

UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

INSTITUTO DE ARTES

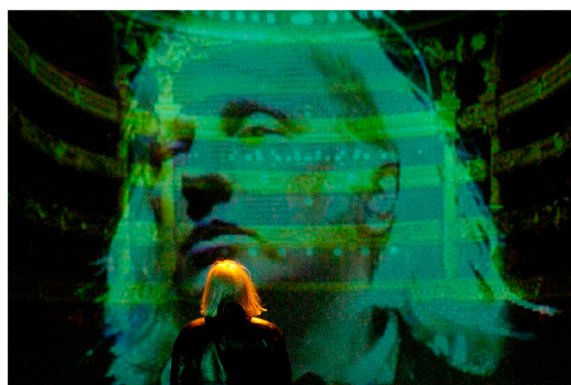
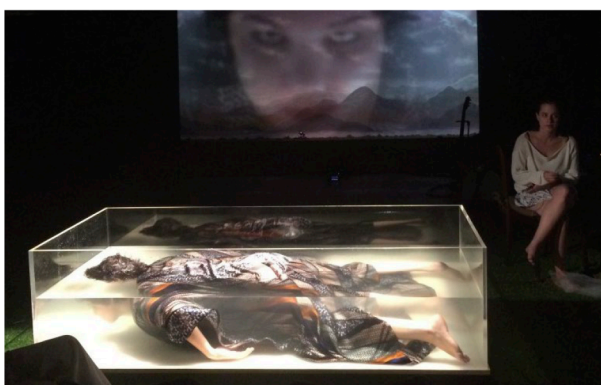
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

DOCTORADO



As múltiplas presenças do ator

*novas relações e inovações
em territórios cênicos*



Maíra Castilhos Coelho

São Paulo - SP
2017

UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

INSTITUTO DE ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

DOUTORADO

MAÍRA CASTILHOS COELHO

**As múltiplas presenças do ator: novas relações e
inovações em territórios cênicos.**

São Paulo - SP

2017

UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

INSTITUTO DE ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

DOUTORADO

MAÍRA CASTILHOS COELHO

**As múltiplas presenças do ator: novas relações e
inovações em territórios cênicos.**

Tese apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP) como requisito exigido pelo Programa de Pós-Graduação em Artes, área de concentração em Artes Cênicas, linha de pesquisa "Estética e poéticas cênicas", sob orientação do Prof. Dr. José Manuel L. de Ortecho Ramirez, para obtenção do título de Doutora em Artes Cênicas.

São Paulo - SP

2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

E-mail da autora: mcastilhos@gmail.com

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da UNESP

C672m Coelho, Máira Castilhos, 1979-

As múltiplas presenças do ator: as novas relações e inovações em territórios cênicos / Máira Castilhos Coelho. - São Paulo, 2017.
242 f. + 1 CD.

Orientador: Prof. Dr. José Manuel L. de Ortecho Ramirez.
Tese (Doutorado em Artes) – Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Cinema. 2. Teatro. 3. Representação teatral - Estudo e ensino. 4. Teatro - Produção e direção. I. Ramirez, José Manuel L. de Ortecho. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes.
III. Título.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA TESE DE DOUTORADO DE MAÍRA CASTILHOS COELHO, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, DO INSTITUTO DE ARTES - CÂMPUS DE SÃO PAULO.

Aos 24 dias do mês de julho do ano de 2017, às 14:00 horas, no(a) Instituto de Artes - sala 411, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Prof. Dr. JOSE MANUEL LAZARO DE ORTECHO RAMIREZ - Orientador(a) do(a) Departamento de Artes Cênicas Ed. Fund. Com. / Instituto de Artes de São Paulo, Profa. Dra. GABRIELA LIRIO GURGEL MONTEIRO do(a) Departamento de Artes Cênicas / UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO (Participação por Skype), Profa. Dra. MIRNA SPRITZER do(a) Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas / UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL, Prof. Dr. GISELA COSTA HABEYCHE do(a) Departamento de Arte Dramática / Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Participação por Skype), Prof. Dr. VICENTE CONCILIO do(a) Departamento de Artes Cênicas / Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da TESE DE DOUTORADO de MAÍRA CASTILHOS COELHO, intitulada Entre o palco e a tela: relações e inovações em territórios cênicos. Após a exposição, a discente foi arguida oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: aprovada. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.

Prof. Dr. JOSE MANUEL LAZARO DE ORTECHO RAMIREZ

Profa. Dra. GABRIELA LIRIO GURGEL MONTEIRO

Profa. Dra. MIRNA SPRITZER

Prof. Dr. GISELA COSTA HABEYCHE

Prof. Dr. VICENTE CONCILIO

AGRADECIMENTOS

Meu profundo agradecimento, ao meu companheiro, André Benevides, por abrir mão da sua vida profissional e embarcar comigo em busca dos meus sonhos. Sem ele não teria sido possível estudar na França. Agradeço também, pela disponibilidade, por todo apoio e amor durante estes quatro anos.

Aos meus pais, Alcides Rabelo Coelho e Clair Castilhos Coelho, que muito me ajudaram, me estimulando e apoiando sempre. Que mais uma vez me acolheram em sua casa, para que eu pudesse finalizar a pesquisa. Além de serem sempre presentes, amorosos (comigo e com o Arthur) e um grande exemplo em minha vida.

Ao meu filho Arthur, que nasceu durante a pesquisa e que com apenas dois anos teve que se virar numa creche onde todos falavam francês. Que me ensina diariamente, o valor da vida, da presença real e do contato.

A minha irmã, Letícia Castilhos Coelho, amiga e confidente, que desde pequena imito e admiro. Agradeço pela parceria e ajuda, por todos os dias em que cuidou do Arthur para que eu pudesse fazer a tese.

A minha irmã Isadora Castilhos Coelho, eterna companheira de vida, Agradeço também, a ela e a Tia Cuca por terem ido me visitar em Paris, amenizando a saudade durante o estágio sanduíche.

A minha Tia Clarisse Chiappini Castilhos, pelo carinho sempre presente. Por acompanhar todos os meus passos. Por me apoiar e incentivar, e por ser uma referência tão importante.

A Áurea Breitbach, pois sem sua disponibilidade e atenção o estágio sanduíche na França não teria sido possível. Agradeço toda ajuda com as burocracias, traduções e principalmente na chegada em Paris. O apoio desta super madrinha foi fundamental para a pesquisa.

A Dorcelina Maria Vieira, por cuidar de mim e do meu filho, com amor e carinho.

A minha sogra querida, Maria Luiza Benevides, por incentivar e apoiar nossas "andanças", e nos receber sempre com muito amor.

Ao meu cunhado Luciano Montanha, por me ajudar com as "imagens", desde a iniciação científica.

A professora Josette Féral que possibilitou meu estudo na Université Sorbonne Nouvelle Paris - 3. Agradeço por me receber com carinho e atenção, por suas aulas que ampliaram o horizonte das possibilidades, assim como, por todo o material fornecido.

Agradeço infinitamente à professora Mirna Spritzer, que me ensinou o prazer de ser artista pesquisadora, pela amizade e imenso carinho.

Ao amigo Rodrigo Scalari (parceiro desde a graduação), a Verônica Veloso e a Gabriela Monteiro (que conheci na França), meu muito obrigada, pela cumplicidade e amizade, ainda mais importante quando somos estrangeiros em terras distantes.

Aos professores Flávio Mainieri, Carmem Lenora Martins, Gisela Habeyche e Clóvis Massa pelas instigantes reflexões compartilhadas durante nossos encontros em Paris.

As amigas: Sara Lima, Mônica Sousa, Thais Baldo, Ana Leticia Vianna, Tatiana Kanter, Simone Borges e Alessandra Velho, por estarem sempre presentes.

A Universidade Estadual Paulista - UNESP,
ao Programa de Pós-Graduação em Artes.

A FAPESP, pelo financiamento, no Brasil com a bolsa de doutorado (processo: 2013/06541-3), e no exterior com a bolsa BEPE (processo: 2015/06139-6), ambas fundamentais para o trabalho.

E claro, agradeço profundamente ao professor José Manuel Ramírez, que possibilitou e orientou esta pesquisa, com sabedoria e eficiência.

Resumo

A pesquisa aqui proposta pretende refletir sobre as formas de presença do ator existentes no teatro a partir da fusão com a linguagem cinematográfica. Sob o ponto de vista do ator, foi pesquisada a nova dimensão da sua presença no palco, caracterizada pela utilização da câmara e do microfone.

Para tanto, introduzimos uma breve história do teatro durante o surgimento do cinema visando contextualizar os estudos e reflexões contidos nos capítulos seguintes, nos quais serão aprofundados os avanços tecnológicos que culminaram no momento presente. Ao estudar as possibilidades do uso de recursos digitais no teatro, o foco é direcionado para as relações entre ator, câmera e projeção, visando investigar as possíveis formas de presença que vem sendo exploradas no teatro.

Assim, o estudo é desenvolvido a partir das encenações: "E se elas fossem para Moscou?", de Christiane Jatahy; "King of War", de Ivo Van Hove; "Le Projet Andersen", de Robert Lepage; "The Tempest", de 4Dart; "Eraritjaritjaka", de Heiner Goebbels. A escolha dos espetáculos se deu devido a diferentes formas de captação e projeção das imagens em vídeo, que possibilitam, formas distintas de presença e de convívio entre ator-câmera-espectador.

Por fim, é esperado, também, que o estudo propicie subsídios analíticos para a investigação das novas possibilidades deste “teatro-digital” e das tendências que se desanuviam em um futuro próximo de evolução tecnológica e diversificação técnica.

Palavras- chaves:

Teatro. Cinema. Digital. Efeito de presença. Performatividade da imagem. Ator. Personagem virtual.

Abstract

The present research intends to reflect on actor's types of presence in theatre from the fusion with the cinematographic language. Under the actor's point of view, it was researched a new dimension of his presence on stage, characterized by the use of camera and microphone.

To this end, the study begins with a short history of theatre during the rise of cinema so as to contextualize the studies and reflections contained in future chapters, which present technological advances culminating in the present day. In studying the possibilities of this "theatre-cinema", the research focuses on relationships between actors, cameras, and projections, as well as investigating possible forms of presence that both cinema and theatre explore, and that enable new relations between actors and spectators to be formed.

The study examines the following scenic productions: "E se elas fossem para Moscou?" by Christiane Jatahy; "King of War", by Ivo Van Hove; "Le Projet Andersen", by Robert Lepage; "The Tempest", by 4DArt; and "Eraritjaritjaka", by Heiner Goebbels. The choice of productions is based on different forms of capturing and projecting video images, which allow for distinct modes of presence and of interaction between actors, cameras, and spectators.

Finally, the research also aims to supply analytic tools toward the investigation of new possibilities of this "theatre-cinema" and of tendencies that will arise in the near future, based on technological evolution and technical diversification.

Keywords:

Theatre; Cinema; Digital; Scenic Presence; Performativity of Image; Actors; Virtual Characters

SUMÁRIO

Introdução	11
 1. Teatro X cinema. Traços históricos deste hibridismo	 23
1.1. Traços histórico do teatro durante o nascimento do cinema	24
1.2. Nascimento do cinema	31
1.3. O surgimento do vídeo	40
1.4. Hibridismo entre teatro e cinema	45
1.5. Utilização dos recursos cinematográficos no teatro contemporâneo	59
 2. Teatro, imagens e mídias	 66
2.1. O teatro e as mídias	66
2.2. Tecnologias e mídias	72
2.2.1. Imediaticidade - Hipermediaticidade	75
2.2.2. Intermedialidade	77
2.2.3. Ambiente Imersivo	84
2.3. Imagens: câmeras/ telas	89
 3. As possíveis presenças do ator a partir dos recursos cinematográficos no teatro contemporâneo	 99
3.1. Presença do ator (real)	99
3.2. Presença da imagem (virtual)	107
3.2.1. Performatividade da imagem	114
3.2.2. Efeito de presença	120
3.2.2.1. Personagem virtual	124
3.2.3. Efeito de cinema	127

4. Análises das encenações	130
4.1. Ator-imagem em Ivo Van Hove	133
4.1.1. Diretor	133
4.1.2. Grupo / atores	138
4.1.3. Texto	140
4.1.4. Encenação: "King of War", Ivo Van Hove	142
4.2 Cenário-virtual em Lepage	150
4.2.1. Diretor	150
4.2.2. Grupo / atores	156
4.2.3. Texto	158
4.2.4. Encenação: "Le projet Andersen", Robert Lepage	159
4.3 Ator-virtual em 4DArt	170
4.3.1. Diretores	170
4.3.2. Grupo / atores	177
4.3.3. Texto	178
4.3.4. Encenação: "A Tempestade", Lemieux e Pilon	180
4.4 Efeito de autenticação em Goebbels	190
4.4.1. Diretor	190
4.4.2. Grupo / atores	194
4.4.3. Texto	196
4.4.4. Encenação: "Erarítjaritjaka", Heiner Goebbels	199
4.5. Teatro X Cinema em Jatahy	206
4.5.1. Diretora	206
4.5.2. Grupo / atores	210
4.5.3. Texto	211
4.5.4. Encenação: "E se elas fossem para Moscou?", Christiane Jatahy	213
Considerações Finais	224
Referências	233
Anexos (DVD)	244

Introdução

A arte deve ser transgressora e envolver um projeto para a sociedade. E mesmo se essa declaração parecer muito romântica, eu digo: a arte pode, a arte deve mudar o mundo, pois é sua única justificação (FÉRAL, 2015, p.213).

O presente trabalho é resultado de minha trajetória acadêmica, assim como, a busca por analisar de forma sistematizada alguns importantes elementos integrantes dessa vivência.

A experiência com a pesquisa acadêmica teve início quando, ainda na graduação, tive a oportunidade de participar da pesquisa "O trabalho do ator voltado para um veículo radiofônico", coordenada pela Professora Dra. Mirna Spritzer, como bolsista de iniciação científica. A partir do contato com o rádio, os recursos audiovisuais e suas possibilidades se tornaram uma busca constante em meu fazer teatral.

Ao ingressar no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, a pesquisa de mestrado teve como objeto de estudo o espetáculo "Os Cegos", de Maurice Maeterlinck; nela foi analisada a encenação de Denis Marleau, a fim de discutir o efeito de presença do ator gerado a partir dos novos meios da era digital.

A peça também é chamada de Fantasmagoria Tecnológica, pois uma de suas particularidades é o fato de que os atores, ainda que visíveis ao público, estão ausentes. O trabalho evidencia as possibilidades surgidas nas artes cênicas em função dos novos recursos cinematográficos e tecnológicos.

Por ser um exemplo do hibridismo entre o teatro e o cinema, a obra "Os Cegos" serviu como ponto de partida para o estudo desta fusão e das novas formas de convívio que surgem entre ator e espectador, através do efeito de presença.

Assim, mobilizada pelas experiências anteriores, esta pesquisa, nomeada "As múltiplas presenças do ator: novas relações e inovações em territórios cênicos" e financiada pela Fapesp, analisa as relações entre o teatro e o cinema, investigando os pontos de influência e

intersecção que eventualmente propiciam o surgimento de uma vertente artística híbrida.

Assim, acreditamos ser necessário compreender o hibridismo do teatro contemporâneo. Portanto partiremos de uma breve contextualização histórica do teatro no período em que nasce o cinema. A partir daí, pretendemos refletir sobre as suas influências no teatro para então analisarmos o surgimento destes espetáculos que mesclam ambas linguagens.

O estudo é desenvolvido a partir das encenações: "E se elas fossem para Moscou?" de Christiane Jatahy; "King of War", de Ivo Van Hove; "Le Projet Andersen", de Robert Lepage; "The Tempest", de 4DArt e "Eraritjaritjaka", de Heiner Goebbels. A escolha dos espetáculos se justifica devido aos diferentes recursos utilizados na captação e projeção das imagens em vídeo. Essas imagens possuem assim, formas distintas de presença o que proporciona novas maneiras de convívio entre ator-câmera-espectador.

Diante da possibilidade de termos o ator (presente ou ausente) e o ator-imagem (filmado ao vivo ou pré-filmado, duplicando ou não o ator real) no palco, é que surgem as questões norteadoras da pesquisa: estamos ou não diante de novas formas de presença do ator e da imagem em cena? A imagem do ator pode ter presença? Que presenças são estas?

Interrogações que desencadeiam outras questões, tais como: quando ambas linguagens se sobrepõem no palco, o que estamos vendo na realidade? Que tipo de relação há entre ator e espectador quando o ator sai do palco e permanece apenas a projeção de sua imagem? Diante da opção de "absorver" algo real ou algo imaginário, por quê a imagem é tão fascinante? O que, afinal, constitui a atração mágica que conduz o olhar para a imagem? O que falta numa linguagem que é completado pela outra? O que, no teatro, se amplia com o uso do filme e vice-versa?

É possível imaginar que esse hibridismo amplie as possibilidades de ambas as artes. Quando a projeção entra em cena, embora o teatro

tenha meios para criar outros lugares, o filme possibilita novos recursos para esta capacidade que sempre foi do teatro. Além disso, diante de uma atual cultura das imagens, as técnicas virtuais colocam em questão a definição dos diferentes elementos e parceiros que compõem a essência de uma representação teatral. As novas tecnologias conduzem a uma ligação que funde o espectador e a imagem, transformando o sentido de “ver”, materializando sons e oferecendo o invisível a olho nu.

O foco dirigido sobre as diversas possibilidades de presença surgidas em cena, buscou identificar de que forma o teatro utiliza os recursos videográficos no palco. Quais as formas de captação e projeção de imagem e como se dá o trabalho de interpretação dos atores diante dos diferentes veículos no palco. Durante o estudo sobre os recursos audiovisuais, surgiu a necessidade de definir os tipos de mídias que aparecem no teatro contemporâneo e os conceitos decorrentes disso, tais como: remediação, imediacidade, hipermediacidade e intermedialidade.

O percurso metodológico foi desenvolvido a partir de uma prática artística híbrida, sendo necessário fazer uma “bricolagem” metodológica. Segundo Sylvie Fortin (2009), a “bricolagem metodológica” se dá na integração dos elementos vindos dos horizontes múltiplos, integrados a uma finalidade particular que, muitas vezes, pelos pesquisadores em arte, toma a forma de uma análise reflexiva da prática de campo. Essa bricolagem metodológica se dá na coleta de dados, em que os pesquisadores, adotando diferentes métodos, tiram proveito dos dados etnográficos sem, portanto, realizar uma etnografia (FORTIN, 2009, p.78).

Desta forma, a pesquisa foi dividida em duas etapas. Na primeira parte, foi feito o estudo teórico, a fim de contextualizar e compreender as relações entre o teatro e o cinema e os novos conceitos que surgem a partir dos recursos digitais e das novas tecnologias utilizadas no teatro. Estes conceitos serviram de ferramenta para a realização da segunda etapa do trabalho. Nesta foi feita a definição das

novas formas de presença e as análises dos espetáculos. Para tanto, a escolha dos espetáculos se deu de forma articulada com as formas de presença.

O início da pesquisa foi desenvolvida em São Paulo (UNESP) e depois foi ampliada em Paris (Sorbonne Nouvelle Paris - 3). Ainda no primeiro ano de doutorado, em São Paulo, foram realizadas as disciplinas obrigatórias, a preparação teórico-metodológica e o início da pesquisa histórica das relações entre cinema – teatro.

A partir daí, foi prognosticado as análises das encenações sobre: a atuação dos atores, os novos espaços “virtuais” na cena e as novas relações entre ator e veículo. Após a realização da banca de qualificação o projeto sofreu algumas alterações, conforme sugerido pelos professores que o avaliaram. Foi discutido que seria mais interessante analisar o que acontece no "entre" deste hibridismo de linguagens, do que avaliar se temos ou não um novo gênero. Seguindo as orientações da banca de qualificação e do orientador, decidimos focar o estudo nas novas formas de presença do ator.

Entre setembro de 2015 e junho de 2016, foi realizado o estágio “sanduíche” na Sorbonne Nouvelle Paris – 3, com a orientação da Professora Dra. Josette Féral. Durante esse período, o objetivo foi analisar as formas de presença existentes a partir da fusão das linguagens cinematográficas e teatrais. Sob o ponto de vista do ator, foi pesquisada a nova dimensão da sua presença no palco, caracterizado pela utilização da câmera e do microfone. Como é sabido a utilização dos recursos cinematográficos produz mudanças significativas na natureza do trabalho do ator no teatro, uma vez que sua presença real no palco contracena muitas vezes com a sua presença virtual na tela. Assim, a duplicação do ator ou a sua ausência real em cena, geram novos paradigmas, redefinindo alguns conceitos da teoria teatral.

