, assim, está no desenvolvimento de práticas cênicas por pessoas com repertórios, interesses e estruturas físicas diversas, aproveitando a diferença como estímulo para a criação sem a necessidade de conformação ou padronização dos objetivos individuais. Nesse sentido, há no grupo pessoas com objetivos que tendem à profissionalização, ao autoconhecimento, ao lazer e à comunicação.

Os encontros práticos acontecem semanalmente, com duração de três horas. Como abordagem metodológica utilizamos as seguintes estratégias de criação: *Cycles Repère*, proposta de criação cíclica desenvolvida por Jacques Lessard; Contato improvisação, desenvolvido por Steve Paxton; Scores, desenvolvidos por Anna Halprin; e Funções flutuantes, estratégia criativo-pedagógica desenvolvida por Marcia Berselli e Natália Soldera.

O ***Cycles Repère*** funciona como uma estrutura maleável de estágios a serem desenvolvidas durante um processo; pressupõe que todos os colaboradores compartilhem seus objetivos individuais para dar início aos ciclos.

*Estágio Recursos:* É o momento em que os colaboradores apresentam suas “fontes sensíveis”, os recursos (de variadas naturezas, por exemplo: materiais, como um poema, um objeto ou um perfume; sonoras, como um áudio ou música; visuais como iluminação etc.) que serão utilizados na criação e que devem a impulsionar. Também nesse estágio os colaboradores apresentam seus objetivos, a justificativa para a presença no processo que está iniciando.

*Estágio exploração:* Como o nome dessa etapa pressupõe, é o momento em que as fontes sensíveis devem ser exploradas, as experimentações acontecem de maneira improvisacional a partir dos recursos do coletivo. É preciso fazer notações coletivas do material desenvolvido para que após a primeira exploração (da Partitura Exploratória) se tenha um breve registro que dá origem à Partitura Sintética.

*Estágio avaliação:* Considerando as notações de cada participante e as intenções de cada um ao registrá-las, é realizada uma avaliação do material

criado, dessa forma, pelo acordo coletivo, escolhe-se o que fica. A partir disso, se estabelece uma partitura com maior completude que a anterior. Este também é o momento que os participantes com interesse ou inclinação em operar em uma função específica passam a se exercitar nela. Um exemplo de nossas práticas: na composição **crianças**, quando o participante Filipe assume a encenação.

*Estágio representação:* Este é o momento do compartilhamento com espectadores. Essa etapa não deve ser entendida como a final, pois pressupõe que a partir da troca com o outro sejam gerados estímulos à criação, o que poderia implicar a retomada do *estágio recursos* pela possibilidade do surgimento de uma nova necessidade, ou ao *estágio exploração* e assim sucessivamente. Destaco que não existe uma rigidez de seguimento para as etapas, o que dita o tempo e a passagem de um estágio a outro são as necessidades do coletivo.

O **Contato Improvisação** é uma dança improvisacional que pressupõe a interação entre corpos diversos. Existem alguns princípios básicos a serem mantidos, como: pontos de contato com e percepção do outro e do espaço, a partilha de peso, a desorientação e possibilidade de queda, que desenvolvem habilidades técnicas daqueles que dançam, a tomada de decisão coletiva, os rolamentos e as noções de apoios corporais. A necessidade prévia para praticar a dança é a disponibilidade do dançante para experienciar a composição sendo criada no momento.

Os **Scores** ou tarefas-base podem ser entendidos como indicações de diversas naturezas (verbais, por imagens, por sonoridades) para estabelecer uma trajetória de criação. Um exemplo de Scores utilizado por Anna Halprin,

O vortex (Dança da cobra): Intenção: Criar uma identidade do coletivo. Ao caminhar individualmente o grupo encontra um pulso comum e envolve-se em uma dança, que eventualmente estabelece imagens no plano vertical, por exemplo uma montanha. Escala: 2. (WORTH e POYNOR, 2004, p. 115, tradução nossa)<sup>2</sup>.