A mesma pesquisa foi ampliada quanto aos conceitos de presença, o que levou à mudança dos espetáculos selecionados para a análise. Além disso, adotando a ideia de graus de presença foram definidos alguns tipos de presença do ator e da imagem: presença do

ator, performatividade da imagem, efeito de presença e efeito de cinema. O marco dessas definições foi o estudo mais aprofundado das presenças reais e virtuais que surgem nos espetáculos contemporâneos.

O período vivido em Paris foi de grande aprendizagem. Primeiro, pela orientação da Professora Josette Féral, sempre atenciosa e exigente, apresentando novos diretores que foram incorporados na pesquisa. E segundo, pela oportunidade de acesso a vasta bibliografia sobre teatro e cinema, disponível nas bibliotecas frequentadas: *Bibliothèque Nationale de France* e a *Théâtrothèque Gaston Baty*. Dessa forma, o período do estágio sanduíche na França, proporcionou uma ampla pesquisa bibliográfica, permitindo um maior aprofundamento dos conceitos utilizados no trabalho.

Foi a partir dos encontros e debates com a professora que surgiram as primeiras alterações no plano de pesquisa.

A primeira questão diz respeito ao surgimento de um novo gênero: teatro-cinema. Segundo orientação da professora Josette Féral, seria mais interessante para a pesquisa estudar as novas relações que surgem a partir do hibridismo entre teatro e cinema, do que tentar definir se temos ou não um novo gênero. A partir daí foi o início do estudo sobre as formas de presença que emergem do uso dos recursos cinematográficos em cena e as relações que surgem quando o ator contracena com a sua própria imagem no palco.

Seguindo nessa perspectiva, a pesquisa sobre os conceitos de cinema e vídeo, evidencia, que os espetáculos utilizam o vídeo e os recursos do cinema em cena, e não o cinema em si. Portanto, é o teatro utilizando vídeo no palco e não um teatro-cinema.

O mais interessante são as possibilidades de novas formas de presença no palco surgidas a partir do uso dos recursos cinematográficos em cena. A saber: além do efeito de presença, a presença do ator, a presença/performatividade da imagem, o efeito de cinema.

Somente com o avanço das tecnologias de informação e comunicação, torna-se cada vez mais possível o diálogo com estes

estados "intermediários", as ausências tornadas quase presentes, as presenças parcialmente ausentes, enfim, as possibilidades não cessam de se estender.

A ampliação dos conceitos de presença acabou levando a alteração dos espetáculos selecionados para a análise.

Foi sugerido também pela Professora Féral a inclusão de encenações estrangeiras, de modo a contemplar outras formas de presença na pesquisa. Inicialmente, seriam analisadas as encenações: "Júlia" e "E se elas fossem para Moscou?" de Christiane Jatahy e "O Desaparecimento do elefante" de Monique Gardenberg. Porém, após o estágio "sanduíche" na França, foram alterados os espetáculos a fim de ampliar o universo de análise e inserir novos conceitos relacionados às formas de presenças.

Essa parte sempre foi muito difícil, metodologicamente falando, e foi sendo reelaborada durante os primeiros três anos da pesquisa. Certamente a ideia era selecionar os espetáculos e diretores que refletissem melhor os conceitos desenvolvidos. A decisão final aconteceu somente no último ano, durante o período final da escrita.

Além disso, partindo da ideia de graus de presença foram definidos alguns tipos de presença: do ator e da imagem (presença do ator, performatividade da imagem, efeito de presença e efeito de cinema). Com isso, ficou mais aprofundado o estudo das presenças reais e virtuais que surgem nos espetáculos contemporâneos.

O material conceitual desenvolvido e trabalhado para uma posterior reflexão e aprofundamento teve várias fontes. A pesquisa bibliográfica se desenvolveu já amplamente em São Paulo no começo do doutorado. Partimos de referências primordiais como: André Bazin; Flávia Costa; Josette Féral; Gabriela Lírio Monteiro; Béatrice Picon-Vallin; Marta Isaacsson Silva e Mirna Spritzer; que foram pontos chaves para encontrar conceitos importantes e norteadores.

Posteriormente surgiram novas fontes bibliográficas, que podem ser consideradas referências norteadoras da pesquisa: René Prédal, *Quand le cinéma s'invite sur scène*. Simon Hagemann, *Penser les médias*

au théâtre. Des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines. Jean-François Dusigne et Guy Freixe. *Les passages entre la scène et l'écran. Pratiques et formations croisées.* Marguerite Chabrol et Tiphaine Karsenti (org.). *Théâtre et cinéma. Le Croisement des imaginaires.* Jean-Marc Larrue. *Théâtre et intermedialité.* Renée Bourassa et Louise Poissant. *Avatars, Personnages et acteurs virtuels.* Renée Bourassa et Louise Poissant. *Personnage virtuel et corps performatif.* Josette Féral et Edwige Perrot. *Le réel à l'épreuve des technologies.* Edwig Perrot. *Les usages de la vidéo en direct au théâtre chez Ivo Van Hove et chez Guy Cassiers.* Tese defendida na: UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE – PARIS 3.

Foi adquirido também, um amplo material proveniente das anotações das reuniões do LIRA (Laboratoire International de Recherches en Arts), grupo de pesquisa da Josette Féral e das disciplinas cursadas na França.

Houve também, um rigoroso cuidado para não sobrecarregar a pesquisa com conceitos desnecessários ou sobrepostos procurando um equilíbrio para saber quando esses eram ferramentas efetivas para a análise do leitor ou quando confundiam pela quantidade. Esta dificuldade é característica de um trabalho de pesquisa relacionado como o contemporâneo. Esse foi um trabalho de decisão constante para mim como pesquisadora.

Assim, a partir do estudo dos conceitos de mídias e das formas de presenças, foram definidas algumas categorias, utilizadas na análise dos espetáculos selecionados. Cada espetáculo foi analisado a partir de uma forma de presença, a fim de exemplificar essas novas sensações de presença da imagem.

Tais orientações determinaram modificações nos capítulos da tese, de modo que a nova estruturação decorreu da necessidade em iniciar com uma contextualização histórica sobre o hibridismo entre o teatro e o cinema, em seguida, transitar pelos conceitos decorrentes do uso de mídias no palco, para então, definir as formas de presença da imagem, e por fim, analisar as encenações escolhidas.

Assim sendo, a tese aqui apresentada está organizada e composta por quatro capítulos.

Na primeira parte, consta uma breve história do teatro durante o surgimento do cinema visando contextualizar os estudos e reflexões contidos nos capítulos seguintes. Essas informações descrevem um panorama desta relação, com o olhar centrado no atual hibridismo entre teatro e cinema, presente no teatro contemporâneo.

No segundo capítulo, "Teatro, imagens e mídias", insere-se a reflexão sobre algumas questões como: o ator e o ator-imagem; espaço real e espaço virtual; formas de captação da imagem e formas de projeção/telas. Como esses conceitos surgem a partir de recursos audiovisuais, que são decorrentes das novas tecnologias, se fez necessário definir que tipos de mídias aparecem no teatro contemporâneo e os termos decorrentes disso, tais quais: remediação, imediaticidade, hipermediaticidade e intermedialidade.

O terceiro capítulo, aborda os conceitos de "presenças" (presença do ator, efeito de presença, presença/performatividade da imagem, efeito de cinema) que serão utilizados nas análises dos espetáculos: "King of War", "Le Projet Andersen", "The Tempest", "Eraritjaritjaka", "E se elas fossem para Moscou?", situados no quarto capítulo.

Em "King of War", de Ivo Van Hove, há um grande telão que mostra tanto cenas filmadas ao vivo como pré-gravadas. O cenário é um lugar de passagem, que se modifica em cena. Existem dois espaços no palco: o espaço real e o espaço imagem. Há um recurso interessante, utilizado nas encenações de tragédias do diretor, que remete ao teatro grego: todas as ações acontecem atrás da cena e são projetadas no telão. As ações são assistidas através do vídeo. Os vídeos são complexos, há várias câmeras "espiãs" escondidas. Há vídeos ao vivo e vídeo pré-registrado. Além disso, a relação entre o ator e a sua projeção gera uma superposição de presenças: a presença cênica e também a da imagem (que é mais forte que a cênica).

Em "Le projet Andersen", de Robert Lepage, o interessante é que o ator está ao vivo, mas invade o telão, jogando com um cenário virtual.

O espetáculo se desenrola sobre a temática de viagens e descobertas de novos lugares, apresentando múltiplos recursos de orquestração entre cena e imagens digitais na composição dos espaços dramáticos. Lepage utiliza em seu espetáculo uma tela branca em formato côncavo, permitindo que o ator e os objetos cênicos se fundam à tela. Disposta no fundo do palco, quase como um fundo infinito, essa tela proporciona uma fusão das imagens performativa e filmica, colaborando para o sentido de síntese e fluidez entre imagens.

Em "The Tempest", de Michel Lemieux e Victor Pilon (4DArt), o ambiente imersivo gera o efeito de presença do ator, que possibilita o jogo do ator real com um espectro virtual em cena. Assim, a encenação é composta por um mundo real e um mundo imaginário. No mundo real, Próspero, sua filha e o servidor, Caliban, são exilados em um mundo imaginário nascido do espírito perturbado de Próspero, onde sua vingança se desenrola. Dessa forma, os atores em carne e osso se veem confrontados com a realidade nascida da loucura, que se materializa através das imagens virtuais. O espectador também é confrontado em dois níveis de representação: os habitantes da ilha são tangíveis, enquanto que os inimigos de Próspero são apenas figuras virtuais, colocando o visível e o invisível simultaneamente em cena.

"Eraritjaritjaka", de Heiner Goebbels mergulha nos textos de Canetti e entrelaça as cenas com música interpretada pelo *Quartett Mondriaan*, iluminação, cenários, vídeo e efeitos especiais, de tal modo que o espectador, em alguns momentos, não consegue distinguir se está diante de um concerto, de um teatro ou de um filme. O ator André Wilms inicia o espetáculo no palco, porém, em um determinado momento, sai de cena seguido por um operador de câmera. A câmera e o público seguem o ator em seus passeios. As imagens do ator são projetadas em uma tela no fundo da cena. Primeiro, o ator pega um táxi na saída do teatro (onde continua dizendo seu texto), depois chega em um apartamento no qual ficará até o fim do espetáculo. O filme projetado no espetáculo parece ser ao vivo, mas na verdade é pré-

gravado, jogando com o efeito de autenticidade e gerando um efeito de cinema.

A encenação "E se elas fossem para Moscou?" é uma livre adaptação da obra "*As Três Irmãs*", de Anton Tchekhov. Trata-se da história das irmãs Olga, Irina e Maria, que moram com o irmão em uma cidade no interior da Rússia e alimentam o sonho de voltar a Moscou, cenário das suas infâncias felizes. Durante o espetáculo, três câmeras capturam ao vivo imagens das cenas. A partir de cinco canais de vídeo, a diretora Christiane Jatahy edita e monta um filme em tempo real, que é projetado em outra sala ao vivo. O espectador pode assistir à encenação na plateia do teatro ou no telão em uma sala ao lado. Dessa forma, durante o espetáculo, assistimos às atrizes em dois espaços, um virtual e um real, no mesmo instante.

Nesses espetáculos, temos ator ausente, cenário virtual, ator duplicado e personagem virtual, originando diferentes formas de presença e de convívio entre ator-câmera-espectador. Esta "multiplicação" técnica do ator leva a uma peculiar mecanização do corpo e uma vivificação da imagem tecnológica.

Nesta perspectiva, o objetivo principal da pesquisa foi estudar o hibridismo entre o teatro e o cinema, a partir dos recursos cinematográficos utilizados em cena, a fim de discutir e explorar as novas e distintas formas de presença do ator.

Para tanto, partimos de alguns objetivos específicos:

- pesquisar as influências do cinema sobre o teatro, no teatro contemporâneo realizado no Brasil e no exterior, no período de 2004 a 2017;
- analisar as novas possibilidades geradas pelos recursos cinematográficos, partindo dos espetáculos, "King of War", "Le Projet Andersen", "The Tempest", "Eraritjaritjaka", "E se elas fossem para Moscou?"; buscando compreender as possibilidades surgidas com as atuais tecnologias na teatralidade contemporânea.

- estudar diferentes formas de presença da imagem que surgem a partir do uso dos recursos audiovisuais no teatro;
- examinar as possíveis formas de relações entre ator - imagem - ao vivo, ao vivo filmado e pré-filmado - partindo da presença, do efeito de presença e performatividade da imagem;

Os espetáculos analisados evidenciam um possível processo de redefinição de limites do teatro. Talvez, seja necessária repensar os princípios estéticos do teatro contemporâneo frente às atuais tecnologias, uma vez que essas possibilitam o surgimento de uma nova forma de convívio entre ator e espectador.

Portanto, mais do que rotular o que vem sendo feito e experimentado, é necessário refletir sobre as possibilidades que os recursos cinematográficos e as novas tecnologias acrescentam às artes cênicas.

A importância deste estudo, remete ao cinema, desde seu surgimento em 1885, e às diversas transformações que ocasionou nos modos de conceber e fazer teatro, o qual, há algum tempo, usufrui das possibilidades da câmera, dialogando com as tecnologias da imagem.

Segundo Benjamin (apud BOLLE, 1994, p.92), o recurso da montagem foi um procedimento característico das vanguardas do início do século XX. As montagens aparecem no Dadaísmo, no Surrealismo, no teatro épico e nos meios de comunicação de massa, como o jornal e o cinema. Porém, foi no cinema que o princípio de montagem foi concebido de modo exemplar. Isso porque ele realiza de forma radical o princípio de fragmentação, onde os elementos isolados não significam nada e o sentido nasce a partir de uma combinação.

Por causa de seus princípios de construção, o cinema transformou o caráter geral da arte, produzindo, inclusive, uma “natureza de segundo grau”: a natureza ilusória [do cinema] é uma natureza de segundo grau; é o resultado de uma montagem. O olhar da câmera conquista novas esferas de percepção. Na tomada em close, amplia-se o espaço, em câmera lenta, o movimento [...] Assim fica evidente que a natureza que fala para a câmera é diferente da que fala para o olho. (BENJAMIN apud BOLLE, 1994, p.92).

Essas possibilidades originaram mudanças no teatro. Segundo a professora Dra. Béatrice Picon-Vallin¹, as imagens cinematográficas invadem a cena teatral com Vsevolod Meyerhold. E a partir dos anos de 1980, como as tecnologias ficam mais baratas e portáteis, elas tornam-se mais fáceis de serem utilizadas. O videasta² começa, aos poucos, a fazer parte das equipes teatrais e as tecnologias digitais entram no teatro através da luz e do som.

Acredito que todas estas tendências nos levam a compreender melhor o momento social que estamos vivendo e que todas as artes cênicas deverão levar em conta estes produtos do século em que vivemos. Deverão ser considerados separadamente primeiro, para depois fazê-los confluir numa expressão eclética, transdisciplinar. Dentro desta concepção, a introdução do vídeo numa obra de teatro estabelecerá uma nova unidade, outra relação entre ator e obra, entre espectador e obra (KURAPEL, 2004, p.143).³

Nesse sentido, a filmagem possibilita revelar a emoção escondida por trás de cada cena, no *close*, no detalhe e na expansão do espaço cênico ampliando os limites do teatro. São as possibilidades que surgem nas experiências teatrais híbridas que motivam e foram estudadas por esta pesquisa, através de espetáculos que mesclam teatro e cinema no palco, fazendo com que o filme revele o que o teatro insinua, trazendo consigo novos espaços e recursos para a cena.

Por fim, diante das possibilidades que o teatro dispõe atualmente, devido aos recursos tecnológicos, o presente estudo pretende contribuir para as reflexões sobre os fundamentos estéticos do teatro contemporâneo com a incorporação das novas tecnologias.

¹ Disciplina “Teatro e Novas Tecnologias”, ministrada pela Professora Dra. Béatrice Picon- Vallin, oferecida pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da ECA – USP, no primeiro semestre de 2011.

² O trabalho do videasta está ligado mais ao aspecto artístico de se fazer vídeo do que puramente o técnico ou documental. Dessa forma, o videasta pode ser considerado um artista da videoarte.

³ Creo que todas estas tendencias nos llevan a comprender mejor el momento social que estamos viviendo y que todas las artes de la representación tendrán que tomar en cuenta estos productos del siglo en que vivimos. Deberán ser considerados separadamente primero, para después hacerlos confluir en una expresión ecléctica, transdisciplinaria. Dentro de esta concepción, la introducción del vídeo en una obra de teatro establecerá una nueva unidad, otra relación entre el actor y la obra, entre el espectador y la obra (Tradução da autora).

1. Teatro X cinema? Traços históricos deste hibridismo.

O interesse por estudar o hibridismo entre o teatro e o cinema, tema desta pesquisa de doutorado, se deu durante o estudo de mestrado, onde foi analisada a encenação de Denis Marleau da obra "Os Cegos", de Maeterlinck. Enquanto estudava o espetáculo, uma pergunta não saía da minha cabeça: esta peça é teatro ou é cinema?

Denis Marleau trabalha nesta peça com a presença de corpos ausentes: temos no palco doze máscaras projetadas, em tamanho real e em três dimensões. Um espetáculo sem ator presente fisicamente no palco.

A peça também foi chamada de "fantasmagoria tecnológica", pois uma de suas particularidades é o fato de que os atores, ainda que visíveis ao público, estão ausentes. Para encenar o texto, Denis Marleau colocou doze faces humanas espalhadas em um espaço escuro, indeterminado, reforçado por um ambiente sonoro composto por palavras e sons difíceis de identificar. Essas faces são projetadas em máscaras que se encontram fixadas no espaço cênico. Vale ressaltar que a escolha pela ausência física do ator está a serviço do texto de Maeterlinck.

Durante meses, esse espetáculo preencheu minhas inquietações. Estudando alguns teóricos do teatro, muitos conceitos não suportavam essa encenação. Perguntava-me: é teatro? É cinema? E que presença é esta? A certeza de que algo chegou, tocou, perturbou e prendeu a minha atenção durante quarenta e cinco minutos. Mas, afinal, o que era aquilo?

Sem conseguir definir o espetáculo por algum tempo, só surgiam perguntas: para o teatro acontecer não é necessário ator e espectador no mesmo espaço-tempo? Que teatro é este que perturba pela ausência e faz refletir sobre a presença e o mundo atual? Enfim, um espetáculo com fantasia e tecnologia. Um diretor, Denis Marleau, que transforma os novos recursos tecnológicos em poesia, provocando o espectador.

Dessa forma, o espetáculo “Os Cegos”, de Maurice Maeterlinck, originou a pesquisa “A presença de corpos ausentes: a fantasmagoria de Denis Marleau em Os cegos de Maurice Maeterlinck”.

Podemos afirmar que “Os Cegos” é teatro – mas um teatro híbrido, fundido com o cinema. Um teatro que utiliza recursos cinematográficos em cena, gerando o efeito de presença.

Na história do teatro o diálogo com as outras artes sempre esteve presente. Atualmente, com a profusão de festivais de arte e a circulação de artistas pelo mundo, a arte tem se tornado cada vez mais híbrida.

Não queremos entrar na discussão se essa mistura é boa ou má, e, sim que isso também aparece nas artes cênicas atualmente. Em alguns exemplos, teatro, dança, música, estão tão integrados que é impossível classificar um dado evento como sendo apenas de uma categoria.

1.1 Traços histórico do teatro durante o nascimento do cinema

O teatro influenciou o nascimento do cinema e este acabou gerando diversas transformações no teatro. É útil, portanto, abordar alguns momentos históricos em que este hibridismo fica evidente. Vale ressaltar, que o panorama histórico abrange apenas aqueles momentos cuja relevância é importante para pontuar alguns acontecimentos teatrais onde a influência do cinema se mostra presente.

Ao assistir ao filme “A invenção de Hugo Cabret”, de Martin Scorsese, esta antiga relação entre o teatro e o cinema se fez presente em meus questionamentos. Desde o surgimento do cinema, em 1895, estes dois gêneros dialogam e confrontam-se. No início, o cinema era teatro filmado.

Em A invenção de Hugo Cabret, Scorsese conta-nos uma história permeada de teatralidade e o faz utilizando 3D, o que aproxima sobremaneira a percepção da cena ao vivo. A visualização dos experimentos de Méliès emociona aqueles que

podem reconhecer naqueles exercícios idas e vindas nos limites e o habitar deste espaço do "entre" (SPRITZER, 2013, p.147).

Com o tempo, o teatro passa a usufruir das possibilidades da câmera, dialogando com as novas tecnologias da imagem. Por outro lado, segundo Monteiro (2011, p.25), o cinema nega o teatro (ato necessário para a sua afirmação), fazendo com que as duas linguagens sejam consideradas rivais num primeiro momento, e com poucos aspectos em comum.

Alguns fatores adotados pelo teatro são relevantes para que possamos compreender as relações que ele irá estabelecer com o cinema. Primeiro, era uma época de grande experimentação e multiplicação de signos no teatro. Além disso, o naturalismo vivia seu apogeu, com espetáculos cheios de ilusionismo. Para completar, é neste momento que surge o simbolismo, impulsionando as técnicas ligadas à iluminação e a redefinição do espaço cênico.

São inúmeras as contribuições do simbolismo para a encenação moderna. O espaço teatral será invadido pelos pintores, que darão a sua colaboração para a criação da cenografia dos espetáculos. Com isso, as pessoas tomam consciência, por exemplo, de que aquilo que o espaço cênico nos faz ver é uma imagem. E que essa imagem pode ser feita como um quadro não precisando ser fiel a realidade. Dará ênfase às formas, à relação recíproca das cores, o jogo das áreas cheias e vazias, das sombras e das luzes etc. O palco assume uma função simbólica, transforma-se num espaço de jogo ou de sonho, tomando consciência da repercussão da cor sobre a sensibilidade do espectador.

Porém, o que o teatro simbolista pretendia era promover o sonho. Penetrar na intimidade da alma, no centro da essência humana arquetípica ou da realidade social. E, para isso, buscou os instrumentos que favorecessem a materialização do onírico na representação.

Além disso, desde o século XIX, o teatro busca presentificar os espectros. Inicialmente eram usados espelhos e velas. Em 1793, Étienne-Gaspard Robert (1763–1837), através de sua lanterna mágica, criou uma nova forma de projetar imagens. Sua versão do dispositivo

possuía lentes ajustáveis e um sistema móvel da carruagem que permitiria que o operador mudasse o tamanho da imagem projetada. Igualmente, o artefato tornou possível a projeção de diversas imagens ao usar mais de uma placa de vidro pintado. A exposição resultante obteve um efeito muito espectral, especialmente quando em uma atmosfera esfumaçada. Com isto, o operador tinha a habilidade de manipular as imagens projetadas de uma posição despercebida. Em 1799, após refinar o sistema, recebeu uma patente para sua lanterna, nomeando-a Fantoscópio. A seguir, o físico Roberto Peperghost desenvolveu um fantoscópio para "reanimar mortos" em cena. Com a energia elétrica, John Pepper cria a corrente do Teatro Elétrico, que tinha o objetivo de representar fantasmas no palco.

Entre 1880 e 1890, temos a chegada da eletricidade. Com ela a autenticidade das imagens cênicas, que antes não eram tão claras aos olhos do espectador, começa a incomodar.

Surgem, neste período, novas possibilidades que irão ocasionar mudanças no teatro. Segundo a professora Dra. Béatrice Picon-Vallin⁴, Gordon Craig (1872-1966) cria a cena móvel, através de painéis que se modificavam com rapidez, gerando diferentes espaços na cena – o que, aliados à iluminação, davam origem a diferentes ambientes no palco.

Sua obra “Sobre a Arte do Teatro” (1904), foi fundamental para o teatro moderno. Sua concepção gerou uma ruptura total com o naturalismo, pois ele queria projetar o mundo simbólico. Negava a realidade e a estética mimética, pois para ele o teatro não deveria reproduzir os fenômenos; apenas sugeri-los, para exprimir a ideia. Para Craig, o ator deveria se aproximar do teatro do Oriente com seus movimentos coreografados, pois eles seriam o signo visível de uma ideia.

Usava uma decoração com pinturas simbolistas. O objetivo era criar um ambiente no qual o ator pudesse trabalhar. Gostava de usar

⁴ Disciplina “Teatro e Novas Tecnologias”, ministrada pela Professora Dra. Béatrice Picon-Vallin, oferecida pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da ECA – USP, no primeiro semestre de 2011.

janelas imensas, com jogos de linhas e cores, para dar a ideia de infinito. Aliás, sua cenografia era gótica, vertical, dirigida para a infinitude, espiritualizada. Havia forte cunho expressionista. A sua famosa invenção dos *screens*, espécie de anteparos que eram manejados à vontade permitindo uma fluidez das formas e volumes, assim como a passagem de um palco estático a um palco cinético.

Gordon Craig, ocupando-se de todos os elementos do fenômeno teatral, depara-se com dificuldades ao lidar com as limitações do corpo do ator. A tridimensionalidade, a emoção, a falta de consciência espacial e o acidental eram problemas centrais neste sentido. Para ele, o ator deveria ter consciência espacial e conhecer suas possibilidades plásticas. Deste modo, o teatro deveria ser feito por supermarionetes, um corpo não humano, esvaziado de vaidades e emoções, sendo assim livre para estar dentro da arte da encenação. Craig tinha uma percepção global do fenômeno teatral, antecipando-se assim muitas poéticas contemporâneas em que a verticalização e a questão autoral estão presentes de maneira evidente.

Na busca por um teatro solene, quase sacerdotal, Graig criou a teoria da supermarionete, onde o ator-dançarino deveria representar em um corpo em êxtase. Para ele, na arte, só era válido o que poderia ser controlado; portanto o diretor seria o componente mais importante do teatro.

Segundo Monteiro (2011, p.26), para Adolphe Appia (1862-1925), o teatro é um fenômeno espaço-temporal, o que na arte se traduz em movimento. A luz passa a acompanhar a movimentação dos atores e a projeção irá assumir um papel ativo na cena, substituindo em alguns momentos os personagens. Pesquisando a inter-relação entre música e iluminação, o autor transforma a concepção de cena teatral ao questionar o realismo ilusionista de telas pintadas que, segundo ele, oblitera a capacidade de imaginação do público.

Desta forma, a iluminação de Appia se torna um elemento fundamental para a renovação do teatro no século XX. Para ele, o ator e o seu corpo eram decisivos. Buscava movimentos estilizados, a fim de

que o corpo do ator fosse rico em música. Introduziu as formas arquitetônicas e suprimiu o telão pintado, que servia de fundo à representação. Ele buscava evitar que o corpo vivo do ator se chocasse com o volume imitado pelas pinturas. Para haver oposição de formas, como o corpo humano tendia para o arredondado, a cenografia deveria ser composta por horizontais e verticais, ou seja, pilares e plataformas. Buscou um palco quase geométrico dividido à maneira de um tabuleiro. Foi, sem dúvida, um dos primeiros a tomar consciência dos recursos que a iluminação elétrica colocou à disposição do encenador.

O desenvolvimento da lâmpada incandescente tradicional, inventada em 1879 por Thomas Edison, é um passo importante para a iluminação elétrica: ela vai revolucionar a estética do teatro a partir do fim do século XIX. No início os teatros eram equipados de velas e lâmpadas à óleo. Depois, a partir do século XIX, a iluminação a gás entra nas salas teatrais.

Hagemann (2013, p.40) enfatiza que, segundo os autores Brockett, Mitchell e Hardberger, o *Lyceum Theatre*, em Londres, foi o primeiro teatro a ser equipado com uma instalação de luz a gás. Depois da iluminação a gás, a iluminação elétrica muda por sua vez a iluminação teatral. Os autores afirmam que a ópera de Paris foi o primeiro teatro completamente eletrificado.

A bailarina e coreógrafa americana Loïe Fuller⁵ trabalhando, principalmente em Paris à partir do começo dos anos 1890, cria encenações visualmente muito impressionantes com a ajuda de projetores e de tecidos coloridos, onde a iluminação é o fator mais importante nos espetáculos. Ela propôs uma nova forma de uso para as projeções, num momento em que elas eram usadas apenas para obter certos efeitos especiais, utilizando-as como um dos instrumentos essenciais para a animação do espaço cênico.

Por sua vez, Piscator transforma as possibilidades do cinema em favor do teatro, utilizando projeções de fotomontagens na cena teatral.

⁵ Loïe Fuller (1862 - 1928), foi uma atriz e dançarina norte-americana, pioneira das técnicas tanto da dança moderna quanto da iluminação teatral. É a inventora da serpentine dance.

Em função disso, chegou a ser chamado de “engenheiro do teatro”, pois aplicava a tecnologia como um meio para engrandecer o espetáculo. Em 1927, Walter Gropius idealiza para Piscator o projeto “Teatro total”, que contava com um espaço multifuncional. Esta concepção plural do espaço, relaciona-se diretamente com as experiências de Piscator ao projetar imagens na cena, que, posteriormente, irá inspirar Brecht na utilização de projeções cinematográficas em sua obra.

Na década de 1920, o diretor russo Vsevolod Meyerhold (1874-1940) incorpora as imagens cinematográficas em suas encenações. Trabalha com Serguei Eisenstein, que cria um pequeno filme para ser projetado no espetáculo “O Homem Sábio” (1923). Com a utilização de projeções de acontecimentos reais, traz acontecimentos externos para o interior da cena. Segundo Monteiro (2011, p.28), “Em Dê-nos a Europa” (1935), faz uso de 3 telas e 111 projeções. A tela principal apresenta os personagens e lugares das ações, além de comentar episódios e projetar *slogans*. As telas laterais mostram as forças inimigas através de mapas e telegramas.

Com Meyerhold começou a destruição do “teatro à italiana”. Foi abolido o enquadramento do palco, não havia mais perspectivismo de cena. As mudanças de cenário eram feitas diante dos olhos do público. Destruiu totalmente o teatro ilusionista: quando o público entrava no teatro não via mais a cortina, e sim o cenário já montado. Criou também o método do construtivismo dinâmico. Não havia mais caixa de palco; este formava uma unidade com a plateia. Segundo Rosenfeld (2009, p.256), Meyerhold empregava esteiras rolantes no chão; os atores põem-se em cima e as faixas os movimentam, sem que precisem andar. O espaço cênico era cruzado por andaimes, escadas rolantes, elevadores, tudo em movimentação constante, num vivo de horizontais e verticais.

O diretor também foi um dos pioneiros na projeção de filmes no teatro. Nos anos que se seguiram à Revolução Russa de 1917, Meyerhold manteve essa orientação, conferindo à música, à luz, ao corpo humano uma função essencial na elaboração de formas

especificamente teatrais. Assim, contribuiu para que o palco se tornasse uma área de atuação construída e equipada de tal modo que todos os recursos de uma teatralidade se desencadeassem ali. Em 1940, durante o período stalinista, Meyerhold foi executado sumariamente, sob a acusação de apoiar o Trotskismo e o Formalismo.

Monteiro (2011, p.28) afirma que, em 1919, Brecht se lança às experimentações cinematográficas, de forma que seu teatro épico está ligado diretamente a essas inovação. Ao romper com a linearidade da narrativa tradicional, ele procura estabelecer uma nova relação espaço-temporal em referência às modificações da sociedade representada, mais fragmentada e caótica do que antes se supunha.

Além de Brecht, muitos outros encenadores começam a experimentar novas formas de fazer teatro nesta época. A seguir, citaremos brevemente alguns exemplos, com o intuito de evidenciar como a projeção de imagens foi adentrando o cenário teatral.

Alexander Tairov (1885-1950) dirigiu-se ao público quebrando a quarta parede; usava muito um tipo de encenação da Índia com jogo de cortinas e cores, o vermelho berrante, por exemplo, exprimia a paixão.

Para Evgeny Vakhtangov (1883-1922), o espectador devia sentir que estava no teatro, longe da vida cotidiana. O público deveria saber que se trata de teatro e não de vida real. Os atores às vezes saíam de seu papel e chamavam-se pelos nomes reais:

Numa plataforma, no alto, um ator ia começar a chorar; de repente seu lenço caía lá embaixo. O ator chamava o companheiro pelo nome verdadeiro e pedia o lenço de volta. Depois, com ele já na mão, chorava. Claro que a emoção do público sofria um impacto redutivo considerável (ROSENFELD, 2009, p.258).

Jean Vilar (1912- 1971) foi ator e diretor francês, criou em 1947 o *Festival d'Avignon* e o *Théâtre National Populaire*, o que deu origem ao “estilo TNP” nos anos 1950, com as cortinas pretas, o ciclorama azul e o palco animado apenas pela iluminação. Considerado uma das figuras mais influentes no teatro francês contemporâneo.

Em 1956, Jacques Polieri encena “La sonate et les trois Messieurs”, de Jean Tardieu, utilizando telões, o cinemascope (uma

tecnologia de filmagem e projeção que utilizava lentes anamórficas, que distorcem e reverterem a imagem) e uma tela panorâmica. Durante a encenação, os atores jogam com as projeções tendo que se adaptar ao filme. Dessa forma, o que acontece na tela acontece também no palco.

Com o “9 evenings”, na década de 1960, artistas e engenheiros passam a criar coletivamente. Os técnicos de luz começam a ser mais valorizados e considerados artistas. A partir dos anos de 1980, como as tecnologias ficam mais baratas e portáteis, tornam-se mais fáceis de serem utilizadas. O videasta começa, aos poucos, a fazer parte das equipes teatrais. E assim, as tecnologias digitais entram no teatro através da luz e do som.

Desse modo, com o avanço cada vez mais veloz da tecnologia, talvez chegue o momento em que a projeção não precise mais se apoiar sobre uma tela material, e, aí sim, segundo Picon-Vallin (aulas ECA-USP) teremos verdadeiros clones virtuais vagando pelos teatros...

1.2 Nascimento do cinema

Desde o início dos tempos, o homem sempre desejou registrar o movimento. Já vem dos primórdios da humanidade a necessidade de reproduzir movimentos através de pinturas e desenhos nas paredes. Há aproximadamente sete mil anos, no oriente, os chineses projetavam sombras de diferentes figuras recortadas e manipuladas sobre paredes, um jogo próprio do seu teatro de marionetes.

No século XV, Leonardo da Vinci realizou trabalhos utilizando a projeção da luz na superfície, criando a Câmara Escura - que era uma caixa fechada, possuindo um orifício com uma lente, local destinado a passagem da luz refletida pelos objetos externos. A imagem projetada no interior dessa caixa era a inversão do que se via na realidade. Mais adiante, no século XVII, o alemão Athanasius Kirchner criou a Lanterna Mágica, objeto composto de um cilindro iluminado a vela, para projetar imagens desenhadas em uma lâmina de vidro. A Lanterna Mágica também foi usada no teatro. Em 1877, o francês Émile Reynaud criou o

teatro óptico, combinação de lanterna mágica e espelhos para projetar filmes de desenhos numa tela.

No século XIX, muitos aparelhos buscavam estudar o fenômeno da persistência retiniana. Este fenômeno é o que mantém a imagem em fração de segundos na retina. Joseph-Antoine Plateau foi o primeiro a medir o tempo da persistência retiniana, concluindo que uma ilusão de movimento necessita de uma série de imagens fixas, sucedendo-se pela razão de dez imagens por segundo. Plateau, em 1832, criou o Fenacistoscópio, apresentando várias figuras de uma mesma pessoa em posições diferentes desenhadas em um disco, de forma que, ao girá-lo, elas passam impressão de um movimento.

Ainda no século XIX os franceses inventaram a fotografia. Para Bazin (2014, p.33), a fotografia foi o acontecimento mais importante da história das artes plásticas, pois permitiu a pintura ocidental desembaraçar-se da obsessão realista e reencontrar a sua autonomia estética. “A objetividade da fotografia lhe confere um poder de credibilidade ausente em qualquer obra pictórica” (2014, p.32). E o cinema permitirá que a imagem das coisas seja também a de sua duração. Para o autor, “o cinema vem a ser a consecução no tempo da objetividade fotográfica” (2014, p.32). A história do cinema faz parte de uma história mais ampla, que engloba não apenas a história das práticas de projeção de imagens, mas também a dos divertimentos populares, dos instrumentos óticos e das pesquisas com imagens fotográficas.

Segundo Costa (2012, p.17), o cinema sofreu transformações constantes em seus primeiros vinte anos. Por volta de 1895, ainda estava misturado a outras formas culturais, como os espetáculos de lanterna mágica, o teatro popular, as revistas ilustradas e os cartões-postais. Os aparelhos que projetavam filmes apareceram como mais uma curiosidade entre as várias invenções que surgiram no final do século XIX. No início do século XX o cinema inaugura uma era onde irá predominar as imagens.

Em 1833, o britânico William George Horner (1786-1837) idealizou o zootrópio, jogo baseado na sucessão circular de imagens. Eadweard Muybridge, nos Estados Unidos, utiliza o zoopraxinoscópio, decompondo em fotogramas corridas de cavalos.

A invenção do cinema está ligada ao empresário Thomas A. Edison, que trabalhava com uma equipe de técnicos em seus laboratórios em West Orange, New Jersey. Em 1889, depois de ter visto a câmera de Étienne-Jules Marey em Paris, Edison encarregou uma equipe de técnicos supervisionada por William K. L. Dickson de construir máquinas que produzissem e mostrassem "fotografias em movimento". Na busca de unir o som e o relevo à animação da imagem, segundo Bazin, o cinetoscópio individual deveria ser acoplado a um fonógrafo com caixas acústicas e a cor ainda não era evocada.

As primeiras exhibições de filmes com uso de um mecanismo intermitente aconteceram entre 1893, quando Thomas A. Edison registrou nos EUA a patente de seu quinetoscópio⁶.

Outro aparelho importante para o surgimento do cinema foi o Praxinoscópio criado pelo francês Charles Émile Reynaud. Este aparelho era um tambor giratório com desenhos colados na sua superfície interior, e no centro deste tambor havia diversos espelhos. Na medida em que o operador girava o tambor, no centro, onde ficavam os espelhos, os desenhos se uniam em um movimento harmonioso. O filme era projetado em uma tela no interior de uma máquina, na qual só cabia uma pessoa em cada apresentação. A projeção precisava ser vista por uma lente de aumento.

O fotógrafo inglês Eadweard J. Muybridge cria, em 1877 e 1880, a primeira série cinematográfica. Graças à dispendiosa fantasia de um amador de cavalos, consegue realizar, em 1877 e 1880, um imenso

⁶ O quinetoscópio possuía um visor individual através do qual se podia assistir, mediante a inserção de uma moeda, à exibição de uma pequena tira de filme em *looping*, na qual apareciam imagens em movimento de números cômicos, animais amestrados e bailarinas. O quinetógrafo era a câmera que fazia esses filmetes. O primeiro salão de quinetoscópios, com dez máquinas, cada uma delas mostrando um filme diferente, iniciou suas atividades em abril de 1894 em Nova York (COSTA, 2012, p.19).

complexo que lhe permitirá fazer, com imagens de um cavalo galopando, a primeira série cinematográfica.

Em 1890, Edison projeta e produz diversos filmes para o quinetoscópio num pequeno estúdio construído nos fundos de seu laboratório.

Era uma construção totalmente pintada de preto, que tinha um teto retrátil, para deixar entrar a luz do dia, e que girava sobre si mesma, para acompanhar o sol. Por seu aspecto, o primeiro estúdio de cinema do mundo foi apelidado de Black Maria - como se designavam os camburões da polícia na época. Lá dentro, dançarinas, acrobatas de Vaudeville, atletas, animais e até mesmo as palhaçadas dos técnicos de Edison eram filmados contra um fundo preto, iluminados pela luz do sol (COSTA, 2012, p.19).

É a partir do aperfeiçoamento do Cinetoscópio que os irmãos Louis e Auguste Lumière criam o Cinematógrafo. Ele nasce na França, em 1895, na época em que os pintores impressionistas estão decompondo o movimento e a luz. Louis Lumière foi o primeiro cineasta a realizar documentários em curta metragem na história do cinema. O primeiro se intitulava “Sortie de L’usine Lumière à Lyon” (A Saída da Fábrica Lumière em Lyon), e possuía 45 segundos de duração. Neste mesmo ano de 1895, Thomas Edison projeta seu primeiro filme, utilizando na sua criação o “Vitascope” (espécie de projetor).

Em 28 de dezembro de 1895, os irmãos Louis e Auguste Lumière realizaram em Paris a famosa demonstração, pública e paga, de seu cinematógrafo. A apresentação ocorreu no Eden, a primeira sala de cinema do mundo, ainda existente e localizado no sudoeste da França. A partir daí, conseguiram uma boa publicidade para o invento e inauguraram uma sessão no Grand Café, em Paris, com entradas pagas.