As indicações são medidas por uma escala de 1 a 10, podendo ser fechadas e direcionar mais rigorosamente a ação dos participantes (10) ou

---

<sup>2</sup> “The vortex (Snake dance) Intention: To create a group identity. From walking individually the group find a commun pulse and envolve a dance that eventually uses vertical space to build an image, for instance a mountain. Scale: 2.”

abertas e possibilitar a exploração livre do entendimento de cada um sobre a tarefa (1). É uma estratégia criativa que pode ser utilizada individualmente ou mesclada com outras.

A estratégia das **Funções flutuantes** implica em uma demarcação espacial das quatro funções da cena: atuação, expectativa, encenação e design de cena para promover o trânsito das jogadoras entre elas, ou seja, ao início da partitura exploratória cada participante escolhe ocupar uma função que durante o desenvolvimento do jogo pode ser alterada, flutuando e se experimentando em todas elas no decorrer dos encontros.

### **Análise das composições e interatividade**

Das estratégias apresentadas no tópico anterior, destacamos a última por viabilizar a atuação imediata da jogadora enquanto designer de cena durante o processo. Essa função e sua operação possibilitam a criação de composições com a participação de diferentes mídias que não somente o corpo do ator, estabelecendo distintas interações entre elas.

Abaixo, apresentamos a descrição de algumas composições selecionadas para análise tendo em vista o objetivo do presente artigo. Para cada uma das composições, apresentamos os recursos sensíveis utilizados, os dispositivos, as mídias e suas características e, por fim, a análise das interações entre as mídias e a atuação. Tal análise tem como fundamento os estudos desenvolvidos pela professora e pesquisadora Marta Isaacsson (2012), e pela artista e pesquisadora Natália Soldera (2015). Previamente é importante contextualizar para o leitor e a leitora que, nesses estudos, mídia é compreendida como um meio comunicacional que a partir da reunião de alguns códigos pode ser nomeado, como por exemplo: o cinema, os jornais, vídeos, corpos e etc.

### **Composição Dicionário**

*Recursos sensíveis:* dicionário

*Dispositivos técnicos:* câmera, equipamento de iluminação, projetor

*Mídias:* Vídeo, luz

*Descrição da composição:* Na composição, a participante Aline entra no espaço da atuação segurando em mãos um dicionário inglês/português. Ela se desloca pelo espaço enquanto lê algumas palavras do livro tentando perceber qual a pronúncia soa melhor em seu entendimento, brinca com alguns sotaques, diferentes acentuações e repetições de uma mesma palavra. Em simultâneo, a designer de cena Vanessa projeta um vídeo ao fundo da cena que apresenta a inicialização de um sistema operacional de computador em falha. A participante não se relaciona diretamente com a projeção, os espectadores criam as relações entre aquilo que observam no vídeo e as ações da participante. Em seguida, Elisa ocupa a função de designer e substitui a projeção do erro por uma vídeo aula de inglês para crianças, na aula o professor propõe a quem o assiste que o acompanhe na nomeação de algumas frutas, neste momento Aline estabelece o contato direto com a mídia vídeo e passa a interagir com a voz masculina que é ouvida. Em sequência, o professor pede para que a aluna diga em inglês o nome das frutas que ele falará em português. Dessa forma uma relação de perguntas e respostas se estabelece e a jogadora responde o que lhe é pedido convicta e erroneamente e algumas vezes, causando surpresa, de forma correta. A projeção do vídeo é retirada e no último momento dessa composição o participante Pedro entra para o espaço da atuação tentando conversar com Aline em inglês, então ele, que domina a língua, e a Aline que no contexto está estudando, estabelecem uma comunicação com a mistura de idiomas. Em alguns momentos a jogadora traduz para o público o que o jogador diz, em outros ignora, em outros responde qualquer coisa sem sentido até deixarem o espaço da atuação.