Os irmãos Lumière, por serem negociantes experientes, souberam tornar seu invento conhecido no mundo todo e fazer do cinema uma atividade lucrativa, vendendo câmeras e filmes.

Parte do sucesso do cinematógrafo Lumière deve-se a suas características técnicas. O vitascópio (criado por Thomas Edison) pesava cerca de 500 quilos e precisava de eletricidade para funcionar, já

a máquina dos Lumière podia funcionar como câmera ou projetor e ainda fazer cópias a partir dos negativos. Além disso, seu mecanismo não utilizava luz elétrica e era acionado por manivela. Por seu pouco peso, o cinematógrafo podia ser transportado facilmente, e assim filmar assuntos mais interessantes que os de estúdio, encontrados nas paisagens urbanas e rurais, ao ar livre ou em locais de acesso mais complicado.

Quando os irmãos Lumière mostraram ao público o seu cinematógrafo em Paris, Edison ainda não tinha conseguido aperfeiçoar um projetor que funcionasse satisfatoriamente. Mas, em janeiro de 1896, diante da notícia de que o cinematógrafo Lumière estava chegando aos Estados Unidos, Edison começou a fabricar o vitascópio, um projetor que tinha sido inventado em Washington por Thomas Armat e Francis Jenkins. A família Lumière se torna a maior produtora europeia de placas fotográficas.

Em 1898, James Stuart Backton e Alben Smith, empresários de *Vaudeville*, fundaram a *Vitagraph Company of America*, nos Estados Unidos. Pouco antes, em 1895, William K.L. Dickson deixara a *Edison Company* e fundara com outros três sócios a *American Mutoscope and Biograph Company*. Dickson cria o mutoscópio, um aparelho que folheava as imagens fotográficas impressas em papel mostradas num visor individual e produzia a ilusão de movimento semelhante à do quinetoscópio. Mas seus filmes passaram a perder público quando o cinema encontrou uma forma narrativa própria.

Marie-Georges-Jean-Méliès, ilusionista e proprietário do *Théâtre Robert-Houdin* em Paris, filmava despretensiosamente cenas do cotidiano de Paris. Com o manuseio constante do objeto, ele foi adquirindo experiências que marcaram a sua carreira, como a descoberta do *stop-action*, a criação da perspectiva forçada e as filmagens em alta e baixa velocidade, além de ter sido pioneiro na criação de *storyboards* para a projeção de cenas. Considerado o “pai dos efeitos especiais”, *Méliès* fez mais de 500 filmes, sendo “*Le Voyage dans La Lune*” (ou “Viagem à Lua”), de 1902, um dos mais conhecidos. No

projeto em questão, foram utilizadas técnicas de dupla exposição, o que garantiu efeitos especiais inovadores para a época. *Méliès* também foi o responsável pela criação do primeiro estúdio cinematográfico da Europa. Ele conseguiu dar uma expressão dramática a seus filmes usando atores, cenário e figurinos.

Em 1913, quando o cinema encontrou uma forma narrativa própria, *Méliès* foi à falência. Já a *Companhia Pathé*, fundada em 1896 por Charles Pathé, consegue sobreviver ao primeiro período e se estabelece como produtora e distribuidora de filmes, dominando o mercado mundial de cinema até a Primeira Guerra Mundial.

Em 1903, o americano Edwin S. Porter cria o primeiro “banguê-banguê” da história do cinema, “O grande roubo de trem”. Porter consegue descobrir o ritmo cinematográfico, mostrando várias ações simultâneas.

Nos EUA, o responsável pela impulsão cinematográfica foi David Llewelyn Wark Griffith, considerado o criador da linguagem cinematográfica. Tendo iniciado sua carreira no cinema em 1908, realizando curtas-metragens, *Griffith* foi autor de “O Nascimento de uma Nação”, de 1915. Primeiro longa-metragem estadunidense, considerado também a base da criação da indústria cinematográfica de Hollywood. É também creditado a ele o pioneirismo na utilização de recursos como o *close*, *flashback*, montagem paralela e movimentos mais elaborados de câmera em obras dramáticas. A criação da montagem paralela permitiu a simultaneidade de duas ações, distantes no espaço, por uma sucessão de planos de uma e da outra. Além disso, foi considerado descobridor de grandes atrizes como: Mary Pickford e Lillian Gish. As inovações de Griffith foram consagradas em “The Birth of a Nation” (1915) e “Intolerance” (1916), epopeias que conquistaram a admiração do público e da crítica.

Ao lado de Griffith, é preciso destacar Thomas Harper Ince, ator, roteirista, diretor e produtor de cinema estadunidense da época do cinema mudo. Thomas foi outro grande inovador estético, dirigindo

filmes de faroeste que consolidaram o gênero com um estilo épico e dramático.

Em 1928, em um momento muito produtivo do cinema mudo, surge o cinema falado. Tal fato causou grandes modificações na linguagem do cinema. Este havia se tornado uma arte adaptada ao silêncio. Desta forma, o realismo sonoro só podia condená-lo ao caos. Porém, o emprego do som demonstrou que não veio para destruir o cinema mudo e sim promover uma revolução técnica.

Se as origens de uma arte deixam transparecer algo de sua essência, é válido considerar os cinemas mudo e falado como as etapas de um desenvolvimento técnico que realiza pouco a pouco o mito original dos pesquisadores. Compreende-se, nessa perspectiva, que seja absurdo considerar o cinema mudo como uma espécie de perfeição primitiva, da qual o realismo do som e da cor se afastaria cada vez mais. A primazia da imagem é histórica e tecnicamente acidental, o saudosismo de alguns pelo mutismo da tela não remonta o bastante à infância da sétima arte; os verdadeiros primitivos do cinema, aqueles que só existiram na imaginação de algumas dezenas de homens do século XIX, pensam na imitação integral da natureza (BAZIN, 2014, p.39).

Quando o negócio prosperou, acirrou-se a luta entre as grandes produtoras e distribuidoras pelo controle do mercado. Esse fato, levou os industriais do cinema a instalarem seus estúdios em Hollywood, um subúrbio de Los Angeles – que oferece um clima mais ameno.

Ali passaram a trabalhar grandes produtores, como William Fox, Jesse Lasky e Adolph Zukor, fundadores da Famous Players (que se tornaria a Paramount Pictures em 1927), e Samuel Goldwyn.

As fábricas de sonho em que se transformaram as corporações do cinema descobriam ou inventavam astros e estrelas que garantiram o sucesso de suas produções, entre os quais nomes como Gloria Swanson, Dustin Farnum, Mabel Normand, Theda Bara, Fatty Arbuckle e Mary Pickford.

Em 1919 é fundada a produtora *United Artists*, por Charles Chaplin, Douglas Fairbanks, Mary Pickford e Griffith. O ator inglês Charles Chaplin, criador e intérprete do personagem Carlitos, mesclava humor, poesia, ternura e crítica social. "The Kid" (1921; O garoto), "The

Gold Rush" (1925; Em busca do ouro) e "The Circus" (1928; O circo) foram os seus filmes longos mais célebres do período.

Depois da primeira guerra mundial, Hollywood superou em definitivo franceses, italianos, escandinavos e alemães, consolidando sua indústria cinematográfica e tornando conhecidos em todo o mundo comediantes como Buster Keaton, Oliver Hardy e Stan Laurel (os dois últimos formavam a famosa dupla o gordo e o magro"), bem como galãs do porte de Rodolfo Valentino, Wallace Reid e Richard Barthelmess e as divas Norma e Constance Talmadge, Ina Claire e Alla Nazimova.

Em 1917 foi criada em Berlim a UFA (Universum Film Aktien Gesellschaft), potente produtora que encabeçou a indústria cinematográfica alemã em um momento que o expressionismo florescia na pintura e no teatro do país.

Esta corrente estética interpretava subjetivamente a realidade, recorria à distorção de rostos e ambientes, aos temas sombrios e ao monumentalismo dos cenários. Iniciara-se em 1914 com o filme "Der Golem" (O autômato), de Paul Wegener, inspirado numa lenda judaica, e estabeleceu-se com "Das Kabinet des Dr. Caligari" (1919; O gabinete do Dr. Caligari), de Robert Wiene, que influenciou artistas do mundo inteiro com seu esteticismo.

Outro grande cineasta, Georg Wilhelm Pabst, trocou o expressionismo pelo realismo social, em obras magníficas como "Die Freudlose Gasse" (1925; A rua das lágrimas), "Die Büchse der Pandora" (1928; A caixa de Pandora) e "Die Dreigroschenoper" (1931; A ópera dos três vinténs, baseada na célebre obra de Bertold Brecht).

No início, as primeiras câmeras eram muito pesadas, porém em alguns anos a tecnologia foi aperfeiçoada e câmeras mais leves foram desenvolvidas. Isso permitiu que os aparelhos fossem levados mais facilmente para ambientes externos, facilitando o registro de pessoas, transportes e animais em movimento – o que deu origem ao chamado *travelling*, que desloca a câmera enquanto ela filma. Outro movimento importante foi a criação da panorâmica, onde a câmera não sai do lugar

(fica presa no tripé) e faz um movimento de 180 graus para a direita ou para a esquerda, imitando o olhar quando giramos a cabeça.

Já em 1925 o cineasta russo Serguei Eisenstein mostra de forma magistral os recursos da montagem no filme "O Encouraçado Potemkin". Considerado o criador da montagem de atrações, segundo Bazin (2014, p.97), poderíamos defini-la grosseiramente como “o reforço do sentido de uma imagem pela aproximação com outra imagem que não pertence necessariamente ao mesmo acontecimento”.

Como som e imagem eram registrados em películas separadas, o montador era o responsável por fazer a mixagem e depois a sonorização.

Para Bazin (2014, p.96-97), as montagens provenientes das obras-primas de Griffith dão origem ao nascimento do filme como arte.

D.W. Griffith certamente viu *Le cheval emballé*, porque seu filme *The curtain pole* (Biograph, 1909) parece ser baseado no filme francês. Mas ele já havia usado a montagem alternada alguns meses antes, em *The fatal hour* (Biograph, julho de 1908). Griffith desenvolveu essa técnica mais do que os diretores da Pathé, aumentando a frequência de alternâncias entre duas e até três situações diferentes e aumentando a velocidade da montagem (encurtando a duração dos planos). Assim, ainda que Griffith não tenha "inventado" a montagem alternada, ele transformou essa técnica num método narrativo poderoso para criar cenas de suspense (COSTA, 2012, p.43).

O cinema dos primeiros 20 anos, ainda misturado a outras formas de representação (como o teatro, a lanterna mágica, o vaudeville e as atrações de feira), encontrava-se num estágio preliminar de linguagem. Aos poucos, os filmes foram superando suas limitações iniciais e desenvolveram uma linguagem própria, tendo o manejo da montagem como elemento fundamental da narrativa, transformando-se em arte.

Na busca por uma compreensão das relações possíveis entre teatro e cinema na atualidade, é necessário pesquisar o nascimento do cinema e o contexto em que isto ocorre, visto que a natureza das trocas entre teatro e cinema, é mais complexa do que parece.

1.3. O surgimento do vídeo

O vídeo surge em meados dos anos 1960, como nova ferramenta tecnológica e começa a modificar inicialmente as performances, e depois o teatro. O vídeo surge como uma tecnologia capaz de captar e transmitir as imagens eletronicamente, ao vivo e sem atraso, sobre os monitores. Se o cinema é uma arte de três tempos (filmagem, montagem, projeção), o vídeo terá a capacidade de fundir estes três tempos.

Os sistemas para conservar as imagens televisuais foram desenvolvidos nos anos 1950. Mas foi durante os anos 1960 e 1970 que o vídeo se torna tecnicamente performático e economicamente mais acessível. Em função da sua fácil utilização e de seu preço relativamente modesto, o vídeo dá aos artistas a possibilidade de uma produção de imagens mais viável em comparação com a película. A introdução dos sistemas de câmeras portáteis, a Portapak⁷ em 1967, deixa as novas tecnologias ainda mais flexíveis.

Nos anos 1970, segundo Hagemann (2013, p.115), a montagem linear do vídeo se aperfeiçoa. O vídeo oferece novos recursos em relação ao cinema, e a difusão das imagens em vídeo pode ser feita por televisores ou por diferentes sistemas de projeção sobre a tela grande (tecnologia que seguirá se desenvolvendo por muitas décadas a partir dos anos 1960). Assim, a nova tecnologia possibilita uma utilização mais massiva da imagem fixa e animada sobre a cena teatral. Os primeiros ensaios com o vídeo nas performances ocorrem na segunda metade dos anos 1960.

⁷ O primeiro sistema portapak, a Sony DV-2400 Video Rover foi introduzido no mercado em 1967. A Portapak era um sistema de gravação analógica a bateria, que podia ser transportado por uma pessoa. Composta por duas peças, uma câmera de vídeo (preto e branco) e um gravador separado em fita helicoidal. Depois de a Sony ter introduzido o Video Rover, vários outros fabricantes venderam suas próprias versões da tecnologia Portapak. Como câmeras de televisão anteriores eram grandes e relativamente imóveis, o Portapak tornou possível gravar vídeo facilmente fora do estúdio. Embora tenha gravado em uma qualidade mais baixa do que as câmeras de estúdio de televisão, o Portapak foi adotado por profissionais e amadores como um novo método de gravação de vídeo.

Nos anos 1970, as experiências de vídeo no teatro são mais raras. No entanto são desenvolvidas algumas utilizações interessantes que reaparecerão mais tarde: a vigilância, a relação entre o real e a ficção, a confrontação dos diferentes tempos e espaços, assim como a ligação entre as diferentes mídias.

Os sistemas de vídeo domésticos são disponíveis a partir da metade dos anos 1970 com o Betamax⁸ e o VHS⁹, e as primeiras câmeras de vídeo, que reagrupam as funções das câmeras e o gravador de vídeo aparecem no começo dos anos 1980 (Sony Betacam em 1982). Isso permite que o vídeo seja utilizado em um grande número de espetáculos, e é observada a multiplicação de monitores em cena.

Os sistemas de câmeras vão ficando cada vez mais performáticos. Hagemann (2013, p.127) coloca que o uso do vídeo no teatro começa principalmente nos Estados Unidos. Isto se deve às avançadas tecnologias americanas e a uma certa cultura de imagem mediática, largamente influenciada pela indústria hollywoodiana. Algumas das primeiras experiências de integração de vídeo no teatro institucional ocorreram em New York, resultado de uma colaboração entre o *Chelsea Theater Center* com o coletivo *Video Free American*, o, resultando em diversos espetáculos com uso de vídeo. Exemplos disso foram os espetáculos de Robert Kalfin para ACIDC (1970) e Kaddish (1972). Kaspar (1973), de Carl Weber, foi considerada por Hagemann (2013, pg.127) obra guia da integração do vídeo com o teatro. Weber, um antigo assistente de Brecht no Berliner Ensemble, mostra o poder de normalização e o controle social da televisão. No palco, o personagem Kaspar (autista) é induzido, por numerosas vozes *off* e imagens em

⁸ Betamax era um formato de gravação idealizado e fabricado pela Sony. Era uma espécie de fita caseira, derivada de um formato de fita profissional, o U-matic, com 19.1 mm. O Betamax chegou ao mercado em 1975 e, dez anos, depois, perdeu definitivamente a batalha pela hegemonia de mercado para o VHS. Comparado ao VHS, o tamanho da fita cassete era menor, porém possuía uma qualidade de imagem superior ao VHS.

⁹ O VHS, *Video Home System*, foi desenvolvido pela *Victor Company of Japan* (JVC) na década de 1970. O VHS é um padrão comercial para consumidores de gravação analógica em fitas de videoteipe.

televisores, a fazer exercícios de expressão oral a fim de se reintegrar à sociedade. Como nos outros trabalhos de *Video Free America*, um grande número de monitores é colocado em cena, sobre os quais imagens pré-registradas e imagens filmadas ao vivo são difundidas. As imagens ao vivo permitem aos espectadores observar Kaspar sob diferentes perspectivas correspondendo à dramaturgia, amplificando a existência sob vigilância do protagonista.

Com o tempo, a popularização da pequena câmera mini DV¹⁰ acrescenta ainda mais a possibilidade de fabricar a imagem ao vivo pelos próprios atores-personagens e de colocar simultaneamente o resultado sobre as telas. O processo completo de fabricação e de projeção de imagens é, assim, situado no interior das encenações, integrando-se à cenografia e tornando-se indissociável da dramaturgia que a serve e se serve dela.

Desta forma, podemos dizer que monitores, telões e mini DV não são mais contraditórios com a natureza viva do teatro. Eles se integram e encontram seu lugar em parceria com os outros elementos componentes do espetáculo teatral. Em alguns casos, o cenário é composto por telões e dispositivos para as imagens, as câmeras e os minis DV se tornam acessórios cênicos e o texto, muitas vezes, é um texto filmico.

Especialmente porque o audiovisual e a informática são domínios que evoluem muito rápido, seu uso impõe um constante reajuste. Atualmente, o teatro *high-tech*¹¹ está em pleno momento de inventividade. Mas, como as imagens sobre a cena aparecem, depois são introduzidas e assimiladas, elas podem igualmente ser contestadas pelo vivo da cena, pois sua natureza e sua função varia a critério do drama.

¹⁰ O Mini DV é um dos mais populares formatos de fita para vídeo digital (DV) e destina-se ao mercado amador e semiprofissional, com a grande vantagem de um tamanho reduzido e qualidade superior, comparado ao formato VHS.

¹¹ Para Lehmann (2007, p.368) foi a utilização de novas e velhas mídias audiovisuais (projeções, texturas sonoras, iluminações), apoiadas por uma tecnologia computacional avançada, que originou o que chamamos de teatro *high-tech*.

Para Prédal (2013, p.134), é preciso constatar que as imagens invadiram as cenas globalmente. E para nomear e classificar, digamos que, enquanto os atores se encontram "ao vivo" diante do público, estamos no teatro. Quando só existem imagens, é um espetáculo multimídia. Se esta presença, cada vez mais tomada pelas imagens, é paralela à importância aumentada da representação no espetáculo teatral, ela acompanha assim todos os eventos espetaculares (concertos, esportes, movimentos de massa, encontros políticos), geralmente mediatizados pelas grandes telas. E não apenas fora do local onde este se passa, mas também sobre o próprio local onde atuam os protagonistas: eles estão lá em carne e osso, e, portanto, uma imagem maior que eles é colocada sob suas cabeças.

Mais do que reagir negativamente diante desta evolução, podemos evidentemente utilizá-la, seja como fenômenos particulares (como ocorreu no "marionete" de Craig, por que não os atores virtuais ou de síntese), seja os considerando como aperfeiçoamento inevitável e trabalhar, assim, suas consequências sobre o papel dos atores e da encenação (como a eletricidade substituiu as velas). (PRÉDAL, 2013, p.134)

Se o vídeo nunca foi um fim para as artes cênicas, ele também jamais tinha sido um meio. Não se tratava apenas de explorar, de aproveitar as possibilidades novas que esta tecnologia podia trazer para a cena. A imagem não é um valor acrescentado ao teatro, alguma coisa que o dinamizaria, potencializaria seus efeitos, o acrescentaria ou viria simplesmente o ajudar. Como afirma Diane Pavlovic: "Telas e computadores tendo invadido nossas vidas, é normal que, mais cedo ou mais tarde, elas acabassem por invadir as cenas." (apud HAGEMANN, 2013, p.127)

Com o crescimento significativo da utilização do vídeo no teatro, fica quase impossível tratar o assunto de maneira exaustiva. A projeção cinematográfica é pouco a pouco substituída pelo vídeo na cena teatral. A tela de projeção cede seu lugar à televisão. O vídeo, com a possibilidade do "ao vivo", permite duplicar os espaços em simultaneidade ou de se conectar diretamente aos espaços exteriores da

cena. O ator em cena, assim como o público, pode ser confrontado diretamente com a sua imagem em dimensões diferentes. A flexibilidade do vídeo permite também, mais facilmente que o cinema, integrar um *flashback* para uma cena anterior. Mais do que o cinema, o vídeo oferece ao teatro a possibilidade de uma multiplicação de espaços e de temporalidades sobre a cena.

Dois elementos, segundo Hagemann (2013, p.128), reaparecem seguidamente nos espetáculos teatrais dos anos 1980 utilizando o recurso do vídeo: as paredes vídeo (*video-wall*), que são compostas a maior parte do tempo por diversas telas, redefinindo o espaço da representação; e os *talking heads*, que substituem os rostos dos atores ao vivo e reconfiguram a percepção dos corpos.