*Característica das mídias:* Os vídeos projetados, pré-gravados, foram buscados na plataforma *Youtube*. O primeiro tem uma série de ações e o segundo é composto por uma série de imagens e áudio. A superfície de projeção utilizada é a parede da sala de ensaio. A luz é utilizada para dar maior ou menor visibilidade à cena.

*Análise da interação:* A primeira projeção utilizada estabelece um plano de fundo para a ação de Aline, potencializado alguns sentidos da imagem já proposta. No segundo momento, Aline se relaciona diretamente com o vídeo que é projetado e estabelece um diálogo real/virtual. O vídeo, nesse caso, é

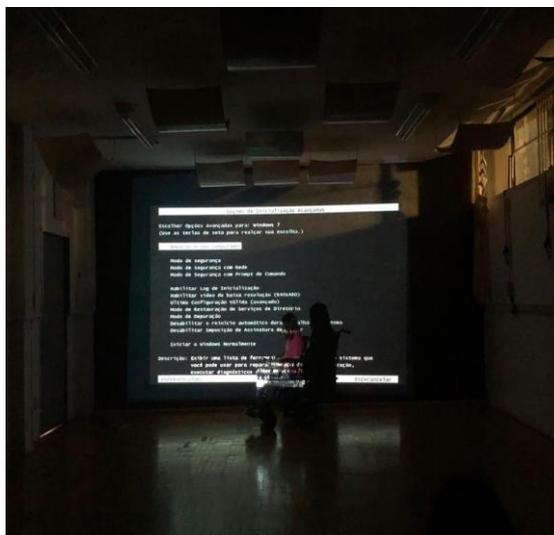
utilizado com intenção de reforçar a mensagem da mídia ator e complementa o desenvolvimento da ação dramática.

Figura 1 - erro de computador



Fonte: acervo da pesquisa, 2019

Figura 2 - vídeo aula



Fonte: acervo da pesquisa, 2019

## Composição Vídeo Chamada

*Recursos sensíveis:* não há

*Dispositivos técnicos:* projetor, caixa de som, computador

*Mídias:* Vídeo, imagem

*Descrição da composição:* Nessa composição, Nati e Aline estão no espaço da atuação, sentadas lado a lado e falam olhando diretamente para a frente da cena. O universo ficcional estabelecido destaca a ação das duas gravando *lives* de lugares geograficamente diferentes, para poderem compartilharem com seus seguidores em seus canais na plataforma *Youtube*. Uma está, supostamente, em Paris, enquanto a outra está em casa, no Brasil. As duas conversam entre si pois são convidadas a participar uma do vídeo da outra. Elas falam em inglês e contam de suas viagens, aparentemente Nati fala a verdade sobre o que já viveu, enquanto Aline conta mentiras querendo sempre superar tudo o que Nati já fez e visitou. Durante o desenvolvimento da composição, a designer Vanessa inicia a projeção da tela do computador que está utilizando na parede e fundo da sala, o que possibilita ao espectador acompanhar o que fará a seguir. Ela se conecta à internet e acessa o perfil do *Facebook* de Aline, salva uma fotografia e realiza uma montagem junto da

imagem da torre Eiffel. As jogadoras se despedem de seus seguidores pelo vídeo que estavam gravando e a composição se encerra.

*Característica das mídias:* É feita uma projeção ao vivo, a ação da designer é visível ao espectador, o índice de visibilidade do que está sendo projetado é baixo por se tratar da tela de um computador, na projeção é utilizado o plano aberto.

*Análise da interação:* Não se estabelece a interação direta entre atores e projeção. De toda a forma, a mídia vídeo complementa em discordância o jogo da atuação e cria novas circunstâncias dramáticas lidas pelo espectador.

### **Composição Crianças**

*Recursos sensíveis:* fantoche, caixa de papelão, tule

*Dispositivos técnicos:* projetor, câmera, equipamento de iluminação

*Descrição da composição:* Nessa composição se encontram três jogadores em cena, Ester, Pedro e Vanessa, pelo jogo que se estabelece identifica-se que são três crianças brincando na casa de uma delas, Vanessa. Inicialmente elas discutem sobre qual desenho irão assistir. Pedro parece não conhecer os *Backyardigans*, desenho que as outras duas crianças querem assistir e por isso elas começam a deixá-lo de lado. As crianças continuam a falar sobre desenhos e passam a escolher qual personagem elas são em cada um deles, deixando para Pedro o personagem “que ninguém escolhe” (em *Três espíãs demais*, a Alex; em *Rebeldes*, a Lupita, e assim sucessivamente). Em certo momento a pessoa que ocupa a função de designer coloca em cena uma caixa de papelão com um rótulo escrito frágil, essa informação gera uma discussão sobre aquilo que as crianças podem ou não mexer segundo suas mães, sendo que as coisas frágeis não devem ser tocadas, todavia, a curiosidade em saber o que se encontra dentro da caixa faz com que Ester a abra. Nesse momento, a participante toca o fantoche que encontra e fica cega, os demais passam a ter muito medo do “bicho” que nomeiam como Frágil, a ação da designer com as tonalidades da luz suscita que as crianças se questionem se morreram, se estão no céu (luz azul) ou no “inverno” – um trocadilho com a palavra inferno (luz vermelha). Em um dos momentos de incidência da luz vermelha Pedro diz a seguinte frase: “sangue nas mãos da criança!”, voltando seu corpo para cima (anteriormente estava deitado de bruços) e seus braços ao céu. Em sequência,

pedem desculpas por terem desrespeitado as ordens das mães, juram dividir o lanche na escola, rezam ao papai do céu para protegê-los (a imagem de um olho azul é projetada ao fundo da cena), alguém coloca o tule no espaço da atuação e as crianças se cobrem, fingindo-se de mortas, “para ver se passa”. Marcia entra no espaço da atuação e começa a manipular o frágil que está sendo gravado e projetado na parede do fundo, ela descobre as crianças com a boca do fantoche, as ataca e exige: “eu quero: um tatu bola, um elefante e uma menina de três metros de altura”. Sem saber o que fazer, as crianças se reorganizam tentando reproduzir com os corpos aquilo que lhes é pedido, até formar uma fileira de corpos na horizontal pressupondo a menina de três metros de altura. A composição se encerra.

*Característica das mídias:* A imagem projetada, pré-gravada, é retirada da internet e sua projeção é estática. O vídeo do fantoche é feito ao vivo, a ação da designer é visível ao espectador, o índice de visibilidade do que está sendo gravado é total, porém o objeto é pequeno e a projeção amplia suas dimensões. A superfície utilizada como tela é a parede da sala. Os equipamentos de iluminação são manipulados durante o desenvolvimento da cena, a luz tem variadas tonalidades.

*Análise da interação:* Os atores são estimulados pelas outras mídias ou a ignoram. A ação da luz gera estímulos para a criação de Pedro, que sem a incidência da tonalidade vermelha não responderia pela via efetivada. A gravação em tempo real, que destaca a imagem do fantoche e aumenta suas dimensões, concretiza o poder disposto ao fantoche pelas crianças.