E, como a evolução tecnológica segue avançando, os espetáculos com realidade virtual (já antigos, visto que as experiências datam 1996) abrem novas possibilidades para o teatro, encantadoras e assustadoras. E, na era da eletrônica, da informática e da mundialização do virtual, surgem novos desafios para o teatro contemporâneo.

A relação entre a imagem, vídeo e o objeto é muito interessante. O vídeo¹² permite mostrar o invisível, permite mostrar o interior do ator. Cria espaços complexos, mas entra na intimidade do ator. E as tecnologias, mais do que nunca, tornam atual as preocupações de Walter Benjamin em "A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica" (1955). Como analisar a imagem? A fotografia, o vídeo, o cinema? A reprodução de imagens altera a percepção do espectador? Por que tanta necessidade de copiar o real, com fotografias, com vídeos?

A seguir tentaremos demonstrar o que acontece hoje nas artes cênicas, em busca destas respostas.

¹² Atualmente o termo mídia vem se sobrepondo continuamente ao termo vídeo. No entanto, neste trabalho a palavra vídeo ficou sendo a mais pertinente.

1.4. Hibridismo entre teatro e cinema

A influência das tradições teatrais foi decisiva sobre o gênero cinematográfico. O cinema surge ancorado no teatro: os primeiros filmes eram "teatro filmado".

Segundo Bazin (2014, p.155), o teatro filmado continuava vinculado à lembrança burlesca do "filme de arte". Mas, o "filme de arte" estava no auge com Méliès, que via o cinema como um aperfeiçoamento do universo teatral. Apesar disso, o filme de arte chamará a atenção por causa de seu fracasso.

Tanto a prática (certa) como a teoria (possível) de um teatro filmado bem-sucedido põem em evidência as antigas razões do fracasso. A pura e simples fotografia animada do teatro é um erro pueril, reconhecido há trinta anos, sobre o qual não vale a pena insistir. A "adaptação" cinematográfica levou mais tempo para revelar sua heresia, ela continuará ainda a enganar, mas agora sabemos para onde ela leva: para os limbos estéticos que não pertencem nem ao teatro, nem ao filme, para o "teatro filmado", denunciado como o pecado contra o espírito do cinema (BAZIN, 2014, p.190).

Apesar da crítica condenar o "teatro filmado" e tecer elogios às formas cinematográficas, estas se baseavam na arte dramática. O teatro filmado tinha por objeto obras clássicas ou contemporâneas e se caracterizava por uma fidelidade ao texto escrito. A principal preocupação do cineasta era camuflar a origem teatral do modelo e adaptá-lo para o cinema.

Por outro lado, com a chegada do filme em cena, alguns artistas inovadores do teatro começam a perceber um potencial artístico inexplorado na utilização de imagens projetadas em movimento no palco. Entretanto, o número de teatros que utilizam o filme antes dos anos 1920 é consideravelmente modesto. Segundo Hagemann (2013, p.45), é possível distinguir três abordagens diferentes do filme nos primeiros espetáculos teatrais que integraram o cinema: o filme como passatempo, como cenário reforçando a ilusão e como elemento espetacular.

O filme no teatro como passatempo teria a função de distrair os espectadores durante as mudanças de cenário. Em espetáculos em que essas trocas exigem grandes pausas, é compreensível querer uma certa fluidez na sucessão de. Assim, as imagens projetadas geravam uma continuidade de ação com o jogo de cena.

O filme no teatro como cenário reforçando a ilusão: aqui, a procura de efeitos realistas é uma outra razão de introdução das projeções no teatro. É o caso de utilizar, por exemplo, o filme para reforçar a ilusão cênica. Em geral, tratava-se principalmente da utilização de filmes já realizados e não especialmente filmados para as encenações em questão. Entretanto, surge um problema relacionado à utilização do filme no teatro, pois o público se acostuma rapidamente aos códigos do novo meio de massa que é o cinema. Uma tela retangular ao fundo da cena no teatro é, assim, automaticamente associada à tela cinematográfica. Os criadores de teatro procuram integrar a tela em outros elementos cenográficos.

O filme no teatro como elemento espetacular: são as primeiras criações, misturando de fato teatro e cinema. Se concentram igualmente sobre o caráter espetacular do filme. Na tradição do melodrama, o filme é utilizado para as apresentações espetaculares que visam emocionar os espectadores. Desta forma, o uso do filme se desenvolve menos no teatro convencional do que no teatro de variedades ou com os mágicos. O cantor, acrobata, cômico, ator, diretor e cineasta francês André Deed é um dos primeiros a unir o filme e o teatro de uma maneira sistemática.

A utilização de parede de fundo de cena como área de tela sobre a qual são projetados os elementos de origens diversas (reproduções de quadros, slides e imagens de cinema ou vídeo) constitui praticamente uma etapa decisiva que se desenvolve nos anos 1960. Mas esta tendência tem origens mais antigas, uma vez que não se trata apenas de prolongar, sob uma forma diferente, a tradicional tela pintada ao fundo da cena. Desde então, o cinema se juntará a isso, quase naturalmente, na lógica da pintura, da foto e dos jogos de luzes.

Através disso, segundo Prédal (2013, p.19,20) o teatro aspira englobar as outras artes, incluindo o cinema. O que não é surpreendente, se consideremos que o cinema e o teatro pertencem à mesma arte, a arte dramática.

Quando as imagens digitais chegam ao teatro, nos anos 1980, elas se inserem em uma longa tradição de pesquisa da arte e dos meios em torno da ilusão.

Oliver Grau cita as numerosas tecnologias anteriores à realidade virtual informática visando misturar o ser humano e a imagem: *stéréoscope*, *cinérama*, *stéréoptic télévision*, *sensorama*, *Expanded Cinema*, 3D-, *Omni Max-*, *Imax-cinéma* et *Head Mounted Display*. Mesmo se a pesquisa de um máximo de ilusões não é sempre o objetivo da arte digital, Grau constata que uma ligação com a ilusão – utilização estratégica ou reflexão crítica – é quase sempre presente. Assim, ele faz da ilusão o paradigma do computador. Uma das primeiras utilizações das imagens digitais no teatro é, como nós vimos, a de Laurie Andersen em *United States Pari II* (1980). Ela emprega as imagens tiradas de um dos primeiros jogos em vídeo, *Space Invaders*. Andersen introduz muito cedo um pensamento crítico sobre os números no mundo da performance (HAGEMANN, 2013, p.151).¹³

No início única, ela foi longamente desenvolvida e aperfeiçoada, uma dramaturgia específica. Depois, no fim do século XIX, a invenção de um modo mecânico de gravação permitiu até elaborar outras formas dramatúrgicas. No entanto, são dois ramos de uma mesma árvore.

Segundo Prédal (2013, p.21), na década de 1980 o audiovisual invadiu o teatro, dando origem ao "teatro de imagens". Tal teatro consistiria, de fato, mais em mostrar do que em dizer, e talvez, melhor ainda, em colocar em cena palavras e imagens juntas. Simplificando, constatamos que isso pode se realizar de três maneiras: seja compor os “quadros vivos”, seja introduzir o cinema (uma tela com as imagens em movimento), seja desdobrar o que se desenrola sobre a cena por um

¹³ Oliver Grau cite de nombreuses technologies antérieures à la réalité virtuelle informatique visant à mélanger l'être humain et l'image: *stéréoscope*, *cinérama*, *stéréoptic télévision*, *sensorama*, *Expanded Cinema*, 3D-, *Omni Max-*, *Imax-cinéma* et *Head Mounted Display*. Même si la recherche d'un maximum d'illusions n'est pas toujours l'objectif de l'art numérique, Grau constate qu'un lien avec l'illusion - utilisation stratégique ou réflexion critique - est presque toujours présent. Ainsi, il fait de l'illusion le paradigme du média ordinateur. Une des premières utilisations des images numériques au théâtre est, comme nous l'avons vu, celle de Laurie Andersen dans *United States Pari II* (1980). Elle emploie des images issues de l'un des premiers jeux vidéo, *Space Invaders*. Andersen introduit très tôt une pensée critique sur le numérique dans le monde de la performance. (Tradução Helena Mello).

registro (e a projeção) ao vivo. São três formas diferentes de introdução de imagem, mas todas têm em comum a sua dimensão icônica.

O fato é que as imagens animadas podem fazer muito mais, e elas o provariam rapidamente, sobre estas telas colocadas em cena. Esta função básica da tela sobre a cena, abrindo o espaço fechado com suas visualizações (fixas ou animadas), pode indicar também a época, o contexto histórico através de imagens cinematográficas.

A noção de escrita teatral é seguidamente substituída hoje pela escrita cênica, porque esta expressão pode integrar, combinar o conjunto do que se passa sobre o palco, bem como tudo que o ocupa: as novas tecnologias e as imagens, da mesma forma que a encenação, a interpretação dos atores e o texto. A ideia de teatro visual ou teatro de imagem privilegia o cinema/vídeo/DVD, assim como a montagem da história.

No início dos anos de 1990, segundo Picon-Vallin (2008, p.155), ocorre um duplo movimento entre ambas artes da representação, no qual as trocas efetivas coexistiam paralelas com um discurso de aversão, alimentado pelas declarações de princípio de certos artistas.

Em Notas Sobre o Cinematógrafo, os aforismos que fustigam qualquer relação entre o teatro e o cinema são numerosos e alimentam a polêmica identitária da especificidade. Essa polêmica será também alimentada por um forte investimento passional, ligado à rivalidade ciumenta que teatro e cinema mantêm, esses dois irmãos inimigos, por parte daqueles que não praticam os dois gêneros (PICON-VALLIN 2008, p.154).

O cinema atua, então, como um revelador capaz de fazer aparecer detalhes que o palco deixava em branco. Através da mobilidade da câmera temos a verdadeira unidade de tempo e lugar. Além disso, o cineasta compreendeu que não precisava acrescentar nada a seu cenário, que passa a ser intensificado pela câmera. No teatro, o cenário é um lugar materialmente fechado, limitado, circunscrito; segundo Bazin (2014, p.181): "os únicos lugares abertos são os de nossa imaginação aquiescente". É bem diferente o que

acontece no cinema, cujo princípio é negar qualquer fronteira para a ação.

Durante as duas primeiras décadas do século XX, os criadores do cinema começam a dominar as formas de produção específicas do filme, como a montagem ou os diversos tipos de planos: o cinema desenvolve seu próprio ritmo. Parece ter as melhores condições de dar conta da aceleração da vida da época, ligada aos novos meios de transporte e de comunicação, pois a particularidade do filme, em relação a estes dispositivos de imagens fixas como a fotografia, é o movimento. No teatro, os artistas procuram igualmente se adaptar à nova velocidade da vida.

A tecnologia era utilizada e apreciada há muito tempo no teatro. Até o início do século XX, ela era constantemente escondida com o objetivo de servir a ilusão cênica. A partir da virada do século, graças a numerosas inovações, as tecnologias são principalmente percebidas como sinais de progresso.

Na atualidade o teatro utiliza cada vez mais a câmera, o vídeo e os telões, deixando o espectador confuso. O ator está ou não ali? Por outro lado, o cinema com o recurso 3D também gera o efeito de presença no espectador.

Dentro do processo de teorização, se estabelece a escolha dos termos ou noções para descrever essas trocas entre teatro e cinema. Para os autores Chabrol e Karsenti (2013, p.10), é necessário passar do teatro à teatralidade do cinema, e propor simetricamente a reflexão sobre a "cinematograficidade" do teatro:

Mais do que evocar a presença do cinema no teatro ou a do teatro no cinema, estas noções definem no conjunto o teatral como um modo do cinema, e a cinematografia ou o cinemático como um modo do teatro; não se trata a partir delas, de pensar a rivalidade entre duas artes ou de ocultar outros modos possíveis do teatro e do cinema (o pictural, o fotográfico, o musical, o coreográfico, etc.), mas principalmente observar a maneira pela qual, no interior de cada dispositivo de representação, certos elementos formais ou temáticos encaminham à outra arte (seus autores, suas obras e seus procedimentos, suas práticas, suas técnicas, suas tradições, etc.), e, portanto, a maneira pela qual o uso metafórico recíproco dos adjetivos "teatral" e "cinematográfico" evolui em

diacronia, a despeito do desenvolvimento das tecnologias e das transformações do paradigma de origem, como, então, ele se torna complexo e se estratifica. (CHABROL E KARSENTI, 2013, p.10)¹⁴

No filme "Pina" (2011), de Win Wenders, temos a sensação de estarmos no teatro assistindo o espetáculo ao vivo. Ou seja, este jogo com o espectador acontece nas duas artes e chegam a se fundir, como por exemplo nas encenações de "Os Cegos" por Denis Marleau e de "Eraritjaritjaka" por Heiner Goebbels (que será analisado no próximo capítulo).

Uma breve análise da história do cinema permite observarmos algumas interferências entre as escrituras cênica e cinematográfica. Monteiro (2011, p.33) coloca que a introdução da palavra, depois da cor e, em seguida, da profundidade de campo, foram fatores que contribuíram para a aproximação de ambas as artes. A limitação do lugar de ação, o encadeamento temporal dos acontecimentos, a aproximação que se realiza no nível da interpretação dos atores e dos movimentos de câmera, o enquadramento frontal em planos-sequência, com profundidade de campo, entre outros recursos, são todos procedimentos usados por cineastas para aproximar cinema e teatro.

A utilização crescente das novas mídias na encenação contemporânea revela o interesse pós-moderno pelo fragmento, provoca no espectador, em alguns casos, a sensação de que é apenas o presente que interessa, suscita apreensões fugazes das imagens no momento de sua projeção, imagens descartáveis, consumidas sensorialmente.

Vale ressaltar que a invenção do vídeo, depois do DV digital, vai suscitar a chegada massiva da imagem (fixa e animada) sobre a cena. Desta forma, ela aparece não como uma incursão de alta tecnologia

¹⁴ Plutôt que d'évoquer la présence du cinéma au théâtre ou celle du théâtre au cinéma, ces notions définissent d'emblée le théâtral comme un mode du cinéma, et le cinématographique ou le filmique comme un mode du théâtre; il n'est pas question, à partir d'elles, de penser la rivalité entre deux arts ou d'occulter d'autres modes possibles du théâtre et du cinéma (le pictural, le photographique, le musical, le chorégraphique, etc.), mais bien d'envisager la façon dont, à l'intérieur de chaque dispositif de représentation, certains éléments formels ou thématiques renvoient à l'autre art (ses auteurs, ses œuvres et leurs enjeux, ses pratiques, ses techniques, ses traditions, etc.), et, partant, la façon dont l'usage métaphorique réciproque des adjectifs "théâtral" et "cinématographique" évolue en diachronie, au gré du développement des technologies et des transformations du paradigme d'origine, comment donc il se complexifie et se stratifie. (Tradução Helena Mello).

fabricada anteriormente em outro lugar, mas como produzindo as imagens difundidas ao vivo, isto é, à sua maneira (graças às máquinas modernas mais familiares pelo seu aspecto cotidiano e sua miniaturização) tão vivas quanto os atores, dizendo seus textos em posição de diálogo ou de oposição sobre o mesmo espaço cênico. Tais conceitos (mídias e vídeo), devido à sua importância na história do hibridismo entre teatro e cinema, serão abordados no terceiro capítulo.

Hoje, teatro e cinema interligam-se e assistimos peças nas quais os dispositivos são parte integrante do cenário. Imagens, trechos de filmes, o personagem em uma outra situação (passada ou futuro), borrões, imagens documentais, vídeos, são utilizados. Assim, criam-se no espaço cênico possibilidades de diálogo em face da presença do ator, podendo romper com essa mesma presença ao lançar trajetórias e sentidos que escapam ao que antecede a visão do espectador. As imagens são projetadas não somente em telões, prefigurando um espaço institucionalizado, mas sobre suportes variados, sobre o corpo do ator, sobre outros lugares do espaço, sobre objetos do cenário.

Este teatro híbrido coloca o espectador diante da opção de "absorver" algo real ou algo imaginário. Mas por que a imagem é o que mais o fascina? Segundo Lehman, a imagem é extraviada da vida real, ela liberta o desejo das pessoas e eleva o real à dimensão dos sonhos.

O espectador observa sua observação enquanto diante dele imagem de vídeo concorre com a presença viva de um ator. Esse modo de representação também cria para os atores uma situação singular: eles falam com eles "mesmos" como imagem de vídeo, precisam interagir com essa imagem de maneira precisa, construir um "contato" com o parceiro, possibilitado apenas pela técnica do vídeo (LEHMANN, 2007, p.388).

Além do poder de fascinação das imagens, temos a comutação de som, imagem de vídeo, fala, redes de luz, câmera, microfone, monitores, máquinas, movimentos, imagens articuladas eletronicamente em conexões que são ligadas e desligadas, que podem aparecer como mimese da realidade eletrônica que vivemos.

O mais perturbador e fascinante é constatar as inúmeras possibilidades surgidas a partir das novas tecnologias de imagem e

som. Um exemplo é o espetáculo "Os Cegos", de Denis Marleau onde a combinação de teatro e vídeo faz com que atores se encontrem num espaço inacessível aos espectadores, tornando a relação entre público e plateia mediada pela câmera dentro do teatro.

Outro exemplo são os espetáculos de Lepage, que, segundo análise de Féral (apud CHABROL, 2013, p.237), criam espaços móveis. Para a autora, tal análise contribui para o conceito de teatralidade do cinema e a "cinematograficidade" do teatro:

Uma vez que não definimos a teatralidade do cinema e a cinematograficidade do teatro somente pelos sinais evidentes, por exemplo, a realização de uma cortina do teatro ou de uma cena à italiana no cinema ou a projeção de um filme integrada a um espetáculo teatral, é preciso retornar aos elementos fundamentais da representação: um corpo colocado e/ou deslocado em um espaço, que este espaço seja real ou restituído pela projeção. Uma primeira proposição de definição comum da teatralidade cinematográfica e da cidade cinematográfica – o termo é aqui sem dúvida mais apropriado – teatral poderia assim se articular em torno da tensão entre continuidade e descontinuidade, ou entre imagem fixa e criação do movimento. De um ponto de vista estético, é um trabalho de natureza rítmica que está em obra¹⁵.

O efeito da teatralidade cinematográfica pode, assim, resultar de um sentimento de presença aumentando os corpos, inscritos na materialidade do espaço, presença que se torna expressiva pelo desenvolvimento do movimento construído em sua continuidade e não recortado pela montagem. Trata-se de dar ao espectador a sensação de uma performance, não no sentido de um gesto artístico experimental, mas no sentido mais literal de um ato em vias de terminar que encarna a maneira física dos processos dramáticos. Desta forma, a dinâmica da representação vem de um jogo de tensões e resoluções expressas pela condução deste movimento.

¹⁵ Dès lors qu'on ne définit pas la théâtralité du cinéma et la cinématographicité du théâtre seulement par des signes évidents, par exemple la réutilisation d'un rideau de théâtre ou d'une scène à l'italienne au cinéma ou la projection d'un film intégrée à un spectacle théâtral, il faut revenir aux éléments fondamentaux de la représentation: un corps placé et/ou déplacé dans un espace, que cet espace soit réel ou restitué par la projection. Une première proposition de définition commune de la théâtralité cinématographique et de la cinématocité - le terme est ici sans doute plus approprié - théâtrale pourrait ainsi s'articuler autour de la tension entre continuité et discontinuité, ou entre image fixe et création du mouvement. D'un point de vue esthétique, c'est bien un travail de nature rythmique qui est à l'œuvre. (Tradução Helena Melo).

Cabe, ainda, ressaltar que, a partir do século XX, com a possibilidade da gravação da voz e da imagem, além do surgimento do rádio, da fotografia e do cinema, tal recurso vem sendo incorporado pelas vanguardas e estreitando o diálogo entre teatro e cinema. Marleau utiliza os recursos do cinema no palco e gera o efeito de presença. Tal efeito também vem sendo explorado no cinema, que busca esta sensação de real através do 3D. Com o avanço das “novas imagens” nos anos 80, e depois da virtualidade, aparecem novas transformações no domínio da criação, da difusão e da realização dos espetáculos, levantando questões em relação à definição da cena e da tela, do ator e do espectador.

A encenação da imagem cinematográfica, da montagem televisiva ou da velocidade dos *links* na Internet, ilumina um olhar e um comportamento cada vez mais midiaticizado e essencialmente estético. Os níveis de interfaces variam nos corpos plugados e vão do nível mais superficial até o nível mais imersivo. Tudo que ocupa um lugar na cena se reveste com seu manto de ilusão, jogo e encenação.