Figura 1 - Inverno



Fonte: acervo da pesquisa, 2019

Figura 2 - Olho



Fonte: acervo da pesquisa, 2019

## **Composição Super Mário**

*Recursos sensíveis:* mouse

*Dispositivos técnicos:* projetor

*Mídias:* vídeo

*Descrição da composição:* Nessa composição a jogadora Nati inicia no espaço da atuação, ela carrega consigo um mouse de computador antigo e conecta seu fio à parede lateral da sala, senta-se de perfil para os espectadores e passa a clicar inúmeras vezes nos botões do mouse, que imprimem um som específico. A designer Ester projeta um vídeo do jogo de videogame Super Mario que se encontra dividido entre duas paredes da sala, naquela que se encontra o mouse conectado e na parede do fundo. A jogadora imediatamente passa a reagir aos acontecimentos do vídeo e concomitantemente conversa virtualmente com alguém, porém o áudio desse alguém não é ouvido pelo espectador. Sua ação flutua entre reagir ao vídeo do jogo projetado e estabelecer uma conversa com a pessoa online. Ela responde a algumas perguntas sobre as quais o espectador não tem conhecimento do conteúdo e comenta sobre sua vida de uma maneira despreocupada, desde fatos cotidianos à morte de algum parente. A composição se finaliza quando o vídeo acaba.

*Características das mídias:* O vídeo do jogo, pré-gravado, é encontrado na plataforma Youtube. A superfície de projeção da mídia é a estrutura de paredes da sala e a mesma é feita em um lugar fixo.

*Análise da interação:* O vídeo utilizado concretiza a imagem proposta pelo mouse quando conectado à parede, estabelecendo uma espécie de tela. Existe a mescla entre o recurso concreto e o virtual. O conteúdo da mídia revela ao espectador o jogo que está sendo jogado pela participante, havendo uma complementação entre as mídias. Por fim, a interação que Nati estabelece com o alguém virtual pressupõe uma presença que não é vista, nem ouvida.

Imagem 3 - Super Mário



Fonte: acervo da pesquisa, 2019

### **Composição Peruca**

*Recursos sensíveis:* tule

*Dispositivos técnicos:* projetor, câmera

*Descrição da composição:* na composição **Peruca**, a jogadora Vanessa inicia em cena, é quando a jogadora Nati entra segurando um tule preto que as relações se estabelecem. Vanessa indica que o tule é na verdade uma peruca e nega já tê-la utilizado, Nati insiste em se aproximar da outra participante com o tule, o que faz com que Vanessa, mediante a insistência repita inúmeras vezes a fala: “Eu nunca usei peruca. Tô aceitando meu cabelo natural, e ninguém me apoia...”. As insistências de aproximação continuam a acontecer até o momento em que a relação direta entre as duas participantes é rompida, Vanessa continua dizendo o texto na boca de cena, enquanto Nati está no fundo da cena realizando movimentos com o tule. Aqui, a projeção do rosto de Vanessa e do corpo de Nati é criada pela designer Marcia, que grava a ação das atrizes e, em tempo real, projeta a imagem em diversas escalas e planos: grande, pequena, duplicada, sobreposta, refletindo na própria atriz, ao contrário, em detalhe... até a saída de ambas do espaço de atuação.

*Característica das mídias:* O vídeo projetado é gravado ao vivo, essa ação é visível ao espectador, o índice de visibilidade do que está sendo gravado é total e a filmagem compartimenta o que se vê, utiliza de plano detalhe, médio e aberto, por estar em movimento a designer joga também com as direções de projeção. A superfície de projeção é o corpo da participante e as paredes laterais e do fundo da sala. A luz é utilizada para dar maior visibilidade às outras mídias na cena.

*Análise da interação:* As atrizes tornam-se parte do dispositivo, mescla-se o corpo de uma ao corpo da outra pela escolha de superfície de projeção. O vídeo compõe em concordância com a cena.

Imagem 4 - Participante em vários planos



Fonte: acervo da pesquisa, 2019

## **Considerações Finais**

A estratégia criativo pedagógica das funções flutuantes possibilita aos participantes das práticas estarem se exercitando enquanto atores, encenadoras, designers, espectadoras e, justamente pelo fluxo que propõe

entre as funções durante o processo criativo, estimulam a variedade das criações, afinal, são distintos olhares implicados por diferentes vieses. Para além dos ganhos composicionais, são desenvolvidas as competências variadas das jogadoras e a ampliação do reconhecimento das ações exercidas em cada função ou compartilhadas entre elas.