Televisão, videocassete, equipamento de vídeo, videogames e computadores se combinam através de suas interfaces em um sistema que constitui um outro mundo fechado em si mesmo. Esse sistema incorpora o espectador/usuário em uma esfera espacialmente descentralizada, temporalmente indeterminada e como que "sem corpos". (...) Além disso, as mídias eletrônicas não são experimentadas como uma projeção fechada e configurada (como o cinema), mas antes como transferência dispersa. (...) Quem vive nesse metamundo – longe de todas as referências a um mundo "real" – sente-se a princípio descarregado dos pesos espirituais e físicos. O isolamento do instante [...] leva a uma "presentificação" (LEHMANN, 2007, p.397).

A utilização de novas e velhas mídias audiovisuais, apoiadas por uma tecnologia computacional avançada, segundo Lehmann (2007, p.368), deu origem a um teatro *high-tech* que amplia cada vez mais as fronteiras da representação. Há uma crescente utilização de mídias eletrônicas.

Simetricamente, para o teatro a sensação de cinema vem constantemente da impressão de uma combinação de imagens em uma continuação inédita. Percebemos como fluidez cinematográfica a

acumulação rápida de ações marcadas pelos encadeamentos que podem se basear em completas mudanças de cenários, ou a evolução da construção do espaço pela luz: a continuidade parece, assim, mais induzida pela imagem do que pelo gesto. Tanto o movimento do corpo (mesmo se podemos imaginar as influências das formas de presença cinematográfica sobre o teatro) quanto o movimento geral das imagens ou da consciência não se tratam de um desfile de imagens que se faça sobre um ritmo construído pela montagem ou na continuidade de um plano-sequência. Além disso, aplicar ao teatro os meios de criação cinematográfica é o rejuvenescer, dar-lhe um novo fôlego. A teatralidade no cinema e a cinematograficidade no teatro são duas formas de movimento, criadas pelo jogo de mimetismo e de diferenciação entre as duas artes.

E, numa época onde os *ciborgues* se movem no *ciberespaço* enquanto seus corpos ficam *plugados* no computador, com as possibilidades da telepresença, com as técnicas de *motion capture* dos atores que permitem fazer nascer as marionetes, com o desenvolvimento do virtual, Picon-Vallin ressalva sobre as novas potencialidades e novos perigos.

Porque, se o princípio estrutural do teatro é exatamente a relação múltipla, a troca entre os seres humanos reunidos, assim como a tecnologia das imagens simples ou sofisticadas permite transformar, modificar essa relação, essa intersecção, sem a anestésiar, mas a tornando mais consciente e/ou mais sensível, toca o coração do teatro e, por isso, deve ser interrogada, como deve ser também o desinteresse obstinado do número de artistas de teatro para as novidades (PICON-VALLIN, 1998, p.9-10)¹⁶.

Assim, as telas permitem abrir a cena para novos espaços, podem transformar a percepção do público, permitir a exploração de um mundo em transformação e possibilitar a imaginação. E é esta uma das contribuições teóricas das vanguardas que identificaram a

¹⁶ Car si le principe structurel du théâtre est bien la relation multiple, l'échange entre des êtres humains rassemblés, lorsque la technologie des images, simple ou sophistiquée, permet de transformer, de modifier cette relation, cette interaction, sans l'anesthésier, mais en la rendant plus consciente et/ou plus sensible, elle touche au coeur même du théâtre et, pour cela, doit être interrogée, comme doit l'être aussi le désintérêt obstiné de nombre d'artistes de théâtre pour les nouvelles (Tradução Helena Mello).

bidimensionalidade própria do espetáculo teatral, que é sempre simultaneamente acontecimento real e acontecimento fictício. E entre o real e o ilusório emerge a figura da caverna, de algum modo platônica, assistindo a realidade através de um mundo de sombras. É o vazio da vida convivendo com o inanimado.

Cada vez mais temos experiências que não se pode classificar como uma coisa ou outra. Para Spritzer (2013, p.146), é necessário tratar a questão das fronteiras entre linguagens:

Uma arte entre fronteiras. Para evoluirmos na problematização do tema seria necessário tratar a questão das fronteiras entre linguagens, não mais como cercas que separam a experiência, mas como possibilidade que, a todo o momento, eventos artísticos escapem e passem para o outro lado. Ou melhor, que ocupem aquele espaço entre as cercas, aquele não lugar, lugar de ninguém. Portanto, o conflito está não naquilo que cada linguagem tem da outra ou no que ambas compartilham, mas na mudança de concepção. Em vez de fronteiras, margens. A bem da verdade, bem antes que isto pudesse ser teorizado. Teatro e cinema já davam conta de borrar limites. A história de ambos permite ver inúmeras vezes em que estas artes aparentadas estiveram mais ou menos próximas (SPRITZER, 2013, p.146).

Neste cenário híbrido, uma questão importante é a do convívio entre ator e espectador. Com a utilização do vídeo em cena, a câmera passa a ser um veículo mediador desta relação. O ator se relaciona com e através da câmera. Para Cocteau (apud BAZIN, 2014, p.171) o cinema era um acontecimento visto pelo buraco da fechadura.

Cocteau se colocava assim no próprio princípio das relações do espectador e do palco. Enquanto o cinema lhe permitia apreender o drama a partir de pontos de vista múltiplos, ele adotava deliberadamente apenas o ponto de vista do espectador, único denominador comum do palco e da tela. Desse modo, Cocteau conserva em sua peça o essencial de seu caráter teatral. Em vez de tentar, como tantos outros, dissolvê-la no cinema, ele utiliza ao contrário, os recursos da câmera para acusar, salientar, confirmar as estruturas cênicas e seus corolários psicológicos. A contribuição específica do cinema só poderia ser definida aqui por um acréscimo de teatralidade. (BAZIN, 2014, p.171)

E, neste contexto híbrido, vale ressaltar que surge uma nova forma de ver-se e ver o outro. E que os atores passam a contracenar com a câmera e com o público simultaneamente, durante o aqui e agora

da cena. Para Spritzer (2013, p.148), "a forma de estar em cena já não significa ter um personagem dramático, mas sim representar imagens, movimentos, ações cuja lógica está vinculada ao próprio ator e à recepção do espectador".

Além disso, Bazin (2014, p.192) afirma que o cinema está devolvendo para o teatro o que lhe havia tomado: "se o êxito do teatro filmado supõe um progresso dialético da forma cinematográfica, ele implica recíproca e forçosamente uma revalorização do fato teatral". Espetáculos que utilizam projeções cinematográficas, videográficas, que fazem uso da câmera em cena, assumindo o fazer do cinema em cena, são cada vez mais usuais no teatro. Desta forma, podemos constatar que hoje em dia o cinema não faz concorrência com o palco, e ainda está em vias de devolver, para um público que o perdeu, o gosto e o sentido do teatro.

Ora, é natural pensar que, se o cinema desviou totalmente a seu favor a estética e a sociologia do monstro sagrado da qual vivia a tragédia no palco, ele pode devolvê-las se o teatro vier procurá-las. É bem possível imaginar o que teria sido *Athalie* com Yvonne de Bray, filmado por Jean Cocteau. Mas provavelmente não é apenas o estilo de interpretação trágica que reencontraria suas razões de ser na tela. Podemos conceber uma revolução correspondente da *mise-en-scène* que, sem deixar de ser fiel ao espírito teatral, lhe ofereceria estruturas novas de acordo com o gosto moderno e sobre tudo na escala de um formidável público de massa. O teatro filmado espera o Jacques Copeau que fará dele um teatro cinematográfico (BAZIN, 2014, p.198).

Portanto, sabemos que não há peças que não possam ser levadas à tela, desde que se saiba imaginar a reconversão do espaço cênico para os dados da *mise-en-scène* cinematográfica. É possível, também, que agora a única *mise-en-scène* teatral e moderna de certas obras clássicas apenas seja possível no cinema.

Mais uma vez, a linha divisória se deslocou, do mesmo modo que ela sempre se revelou instável a cada vez que se tentava elencar as características próprias das duas artes de acordo com as épocas e as obras. Nesse momento da era televisual, a situação de dependência do cinema, em seu modo de produção e de consumo, em relação a um sistema dominado pela televisão, a ascensão das novas imagens e das

técnicas de digitalização são os elementos de uma situação de crise que opõe não mais teatro e cinema, e sim teatro, cinema e "visual".

Vivemos um momento onde a linguagem cênica se torna complexa ao extremo e se faz polivisual. Do cinema ao vídeo, passamos de um meio pesado à "imediaticidade" de uma filmagem maleável e leve. O vídeo pode difundir instantaneamente o que ele capta e, graças ao microprocessador, o retratar em tempo real. A digitalização oferece possibilidades inéditas de colagem e de montagem, de aparição e de desaparecimento dos objetos e dos personagens. Quanto à utilização concreta desses fragmentos manipulados, ela modifica totalmente a função de recursos à imagem, ao mesmo tempo em que é garantia do mundo exterior ou de um vivido e, no lugar dos efeitos do real, ela produz os "efeitos de artifício".

Segundo Picon-Vallin (1998, p.24), estamos submetendo o palco ao *princípio de transformabilidade*, e não mais somente àquele da reprodutibilidade. É uma nova prova, que implica, sem dúvida, no reforço da natureza exata do espetáculo, efêmero e mudando a cada noite:

Se Walter Benjamin pode teorizar o status de "obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica" será necessário refletir o status que lhe confere na era atual da "transformabilidade tecnológica". Não somente o conceito afeta a difusão – multiplicidade dos meios de reprodução sobre suportes diferentes, possibilidade de modificar, de deformar a obra, da "trucar", sem que isso seja visível – mas, implica também em modificações no nível dos modos de criação e de percepção (PICON-VALLIN, 1998, p.24)¹⁷.

O campo das combinações é rico, estamos no estado do experimental, no domínio que parece induzir, por sua vez, uma possibilidade de visão total e de constante relativização.

Teatro e cinema permitem, assim, abrir os espaços imaginários no seio dos filmes e dos espetáculos. Os espaços nos quais o status

¹⁷ Si Walter Benjamin a pu théoriser le statut de "l'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique", il faudrait enfin réfléchir au statut que lui confère l'ère actuelle de la "transformabilité technologique". Non seulement ce concept affecte la diffusion — multiplicité des moyens de reproduction sur des supports différents, possibilité de modifier, de déformer l'oeuvre, de la "truquer", sans que cela soit apparent —, mais il implique aussi des modifications au niveau des modes de création et de perception (Tradução Helena Melo).

pode ser ambíguo ou os espaços que podem ficar em parte inacessíveis, sendo apenas iniciados ou sugeridos. São, de fato, os limites da representação que o teatro e o cinema se permitem explorar mutuamente, tornando-se as formas recíprocas do irrepresentável, quer se trate de eventos precisos eventualmente traumáticos ou de fenômenos abstratos, não havendo, desta forma, a imagem imediata. Assim, além da impressão de demonstração ou de exibição que podem criar o teatro no cinema e o cinema no teatro, são o invisível ou a ausência que estão em jogo. O caráter, por vezes ostentatório, das figuras da apresentação conduz, assim, ao esvaziamento da representação de uma parte do seu conteúdo. E o teatro e o cinema podem ter, um sobre o outro, os efeitos virtualizantes, mais interessantes geralmente que a única construção de uma oposição de verdadeiro ou falso.

Acredito que estamos diante de uma redefinição dos princípios estéticos do teatro, pois a premissa básica do teatro, ator e espectador no mesmo espaço tempo, nem sempre ocorre. Portanto, mais do que rotular o que vem sendo feito, é necessário refletir sobre as possibilidades que os recursos cinematográficos e as novas tecnologias acrescentam às artes cênicas.

Enfim, cabe fazer um apontamento em relação à tecnologia, que, embora seja concebida dentro de um princípio de produtividade industrial, de automatização dos procedimentos para a produção em larga escala, pode produzir nas artes objetos singulares, singelos e "sublimes". Portanto, a apropriação que a arte faz do aparato tecnológico que lhe é contemporâneo difere significativamente daquela feita por outros setores da sociedade. E esta, talvez, seja uma das funções da arte hoje.

1.5. Utilização dos recursos cinematográficos no teatro contemporâneo

Hoje, há uma horizontalização dos elementos cênicos. Não há mais uma preocupação de lógica, de se justificar os elementos, e sim de experimentá-los. Além disso, temos outra relação entre ator e obra, entre ator e espectador e a obra. A “valorização” do espectador gerou um fator, um poder que está no ato, na relação entre ator e público. Dessa forma, as ações estão implícitas no ato da comunicação. Temos a ação em contexto, e o contexto é efêmero. Portanto, esse contexto depende da recepção. Segundo Fabião: “A relação com o público é consequência de uma situação híbrida em que representação e realidade se confundem” (FABIÃO, 2008, p.242).

Neste contexto, o teatro parece se tornar um lugar que se interroga mais sobre ele mesmo e sobre as diferentes formas de percepção do mundo. Traçaremos a seguir um breve panorama com alguns espetáculos que marcam o hibridismo entre teatro e cinema, a partir da década de 1970 até os dias de hoje.

Para Fouquet (2009, p.45), trata-se de considerarmos a proposta desta época, que utiliza o vídeo em cena, e de estudar o que surge desse momento de passagem da cena para a tela, quer dizer, no espaço eventual deixado vazio “entre a cena e a tela” em alguns espetáculos de vídeo.

Duas formas de espetáculos, segundo Hagemann (2013, p.123), marcam particularmente este desenvolvimento no fim dos anos 1970 e no início dos anos 1980: o “teatro da imagem”¹⁸ de Robert Wilson e as performances mediáticas de Laurie Anderson. Estes dois artistas americanos fizeram-se bem conhecidos na Europa por ocasião das turnês, e Bob Wilson cria cada vez mais suas produções na Europa.

Os trabalhos do teatro de imagem variam de maneira importante no que se refere à significação destas imagens. Robert Wilson, o mais

¹⁸ Este termo foi introduzido por Bonnie Marranca em 1977, se referindo aos trabalhos de artistas como Richard Foreman, Robert Wilson e Lee Breuer.

célebre representante do teatro de imagem, produz principalmente um teatro sem nenhuma imagem proveniente das mídias. Este exemplo nos mostra que é preciso distinguir bem as imagens mediáticas das imagens cênicas. Segundo Béatrice Picon-Vallin (apud HAGEMENN, 2013, p.124), Robert Wilson se dedica a produzir um tipo equivalente de percepção de imagem cinematográfica ou televisual, utilizando seguidamente, por trás do plano, uma tela de luz colorida. Wilson desmaterializa o palco, pintando ou desenhando com luz ou cor. Sem utilizar diretamente imagens, ele desloca seu efeito sobre o palco, privilegiando a lentidão e se opondo ao ritmo frenético da televisão que deixa pouco espaço para a reflexão.

Já o trabalho de Laurie Anderson se situa na fronteira das performances dos anos 1970 e do teatro dos anos 1980. A mistura de mídias e de linguagens como o filme, a música, a fotografia e o texto caracterizam seus trabalhos. Ainda que Anderson utilize principalmente os meios a serviço da dramaturgia, ela foi até a origem de uma grande quantidade de experimentações mediáticas mais originais, comentando a nova realidade mediática de maneira intensiva.

A utilização dos recursos cinematográficos no teatro ocorre desde o surgimento do cinema, como visto anteriormente. Meyerhold e Piscator são os primeiros que irão colocar a imagem projetada em cena.

Erwin Piscator, em "Raz de marée" (1926), consegue uma continuidade da cena da imagem. Isso permitiu que o ator jogasse com o vídeo, como se no palco os atores estivessem continuando a cena projetada do vídeo. Em "Intoleranza", a projeção é extremamente complexa, utilizando-se telão e esferas como suporte de maneira concomitante em cena.

Por sua vez, as ideias de Meyerhold e seu aluno Eisenstein permitiram "cinefizar" o palco. Nas encenações de Meyerhold (1874-1940) "La terre cabrée" (1923), "Hop là, nous vivons!" (1927) e "La forêt

(1923)", segundo Féral¹⁹, nem tudo é teatro, pois ele corta e monta as cenas como no cinema.

Com Brecht temos a elaboração de um novo tipo de narração, que coloca o "dinamismo discursivo" do meio filmico em proveito do teatro.

Em 1998, Thomas Ostermeier, então diretor da Baracke am Deutschen Theater à Berlin, assinava a encenação de *Shopping & Fucking*, de Mark Ravenhill. O espetáculo era o condensado de uma abordagem cênica inovadora, marcando a tendência cinematográfica do trabalho do diretor, que utiliza regularmente os elementos filmicos em suas encenações.

O corte cinematográfico da ação feito por Ostermeier é particularmente evidente na encenação de *Woyzeck* de Georg Büchner, peça cuja narração fragmentária pode inspirar este tratamento. Aqui, os diferentes quadros se ligam rapidamente, mas ficam, no entanto, claramente distintos uns dos outros e seguidamente separados por uma cena "adicionada", imaginada livremente pelo encenador e seu dramaturgo Marius von Mayenburg. A inserção quase sistemática destas cenas autônomas entre os diferentes fragmentos de Büchner pode ser vista à luz da técnica de "montagem das atrações"²⁰.

Os dispositivos cênicos dos espetáculos de Thomas Ostermeier, elaborados pelo cenógrafo Jan Pappelbaum, respondem à vontade (já expressa por Meyerhold), de deixar a cena móvel para possibilitar uma sucessão rápida de quadros. A área de atuação é seguidamente definida e limitada pelos praticáveis, sobre as quais Pappelbaum coloca as construções arquiteturais que ele faz girar. O movimento sublinha a tridimensionalidade destes dispositivos, dos quais o espectador pode,

¹⁹ Aula ministrada por Josette Féral, na Université Sorbonne Nouvelle, Paris 3: "ce n'est pas du tout théâtre, mais un film(...) Meyerhold coupe et monte les scènes comme au cinéma".

²⁰ Segundo Sergueï Eisenstein "é atração (do ponto de vista do teatro) todo momento agressivo do teatro, quer dizer, todo elemento que submete o espectador a uma cena sensorial ou psicológica verificada como experiência e calculada matematicamente para produzir no espectador alguns choques emocionais que, por sua vez, reunidos, condicionam sozinhos a possibilidade de perceber o aspecto ideológico do espetáculo mostrado. Para o aluno de Meyerhold, este procedimento representava um ponto de convergência entre o teatro e o cinema.

assim, ter uma visão cubista. O palco giratório multiplica os ângulos de visão, criando um efeito cinematográfico.

Segundo Chabrol e Karsenti (2013, p.146), o diálogo do teatro de Ostermeier com o cinema passa igualmente pela utilização das projeções. Este princípio intervém de forma intermitente no início de sua carreira e se tornou praticamente sistemático desde *Nora*. Trata-se, na maior parte dos casos, de projeções de fotografias ou de curtas sequências de vídeo que pontuam e dão ritmo a narração, participam da situação espacial e/ou temporal do texto, mostrando o fora de campo ou fora do tempo, ou, ainda, abafam o texto, propondo um outro ponto de vista, relatando um evento não incluso no texto dramático (fora do drama).

Na encenação de "Cendrillon" (outubro 2011), de Joël Pommerat, ele concretiza um efeito com o qual sonhava há muitos anos: utilizar o vídeo para fazer evoluir a cor sobre as paredes. As imagens do diretor de vídeo Renaud Rubiano permitem criar o espaço onírico e maravilhoso do conto, fazendo notadamente despedaçar os limites da caixa preta teatral à qual elas dão altura e profundidade de maneira visível, sensível, e não por meio do tradicional fora de cena.

Algumas criações dos encenadores: Robert Lepage (*Elseneur*), Wooster Group (*Hamlet*), Big Art group (*Flicker*), Wayne Traub (*Maria Dolores*) ou, ainda, de Rachid Ouramdane (+ ou - là) e Joël Jouanneau (*Atteintes à sa vie*) são importantes, segundo Fouquet (2009, pg.45), pois há nelas uma passagem, percebida como um diferencial entre o que acontece no palco e o que é visível na tela. Para ele, vale analisar que esta passagem multiplica as ilusões em espelhos enganadores que propõem reflexos complexos. Desde que apareceu o texto projetado ou o espectro – seja graças à uma lanterna mágica, no vidro de *Pepper's Ghost*, ou em seguida, sobre a tela-, o espaço do palco se tornou um dispositivo de visão que, paralelamente às revoluções cênicas que ocorreram na abertura do século XIX, desenvolveu uma concepção mosaica da cena.