A análise dos materiais, das composições e do modo que utilizamos os recursos e as mídias em nossa prática, a partir dos diferentes olhares das colaboradoras apontado acima, resultaram na ampliação das competências técnicas relativas à composição pelo grupo participante. Em relação à primeira autora do artigo, pesquisadora de iniciação científica, é válido destacar a ampliação de suas competências enquanto pesquisadora que articula prática e teoria, desenvolvendo processos criativos, e tendo, a partir da pesquisa, maior conhecimento e repertório passível de exploração em suas criações no campo das artes cênicas. Destacamos que a análise desenvolvida possibilita o uso consciente dos elementos da cena em práticas futuras, assim como, a partir do compartilhamento desses estudos teóricos, forja-se uma abertura para que outros interessados possam identificar modos diversos de uso dos recursos sensíveis, dispositivos e das mídias para/em suas explorações em sala de ensaio.

O trabalho desenvolvido com a função design de cena, que tem destaque em nosso grupo durante o ano de 2019, reconheceu a efetividade propositiva do designer, que cria e manipula os materiais que são de sua responsabilidade mobilizar, em parceria com as ações advindas das outras funções, sem estar subordinado às suas necessidades ou ordens. Dessa forma, a partir do repertório criativo do coletivo que desenvolve as composições, nota-se que ter os elementos de design de cena disponíveis durante a criação possibilita a geração de estímulos às demais colaboradoras e às outras funções, potencializando os discursos, sentidos e imagens propostos. Consideramos que nenhuma função tem maior valor sobre outra, elas têm importâncias pares, distintas e diversas, têm autonomia criativa para serem independentes, porém, quando se relacionam ampliam as possibilidades do trabalho composicional.

## Referências

ARAÚJO, Antônio. O processo colaborativo como modo de criação. **Revista Olhares**, São Paulo, n. 01, p. 46-51, 2009.

BERSELLI, Marcia. Desafios da diferença: possibilidades de uma cena inclusiva a partir das relações estabelecidas entre os colaboradores no processo de criação – uma análise da estratégia de criação Cycles Repère. **Anais X Congresso da ABRACE**, v. 19, n. 1, 2018.

BERSELLI, Marcia; BRESSAN, Vanessa C.; TIEPPO, Juliana G. & SOLDERA, Natália P. Processo colaborativo e a busca pela horizontalidade das relações entre as funções da cena: procedimentos, práticas e estratégias de criação. **Conceição|Conception**, V. 7, n. 2, p. 90-115, 2018.

BRESSAN, Vanessa Corso; BERSELLI, Marcia. Processos formativos em teatro: estratégias de criação mobilizando o trânsito da atenção no processo criativo. **Revista da FUNDARTE**, Montenegro, ano 19, nº 38, p.46-62, abril/junho de 2019.

DUBATTI, Jorge. **O teatro dos mortos**: introdução a uma filosofia do teatro. São Paulo: Edições Sesc SP, 2017. Arquivo Kindle.

ISAACSSON, Marta. Cena multimídia, poéticas tecnológicas e efeitos intermediais. In: PEREIRA, A., ISAACSSON, M. e TORRES, W. L. (Org.). **Cena, corpo e dramaturgia**: entre tradição e contemporaneidade. Rio de Janeiro: Pão e Rosas, p. 85 – 99, 2012.

TIEPPO, Juliana G.; BERSELLI, Marcia. Limites e exigências da colaboração artística horizontal: um olhar sobre o jogo e a encenadora no processo colaborativo. **OuvirOuver**, Uberlândia, V. 15, n. 2, 2019. Prelo.

SOLDERA, Natália P. As imagens digitais como matriz poética da composição cênica. **Conceição/Conception**, [S.l.], v. 4, n. 2, p. 89-99, dez. 2015.

WORTH, Libby; POYNOR, Helen. **Anna Halprin**. London & New York: Routledge. 2004.