Em "Eraritjaritjaka", de Heiner Goebbels²¹, em determinado momento da encenação o ator sai do teatro, entra em um táxi e desaparece pelas ruas de Edimburgo. Em seguida, no palco, uma casa em miniatura se torna do tamanho real. Através de suas janelas sem cortinas, e em vídeo também, nos tornamos invasores em uma cena doméstica, onde o ator faz uma omelete e segue falando com o público, através de uma câmera. O público segue assistindo ao ator durante todo esse tempo, apesar dele não estar mais em cena. Nem tudo que se vê e ouve é real, embora o ouvido e o olho querem desesperadamente acreditar que é. Heiner Goebbels criou uma performance única, envolvendo um ator solitário, um quarteto de cordas e efeitos de iluminação, cinema e vídeo.

Em Ivo Van Hove, o vídeo intervém por ele mesmo, sendo um instrumento da estrutura da encenação da peça. Uma das características do encenador em relação ao vídeo pode ser notada no enquadramento, que possibilita uma recepção direta do ator e do vídeo ao mesmo tempo. Em Ivo Van Hove a relação com a imagem é sempre frontal no telão.

Lepage, por sua vez, utiliza o vídeo como cenografia, como veículo de colocar em cena o sonho, a imaginação (videografia). O vídeo engloba o ator e é narrativo. Em suas encenações, os equipamentos tecnológicos utilizados em cena são simples: Lepage diz não ser um especialista em tecnologia.

Denis Marleau utiliza a projeção em máscaras videográficas. Em "Fernando Pessoa", a máscara é ligeiramente deformada para diferenciar os heterônimos e deixa-la mais realista. Em "Les Aveugles", o ambiente é totalmente imersivo: os ouvidos ficam em primeiro plano, escutamos tudo. O trabalho sonoro é imersivo também. A imagem é completa e complementar ao texto, dá uma visão da busca multidisciplinar de Marleau, solicita uma postura ativa ao espectador, a escuta é tão importante quanto o olhar.

²¹ Heiner Goebbels, Ivo Van Hove, Lepage, são algumas referências do hibridismo entre teatro e cinema do contexto atual e serão analisados nesta pesquisa.

Em 4DArt²², não há quadro, estamos imersos no vídeo, permitindo a ilusão do espectador, criando a dúvida de se o ator é real ou virtual. Há um ajuste constante do olhar. Outro efeito que o vídeo imersivo permite é a troca focal (temos impressão que a imagem nos olha). Há grandes efeitos visuais e uma bela cenografia virtual. Na encenação "Anima", Lemieux dá uma certa aura à obra reproduzível. O ator real, no primeiro plano, joga com atores virtuais. Em determinado momento os atores estão dentro de uma cela, mas a cela é virtual. Em "Hotel des étrangers" é utilizado o *Peperghost*, onde a técnica atual permite ao ator entrar na projeção e atravessar a imagem.

Além disso, há outros exemplos de encenadores. Frank Castorff trabalha o conceito da opacidade e transparência²³. Já em Claire Lasne há um diálogo entre o vídeo e o ator, interação entre ator e imagem. O ator é pequeno perto da imagem, que absorve a atenção do espectador. Não há equilíbrio entre ator e imagem.

Vale salientar, ainda, que o uso do vídeo permite ao espectador novas possibilidades de percepção que não eram habituais ao teatro. Os artistas jogam cada vez mais com o potencial performativo do dispositivo do vídeo na representação teatral. O vídeo não se reduz a duplicar a cena, mas permite desconstruir a imagem e a construir o real - um meio -, uma realidade na e para a imagem.

Atualmente, é interessante refletir como os artistas integram as tecnologias no teatro. O vídeo é um terreno fértil e o teatro o integra. A questão é: por que o teatro integra o vídeo? Muitos diretores de teatro são especialistas em artes visuais, são artistas plásticos, fazem performances. Por exemplo, Kentridge (artista plástico), Lepage (formação em teatro) e Bob Wilson (artista plástico) são artistas de outras áreas que não se prendem às premissas básicas do teatro e não hesitam em inovar.

E como ocorre uma ampla diversificação dos fenômenos artísticos, surgem diversas terminologias em relação a estes teatros de

²² O grupo 4DArt também será objeto de análise desta pesquisa.

²³ Estes conceitos serão abordados no segundo capítulo.

vanguardas: teatro pop, teatro visual, performance, pós-épico, teatro concreto... Recentemente, essas nomenclaturas foram sintetizadas através do termo “pós-dramático” por Hans-Thies Lehmann. É importante salientar que não existe o teatro pós-dramático e sim teatros com influências pós-dramáticas. Trata-se, portanto, de um teatro que existe para além do drama, em que a cena deixa de seguir a lógica da escrita e passa a seguir a lógica do pensamento. Além disso, privilegia-se a heterogeneidade e a diferença como forças libertadoras, a fragmentação, a indeterminação e a intensa desconfiança de todos os discursos universais e totalizantes. A ênfase se dá no processo, no *happening*, na performance e na participação.

A libertação de todos os signos teatrais a qual se refere Lehmann é uma das características do teatro pós-dramático, defendido por ele, como um teatro que paulatinamente se encaminha para uma cena fragmentária e plural, reveladora da articulação entre artes distintas, às quais o audiovisual e as novas mídias tão bem se agregam. Distante da ideia de uma arte total, como defendia Wagner, o teatro pós-dramático baseia-se no hibridismo de diferentes práticas e dispositivos, ganhando “uma qualidade de objeto cinético” (MONTEIRO, 2011, p.33).

E é dentro deste teatro pós-dramático que está o "teatro-cinema". Um teatro que, incorporando novos recursos tecnológicos e novas mídias, utiliza vídeos e recursos cinematográficos nos espetáculos, muitas vezes deixando o espectador em dúvida se o ator está fisicamente em cena ou não.

2. Teatro, imagens e mídias

Para analisar as diferentes formas de presença existentes nos espetáculos abordados nesta pesquisa, é necessário refletir sobre algumas questões, como: o ator e o ator-imagem; espaço real e espaço virtual; formas de captação da imagem; e formas de projeção/telas.

Como estes conceitos surgem a partir dos novos recursos audiovisuais, decorrentes de novas tecnologias, faz-se necessário definir quais os tipos de mídias aparecem no teatro contemporâneo e os termos decorrentes disso, como remediação, imediaticidade, hypermediaticidade e intermedialidade.

2.1. O teatro e as mídias

Atualmente nos estudos teatrais, discute-se se o teatro é ou não uma mídia. A resposta a esta questão depende das definições que se dê aos termos *mídia* e *teatro*. O fato é que encontra-se inúmeras definições tanto para o teatro quanto para as mídias. Kotte (apud HAGEMANN, 2013, p.21) se refere a Friedrich Nietzsche, que dizia que não era possível definir os termos englobando tudo num processo. "Só uma coisa que não tem história é definível". Tanto as mídias como o teatro possuem uma história muito longa e muito variada. Desta forma, elas não se deixam resumir por uma única definição, o que seria muito reducionista.

O teatro é uma arte plurisensorial que pode, teoricamente, atrair todos os sentidos humanos, enquanto as mídias transmitem, em sua maioria, informações, atraindo um número restrito de sentidos. Sem dúvida, o teatro é um vetor de informações, entretanto ele pode ser comparável às mídias de massa tais como o filme, a televisão ou o rádio.

Historicamente, o teatro é mais uma forma artística do que uma mídia. E sua particularidade é a co-presença do espectador e do lugar de produção. Esta característica distingue o teatro de mídias como o filme ou o rádio, por exemplo. Como explica Andreas Kotte (apud

HAGEMANN, 2013, p.21), considerar o teatro como mídia impõe uma restrição. É efetivamente possível considerá-lo uma mídia, mas isso supõe que nos concentremos sobre o caráter mediático do teatro. O que, em outras palavras, significaria negligenciarmos outras características do teatro, como seus caracteres artístico, social ou ritual.

A palavra teatro pode designar tanto um prédio quanto uma forma artística. Partindo do segundo sentido do termo, Christian Biet e Christophe Triau (apud HAGEMANN, 2013, p.20) o definem assim:

O teatro é, primeiramente, um espetáculo, uma performance efêmera, o trabalho de atores diante dos espectadores que o olham, um trabalho corporal, um exercício vocal e gestual direcionados, normalmente, em um lugar particular e em um cenário particular. Nisso, ele não é necessariamente ligado a um texto previamente escrito, e não dá espaço necessariamente a publicação de um escrito (BIET E TRIAU apud HAGEMANN, 2013, p.20) ²⁴

Esta definição é bastante útil como ponto de partida. Mas sabemos que os espetáculos teatrais podem assim variar profundamente. Muitos artistas tentam extrapolar esses conceitos.

Na metade do século XX, os artistas de performance atacam o conceito de ator e apresentam um performer mais dentro da ação do que da representação.

Ao fim do século XX, os artistas de teatro, trabalhando com as mídias, dedicam-se ao "trabalho dos atores diante dos espectadores", substituindo o trabalho dos atores fisicamente presentes por um trabalho mediatizado.

Portanto, a definição de teatro não é estática e imutável: as próprias formas artísticas mudam. Deste modo, os termos para descrever essas formas também devem ser objeto de questionamentos.

O teatro não é imutável, ele se desenvolve no decurso do tempo. Dois fatores apresentam um papel importante. É preciso distinguir: o desenvolvimento de novas formas enquanto que reação às antigas formas teatrais (...) O desenvolvimento de novas formas inspiradas por outras formas

²⁴ "Le théâtre est d'abord un spectacle, une performance éphémère, la prestation de comédiens devant des spectateurs qui regardent, un travail corporel, un exercice vocal et gestuel adressés, le plus souvent dans un lieu particulier et dans un décor particulier. En cela, il n'est pas nécessairement lié à un texte préalablement écrit, et ne donne pas nécessairement lieu à la publication d'un écrit". (Tradução Helena Mello).

artísticas e, em particular, pela concorrência de novas mídias. (...) Entretanto, o teatro nunca se refere somente a ele mesmo, mas sempre empreende uma troca frutífera com as outras artes. Na era das mídias de massa, numerosas inovações artísticas encontram suas origens na estética e a função das mídias. Assim, é apenas analisando a relação entre a história do teatro e a história das mídias que nós poderemos chegar a uma compreensão mais abundante e profunda da evolução do teatro no século XX. Desta maneira, nós esperamos acrescentar uma nova página à descrição da história do teatro. (HAGEMANN, 2013, p.21)²⁵

O fato é que, desde sempre, o teatro se utiliza das tecnologias para otimizar sua produção, criar a ilusão no espectador e oferecer novas possibilidades. Já no teatro grego, o *deus ex machina* era um mecanismo cenográfico que permitia a aparição de uma divindade. No início do século XX, o cinema é considerado um perigo para o teatro.

Hoje, o teatro é também um lugar onde as mídias são utilizadas como fonte de inspiração. O cinema, o rádio, o vídeo ou a informática são utilizados sobre a cena teatral. Assim, para Christopher Balme (apud HAGEMANN, 2013, p.25), o teatro pode ser considerado uma hipermídia, capaz de colocar em cena todas as outras mídias, de as tematizar e de as realizar. Esta classificação é contestada por outros autores que mencionaremos mais à frente, quando falarmos da intermedialidade.

Se pensarmos na história do teatro, ele se modificou cada vez que uma nova mídia (da escrita à internet) surgiu na paisagem mediática. O teatro reagiu ao rádio com a peça radiofônica. Com o cinema, a montagem das cenas no teatro pode ser considerada uma reação ao filme. Com a televisão, surgem os happenings, as performances. E muitas coisas começam a aparecer a partir do computador e das experiências digitais.

²⁵ Le théâtre n'est pas immuable, il se développe au cours du temps. Deux facteurs jouent un rôle important. Il faut distinguer: le développement de nouvelles formes en tant que réaction à d'anciennes formes théâtrales (...) Le développement de nouvelles formes inspirées par d'autres formes artistiques et, en particulier, par la concurrence des nouveaux médias. (...) Cependant, le théâtre ne s'est jamais uniquement référé à lui-même, mais a toujours entrepris un échange fructueux avec les autres arts. À l'ère des médias de masse, nombre d'innovations artistiques trouvent leurs origines dans l'esthétique et la fonction des médias. Ainsi, ce n'est qu'en analysant le rapport entre l'histoire du théâtre et l'histoire des médias que nous pourrions arriver à une compréhension plus foisonnante et profonde de l'évolution du théâtre au XXe siècle. De cette manière, nous espérons ajouter une nouvelle page à la description de l'histoire du théâtre. (Tradução Helena Mello).

Nas duas últimas décadas, as tecnologias digitais e de informação favoreceram a proliferação de novas práticas artísticas híbridas e de mídias, propondo diversos meios de comunicação que facilitam a colaboração e as interações à distância.

Segundo os autores Van De Bulke e Soetens (2013, p.295), esta arte, normalmente interativa, oferece a oportunidade para diversos participantes de influenciar a obra e sua dimensão:

Um grande segmento da população usufrui atualmente de um acesso às vastas redes informáticas, aos computadores dotados de uma velocidade de tratamento, e a uma mobilidade maior graças aos aparelhos sem fio. Este público pode fazer a experiência de uma nova geração das artes digitais em tempo real, de forma simultânea, e isto no mundo inteiro. De agora em diante, os papéis de artista, de tecnólogo e de pesquisador se sobrepõem, e as fronteiras entre os papéis são cada vez menos definidas, tanto e tão bem que a natureza exata do que constitui uma obra de arte nunca foi tão pouco precisa. Por outro lado, as novas gerações de artistas, familiarizados com a programação de informática, produzem obras significativas como quaisquer engenheiros e pesquisadores com temperamentos artísticos (VAN DE BULKE e SOETENS, 2013, p.295).²⁶

A autora Clarisse Bardiot considera que as experiências com as mídias digitais sobre a cena física e as experiências em digital surgem de um único fenômeno, que ela chama de "teatros virtuais".

Para a autora, os teatros virtuais são "paisagens dadas" às formas múltiplas e em movimento: espetáculos em ambientes virtuais, em *chats*, palcos equipados com interfaces múltiplas, representações à distância em lugares virtuais e/ou reais. O espaço cênico dos teatros virtuais está em perpétua atualização e necessita de uma interface (um espaço intermediário, de transição, que permita às diferentes entidades se comunicar entre elas, tornar possível a troca entre dois ou mais

²⁶ Un plus large segment de la population jouit actuellement d'un accès aux vastes réseaux informatiques, aux ordinateurs dotés d'une grande vitesse de traitement, et à une mobilité accrue grâce aux appareils sans fil. Ce public peut faire l'expérience de la nouvelle génération des arts numériques en temps réel, de manière simultanée, et ce, dans le monde entier. Désormais, les rôles d'artiste, de technologue et de chercheur se chevauchent, et les frontières entre ces rôles sont de moins en moins définies, tant et si bien que la nature même de ce qui constitue une œuvre d'art n'a jamais été si peu précise. Par ailleurs, de nouvelles générations d'artistes, familiarisées avec la programmation informatique, produisent des œuvres signifiantes, tout comme des ingénieurs et des chercheurs aux tempéraments artistiques (Tradução Helena Mello).

sistemas heterogêneos). Espaço instável onde as fronteiras se fazem e se desfazem, pois a interface separa e reúne os espaços ao mesmo tempo.

Nos teatros virtuais, a interface é a condição *sine qua non* de homogeneidade do lugar de (re)apresentação, o centro onde pode se organizar o encontro entre o ator e o espectador, entre a cena e a sala. Ela permite definir a postura do ator e do espectador diante da cena, e, portanto, as relações cena-sala. Ou seja, a interface substitui o ponto de vista, critério normalmente usado para analisar os dispositivos cênicos. Três grandes tipos de interfaces – a imagem, o palco e a rede – permitem definir três tipos de cenas: as imagens-cenas, as cenas aumentadas e as tele-cenas (BARDIOT, 2015, p.207).²⁷

Por outro lado, as formas são percebidas diferentemente de acordo com o contexto histórico: os diferentes modos de representação, que são historicamente apropriados às formas artísticas e mediáticas, são importantes para compreender as questões intermediáticas.

Para Hagemann, é fundamental considerar a percepção dos espectadores, pois é um fenômeno histórico que se modifica constantemente. Assim, um espetáculo com a copresença dos espectadores e da obra será vivido pelo público de maneira diferente de um espetáculo transmitido pela internet. E é necessário considerar esta diferença.

Hoje, a copresença física dos espectadores e da obra, seguidamente associada à presença dos atores, ao aspecto multisensorial do teatro, assim como a qualidade do teatro, enquanto hipermídia (capaz de integrar fisicamente todas as mídias) são para nós as qualidades essenciais que criam o esquema teatral. Estas qualidades distinguem o teatro dos teatros virtuais (HAGEMANN, 2013, p.30)²⁸

Os trabalhos dos grupos *Konic Thtr*, *Chameleons Group*, *Ztohoven*, *Online Electronic Disturbance Theatre* ou *Desktop Theater*, são

²⁷ Dans les théâtres virtuels, l'interface est la condition *sine qua non* de l'homogénéité du lieu de (re)présentation, le nœud où peut s'organiser la rencontre entre l'acteur et le spectateur, entre la scène et la salle. Elle permet de définir la posture de l'acteur et du spectateur vis-à-vis de la scène, et donc les rapports scène-salle. Autrement dit, l'interface remplace le point de vue, critère normalement retenu pour analyser les dispositifs scéniques. Trois grands types d'interfaces - l'image, le plateau et le réseau - permettent de définir trois types de scènes: les images-scènes, les scènes augmentées et les téléscènes.(Tradução Helena Mello).

²⁸ Aujourd'hui, la coprésence physique des spectateurs et de l'œuvre, souvent associée à la présence des acteurs, l'aspect multisensoriel du théâtre, ainsi que la qualité du théâtre en tant qu'hypermédia (capable d'intégrer physiquement tous les médias) restent pour nous les qualités essentielles qui créent le cadre théâtral. Ces qualités distinguent le théâtre des théâtres virtuels. (Tradução Helena Mello).

considerados por Bardiot, como "Teatros virtuais". Há também os espetáculos criados fisicamente, mas retransmitidos e consultáveis unicamente na internet, como *Ballettikka Internettikka*, de Igor Stromajaer e Brane Zorman.

Uma das características comuns às múltiplas formas de teatro virtuais é a interface, a qual introduz uma mediação: os espectadores e os atores se reencontram e comunicam entre eles e com o ambiente digital pelo viés de artefatos.

Para Bardiot (2015, p.215), a mediação seria, então, sinônimo de uma perda de presença: os atores seriam ausentes aos espectadores, e cada espectador seria ausente aos outros espectadores. Quer dizer, os espectadores seriam ausentes dos teatros virtuais. A interface, introduzindo um espaço intermediário, uma zona de contato, muda radicalmente a relação entre o espaço da (re)apresentação e o espaço de escuta e do olhar, entre o fazer e o ver.

Existe um limite muito menos evidente entre as posições respectivas do ator e do espectador, o que alguns chamaram de "espectador"²⁹. Muitos autores, como Lev Manovich ou ainda Jean-Louis Weissberg ("ação sobre a imagem"), lembram que ver e agir são ligados desde o início da adição da tela ao computador. A adição provoca uma continuidade entre os dois espaços, ela estabelece uma relação entre duas entidades mantidas tradicionalmente à distância na cultura ocidental. Assim, a interface permite estabelecer uma ligação entre o espaço físico e o espaço digital (BARDIOT, 2015, p.215).³⁰

Temos também a hibridização entre o espaço físico e o espaço digital, que permite redefinir a cenografia como um revestimento percorrido por fluxos. O revestimento que engloba, por sua vez, a cena e a sala. A cena não é uma forma fixa, mas um conteúdo flexível, móvel, flutuante ao agrado das mudanças e das variações de conteúdo. A

²⁹ Nota de tradução: A palavra é uma mistura de espectador e ator, ou seja, "espectateur" et "acteur".

³⁰ Il y a une limite beaucoup moins tranchée entre les positions respectives de l'acteur et du spectateur, ce que certains ont appelé le "spectateur". De nombreux auteurs, dont Lev Manovich ou encore Jean-Louis Weissberg ("l'action sur l'image"), rappellent que voir et agir sont liés dès le début de l'adjonction de l'écran au calculateur. L'action engendre une continuité entre les deux espaces, elle établit une relation entre deux entités maintenues traditionnellement à distance dans la culture occidentale. Ainsi, l'interface permet d'établir un lien entre espace physique et espace numérique. (Tradução Helena Mello).

flexibilidade do revestimento, sua maleabilidade, são necessárias, pois os espaços cênicos dos teatros virtuais são percorridos por fluxos que provocam variações de espaço.

Estes fluxos, estes movimentos são de duas espécies: movimento do jogador, que percorre a cena, a explora, a modifica, mas também movimento da cena, em perpétua mutação, transformação, atualização. A visão global que propõe a cena à italiana é substituída por uma visão subjetiva e desigual, que depende da manipulação do espectador e/ou do ator. Esta versatilidade do espaço digital, Marcos Novak utilizou para definir a "arquitetura líquida" e a "transarquitetura". O ciberespaço é líquido (BARDIOT, 2015, p.219).³¹

Estas criações dos "Teatros virtuais" exemplificam as novas possibilidades que surgem a partir do computador e das experiências digitais. Apesar disso, não serão analisadas neste trabalho, pois possuem qualidades diferentes e que ultrapassam o contexto desta pesquisa.

2.2. Tecnologias e mídias

A relação entre o teatro e as mídias, em um contexto mais amplo, pode ser definida como a relação entre a cultura e a tecnologia. A cultura é um termo complexo, que diz respeito a todas as atividades humanas.

Algumas atividades culturais que utilizam a tecnologia acabam influenciadas pelo progresso tecnológico. Assim, a evolução tecnológica influencia também a cultura. O teatro, por sua vez, é uma atividade cultural que pode ou não recorrer às tecnologias. As mídias são sempre ligadas a uma certa tecnologia para transmitir as informações.

O termo tecnologia é proveniente da era moderna, derivado da palavra *tekhne*, que significa arte ou ofício. Hoje, uma definição da

³¹ Ces flux, ces mouvements sont de deux sortes: mouvement du joueur, qui parcourt la scène, l'explore, la modifie, mais aussi mouvement de la scène, en perpétuelle mutation, transformation, actualisation. La vision globale que propose la scène à l'italienne est remplacée par une vision subjective et parcellaire, dépendante de la manipulation du spectateur et/ ou de l'acteur. Cette versatilité de l'espace numérique, Marcos Novak l'a utilisée pour définir l'"architecture liquide" et la "transarchitecture". Le cyberspace est liquide. (Tradução Helena Mello).

tecnologia realça seu caráter artificial, ou seja, que as tecnologias são produzidas por seres humanos.

Como especifica Andrew Murphie e John Potts, o termo tecnologia pode assim ser descrito como o sistema global das máquinas e dos processos criados pelos homens seja uma máquina ou um utensílio usado individualmente, como a televisão ou o computador (HAGEMANN, 2013, p.14).³²

Entretanto, nem todas as tecnologias são mídias, a não ser em uma definição extremamente ampla das mídias. Quando se trata de definir as mídias, os termos como comunicação ou informação entram em jogo. A definição da palavra mídia depende do contexto no qual ela é utilizada. Podem designar os meios tecnológicos que facilitam a comunicação (a carta, o telefone, o fax); ou referir às mídias de massa, (imprensa escrita, o livro, o rádio, a televisão ou a internet).

Segundo Hagemann (2013, p.14), existem mídias primárias (que precisam de aparelhos técnicos, como a linguagem), as mídias secundárias (que precisam da tecnologia para sua produção, como a imprensa escrita) e as mídias terciárias (que precisam da tecnologia para a produção, mas também para a recepção, como a televisão). Além disso, podemos isolar as mídias de massa, como o rádio ou a televisão, as mídias de comunicação individual, como o telefone. Podemos igualmente distinguir as mídias digitais das mídias analógicas.

Como não há uma única definição de mídia, nós iremos nos concentrar sobre as mídias de massa audiovisuais que marcam os séculos XX e XXI, como o cinema e o vídeo. A televisão também é uma mídia de massa audiovisual, porém não será abordada nesta pesquisa, assim como as novas mídias digitais (internet) e as mídias de massa auditiva (rádio), em virtude de que não são recursos utilizados nas peças analisadas – ainda que possam ser utilizadas no teatro de um modo geral.

³² Comme le précisent Andrew Murphie et John Potts, le terme technologie peut ainsi soit décrire le système global des machines et des processus créés par des hommes, soit une machine ou un outil pris individuellement, comme la télévision ou l'ordinateur. (Tradução Helana Mello).

Vale ressaltar que as mídias influenciam nosso conhecimento sobre o mundo. Isso porque nossa percepção se compõe, de uma parte, das experiências sensoriais diretas, e de outra parte, de experiências mediatizadas. O ser humano dispõe de um certo número de sentidos com os quais ele percebe o mundo.

Além disso, as mídias vão evoluindo, transformando e relacionando-se umas com as outras. Assim, uma antiga mídia pode ter uma influência importante sobre uma nova mídia. O pesquisador em ciências da comunicação Rudolf Stöber (apud HAGEMANN, 2013, p.18) destaca que as novas mídias pegam das antigas mídias as estruturas narrativas, os formatos, os gêneros e as regras estéticas:

As novas mídias, por sua vez, forçam as antigas a se reinventarem. Quando uma nova mídia aparece e preenche as funções de uma antiga mídia, podemos formular diferentes hipóteses referentes à última. É possível imaginar sua extinção: assim, o DVD pouco a pouco substituiu o vídeo cassete. Pode, também, haver coexistência quando a nova mídia e a antiga mídia possuem características específicas. Por exemplo, a televisão manteve algumas funções do cinema, mas ela está longe de o ter eliminado, pois, o cinema possui certas características (tela grande, sistema sonoro, evento público, etc) que a televisão não possui (*home-theater* ou cinema à domicílio representam uma forma mista). Enfim, pode haver evolução midiática quando uma mídia desenvolve as características novas sob a influência de uma nova mídia (STÖBER apud HAGEMANN, 2013, p.18).³³

Quando uma nova mídia retoma um elemento de uma mídia antiga, este recurso é chamado de "remediação". Ou seja, temos a retomada de uma mídia em outra. Trata-se de uma mídia "que se apropria das técnicas, das formas e das significações sociais de outras mídias e visa assim rivalizar ou remodelar estas últimas em nome do real" (HAGEMANN, 2013, p.19).

³³ Les nouveaux médias, de leur côté, forcent les anciens à se réinventer. Quand un nouveau média apparaît et remplit certaines fonctions d'un ancien média, on peut émettre différentes hypothèses concernant ce dernier. Il est possible d'imaginer son extinction; ainsi, le DVD a peu à peu remplacé la cassette vidéo. Il peut aussi y avoir coexistence quand le nouveau et l'ancien média ont des caractéristiques spécifiques. Par exemple, la télévision a bien repris quelques fonctions du cinéma, mais elle est loin de l'avoir éliminé, car le cinéma possède certaines caractéristiques (grand écran, système sonore, événement public, etc.) que la télévision ne possède pas (le *home cinéma* ou cinéma à domicile représentant une forme mixte). Enfin, il peut y avoir évolution médiatique quand un média développe des caractéristiques nouvelles sous l'influence d'un nouveau média. (Tradução Helena Mello).

E a partir da "remediação" é que surgem, segundo Hagemann (2013, p.19), os conceitos de "imediacidade" e "hipermediacidade". A imediacidade descreve uma estratégia que procura esconder a existência da mídia (exemplos: o teatro naturalista, a realidade virtual). Já a hipermediacidade, ao contrário, procura destacar sua medialidade (exemplos: as várias janelas abertas no computador ou o teatro épico de Brecht).

No teatro, esses conceitos são extremamente importantes, pois a forma de utilização da mídia pode modificar a percepção e a recepção do espectador. Por exemplo, a "imediacidade" é fundamental para que se construa o efeito de presença, diferente da "hipermediacidade", que proporciona outras formas de experiência estética.

A seguir, as duas formas de remediação definidas acima, imediacidade e hipermediacidade, serão abordadas de forma mais detalhada.

2.2.1. Imediacidade - Hipermediacidade

Os conceitos de imediacidade (*immediacy*) e de hipermediacidade (*hypermediacy*) estão vinculados a certas formas de mediação. Este processo de remediação consiste na atualização de uma mídia anterior para uma nova mídia, e repousa sobre duas noções simultâneas: a transparência e a opacidade.

A transparência busca fazer os espectadores esquecerem a presença da mídia, exacerbando seu sentimento de presença na obra. Já a opacidade, ao contrário, visa assegurar a presença da mídia com o objetivo de reforçar suas características.

Existe imediacidade, quando a mediação é imperceptível ao usuário. Ela está ligada à transparência da mídia; a mídia se apaga, seu dispositivo é ocultado.

Paralelamente à lógica da imediacidade, foi desenvolvido o conceito de hipermediacidade. Na hipermediacidade o artista (ou o programador multimídia ou o web designer) busca tornar o usuário

consciente da presença da mídia e fazê-lo de forma que ele tenha prazer desta tomada de consciência. Isso acontece a partir da presença da mídia, da sua opacidade.

Portanto, o princípio da transparência está ligado a imediacidade e se opõe ao princípio da opacidade, que está ligado a hipermediacidade. Assim, a transparência responderia à necessidade dos usuários de viver a ilusão do real, e a opacidade corresponderia à fascinação de experimentar os processos de mediação. Bolter et Grusin resumem a questão assim:

A hipermedialidade contemporânea oferece um espaço heterogêneo no qual a representação não foi concebida como uma janela sobre o mundo, mas principalmente como sendo uma janela enquanto tal – com as janelas que se abrem sobre outras representações ou outras mídias. A lógica de hipermediaticidade multiplica os signos de mediação e, neste sentido, ela tenta reproduzir a sensação da experiência humana (BOLTER e GRUSIN apud LARRUE, 2015, p.36).³⁴

É no exame destes limites e de outros modelos de dinâmica intermedial que são consagradas as pesquisas nos últimos anos. Os debates que animam o campo da teoria intermedial, desde 2005, têm como principal estratégia o abandono gradual do conceito de mídia em proveito do conceito de mediação. Do ponto de vista do teatro, isso corresponderia à passagem do representacional ao apresentacional. A propósito da teatralidade, grosso modo: o representacional participa da lógica mimética, enquanto o apresentacional corresponde à da performance.

Outra questão é a imagem "ao vivo", que, segundo Perrot (2013, p.16), exerce um poder de fascinação e encontra um terreno fértil nos usos do vídeo onde o imediato se lê em termos de transparência da mídia (d'*immediacy*), o que nós poderemos chamar de *im-média*. Esta im-média, ou proximidade virtual, fabricado entre o evento filmado e seu (tele) espectador, situa-se, por sua vez, sobre o plano espacial e/ou

³⁴ L'hypermédiateté contemporaine offre un espace hétérogène dans lequel la représentation n'est pas conçue comme une fenêtre sur le monde mais plutôt comme étant une fenêtre en tant que telle - avec des fenêtres qui s'ouvrent sur d'autres représentations ou d' autres médias. La logique de l'hypermédiateté multiplie les signes de médiation et, en ce sens, elle tente de reproduire le sensorium de l'expérience humaine. (Tradução Helena Mello).

sobre o plano temporal, e repousa sobre um suporte comum: o efeito de imediatez.

Assim, a imagem "ao vivo" repousa não sobre a restituição do real, mas sobre um *efeito do real*; não sobre “a autenticidade” do objeto restituído, mas sobre “o efeito de autenticação” que acompanha sua transmissão:

Se o efeito do real supõe exatidão do registro e da reprodução assim como iterabilidade (a capacidade de ser reproduzido), ele não dá, no entanto, “nenhuma garantia de autenticidade”. Em contrapartida, o efeito do real provoca em relação a ele um “efeito de autenticação” que permite a transmissão no espaço e no tempo de um presente vivo, de um objeto de um *isso aconteceu* (PERROT, 2013, p.18-19).³⁵

Portanto, a capacidade de veicular o sentimento de um presente vivido confere ao “ao vivo” uma aura de autenticidade, portadora, de certa forma, de verdade. Embora não haja nenhuma garantia de verdadeiro ou de falso, o que ele necessita é uma prova, de poder criar estes diferentes efeitos (autenticidade, verdade) aos quais se acrescentam proximidade espacial, real e presença. Isto permite criar um novo espaço de visibilidade, o vídeo ao “vivo” participa da construção de uma recepção que passa por uma reconfiguração de experiência de tempo, do espaço, da presença e do real.

2.2.2. Intermedialidade

Outra questão é a interação entre as mídias que geram a intermedialidade. Estas trocas têm por resultado redefinir as mídias que estão em interação. Assim, a essência da intermedialidade reside nesta influência mútua.

Podemos dizer que a intermedialidade se constrói entre duas mídias já existentes, instaurando, porém, um lugar que não estava antes ali. Segundo Larrue (2015, p.32), este interesse por “entre” acaba

³⁵ Si l'effet de réel suppose exactitude de l'enregistrement et de la reproduction ainsi qu'itérabilité (la capacité d'être reproduit), il ne donne néanmoins "aucune garantie d'authenticité". En revanche, l'effet de réel provoque quant à lui un "effet d'authentification" qui permet la transmission dans l'espace et dans le temps d'un présent vivant, d'un objet, d'un *ça a été*. (Tradução Helena Mello).

não sendo bem compreendido, devido à confusão que cria o prefixo "inter":

A intermedialidade foi desde o início e de forma espontânea associada – ela ainda é – aos conceitos de intertextualidade, de interdiscursividade, de interdisciplinaridade e de intersubjetividade, da qual ela compartilha apenas o prefixo. Temos assim a tendência de inscrevendo-o em um *télos*, garantindo, mas, em boa parte, erradamente. Assimilar a intermedialidade a esta lógica do *inter* herdado da semiótica, é, de fato, adulterar. E esta confusão era agravada por justaposição do radical "mídia" que apenas desdobra o sentido (LARRUE, 2015, p.32).³⁶

Assim, organizada sob o princípio da intermedialidade, a cena contemporânea instaura um novo lugar onde transitam a presença e o efeito de presença. Quando a presença física dos corpos em cena se articula efetivamente com os efeitos de presença das imagens virtuais, a intermedialidade cênica instaura um nível de tensão perceptiva no espectador. O teatro possibilita, assim, a inter-relação entre os meios, e os efeitos de sua interação geram a construção de novas percepções. E na articulação entre imagem cênica e imagem tecnológica, muitos são os modelos de interação construídos, como muitos são os modos pelos quais o homem convive hoje com a tecnologia.

A intermedialidade aparece, então, como princípio performativo. O “entre” mídias, o trânsito da presença e o efeito de presença tornam-se, então, ação concretizada sob o olhar de quem vê - muitas vezes fazendo com que a imagem projetada gere uma sensação de real no espectador. Deste modo, permite-se que a imagem do ator se torne performativa.

A cena teatral investe cada vez mais em novos “entres”. O diálogo contemporâneo do teatro com a tecnologia de imagem permite uma construção poética que surge na tensão da troca entre mídia-cênica e mídia tecnológica. E no intercâmbio de presenças, real e virtual, surge um espaço imaginário, o espaço do sonho. O teatro

³⁶ L'intermédialité a été dès le début et de façon spontanée associée - elle l'est encore - aux concepts d' intertextualité, d' interdiscursivité, d'interdisciplinarité et d'intersubjectivité, dont elle ne partage pourtant que le préfixe. On avait ainsi tendance à l' inscrire dans un *télos* rassurant mais en bonne partie erroné. Assimiler l'intermédialité à cette logique de l'*inter* héritée de la sémiotique, c'était en effet la dénaturer. Et cette confusion était aggravée par la juxtaposition du radical «mídia» qui ne faisait qu'en dédoubler le sens. (Tradução Helena Mello).

permite o encontro, o compartilhamento das mídias e das formas de arte, e esta interação possibilita a construção do imaginário e a articulação do visível com o invisível.

A intermedialidade possibilita a criação de cenários virtuais que geram a ilusão de ótica no espectador, como os de Lepage em "Le projet Andersen".

Já em "King of War" de Ivo van Hove, o vídeo aparece como complemento narrativo, colocando o ator em *close*, criando uma imagem performativa.

Em "Eraritjaritjaka", Heiner Goebbels trabalha com dispositivos transparentes, que geram a ilusão cênica ao instalar uma temporalidade do vídeo, da imagem. Essa temporalidade do cinema possibilita o "efeito de cinema". O espectador vai ao teatro, mas assiste a um filme, num telão que não é de cinema.

O conceito de intermedialidade é, de certa forma, recente, e configura um campo de pesquisa interdisciplinar. Deste modo, há uma dificuldade de se conceituar espetáculos intermediais, devido à diversidade de dispositivos e suas inter-relações espaço-temporais, o que leva a uma complexificação de teorias a respeito. Monteiro (2014, p.147) utiliza a concepção de Izabella Pluta e de Patrice Pavis, que, segundo ela, dão conta de modo mais amplo da complexidade das relações entre teatro e tecnologia:

Adoto intermedialidade na concepção da pesquisadora canadense Izabella Pluta e de Patrice Pavis por considerar que o conceito dá conta de modo mais amplo da complexidade das relações entre teatro e tecnologia, constituindo um campo heterogêneo de análise no qual o ator é peça-chave, "testemunha ativa e participante direto do processo intermedial", aquele que promove "o encontro entre a teatralidade e a intermediação" (Pluta, 2011, pg. 53). Segundo Patrice Pavis, "formado com base no modelo de intertextualidade, o termo intermedialidade designa trocas entre os meios de comunicação, principalmente no que diz respeito a suas propriedades específicas e a seu impacto sobre a representação teatral" (MONTEIRO, 2011, p.212).

O termo intermedialidade evidencia a noção de "entre", portanto, o intermedial seria um espaço onde as fronteiras se desfazem, onde nós ficamos entre o meio de uma mistura de espaços, mídias e realidades.

E como o teatro depende tanto do ato de produzir quanto do ato de receber, segundo Rottger (2015, p.118), partindo da presença do corpo humano e sua dimensão sensorial, ele tem uma propensão fundamental a integrar as mídias, e incluir as mídias tecnológicas. A performance teatral possui, assim, uma capacidade de traduzir, funcionando como uma configuração aberta e dinâmica de traduções intermediais ou, mais precisamente, transmissões. Assim, a performance teatral é parecida a das mídias que organizam seus elementos estruturais em função de um processo dinâmico e contínuo de tradução de suas diferenças.

Partindo da ideia geral, segundo a qual, a análise da representação intermedial é uma disciplina híbrida, eu me interessaria por um aspecto que remete explicitamente as aplicações prática deste projeto: a noção do "entre", equivale ao inglês *in-between*. O termo "intermedialidade" expressa já esta noção por sua vez pelo prefixo ("inter" e pelo sentido de "meio" que ele contém, duas outras noções intimamente ligadas a "medialidade". É precisamente o efeito deste processo de inter/mediação (de tradução ou transmissão, como já indiquei antes) entre diferentes polos que procuram criar, parece, os práticos de teatro que qualificam o seu processo artístico de intermedial. Por exemplo, Erwin Jans descreve assim o que motivou sua colaboração com o diretor em cena belga Guy Cassiers: Cassiers se interessa, principalmente, pelo que se passa no espaço intermedial: entre os sentidos, entre o ver e ouvir, entre a imagem e a fala, entre som e a palavra. Suas performances não exploram diferentes mídias, elas se desenvolvem entre elas. Por esta razão, sua prática é mais intermedial que multimídia (ROTTGER, 2015, p.119).³⁷

Desta forma, a questão do "entre" é central em toda metodologia de análise da representação intermedial, mas permanece problemática em razão de sua natureza imprecisa. Os autores Chapple e Kattenbelt situam a intermedialidade no lugar de encontro entre os performers, os

³⁷ En partant de l'idée générale selon laquelle l'analyse de la représentation intermédiaire est une discipline hybride, je m'intéresserai à un aspect qui renvoie explicitement aux applications pratiques de ce projet: la notion de "l'entre", équivalent de l'anglais *in-between*. Le terme "intermédialité" exprime déjà cette notion à la fois par le préfixe "inter" et parle sens de "milieu" ou "médiation" qu'il contient, deux autres notions intimement liées à la "médialité". C'est précisément l'effet de ce processus d'inter/ médiation (de traduction ou transmission, comme je l'ai indiqué précédemment) entre différents pôles que cherchent à créer, semble-t-il, les praticiens du théâtre qui qualifient leur démarche artistique d'intermédiaire. Par exemple, Erwin Jans décrit ainsi ce qui a motivé sa collaboration avec le metteur en scène belge Guy Cassiers: Cassiers s'intéresse principalement à ce qui se passe dans l'espace intermédiaire: entre les sens, entre voir et entendre, entre l'image et la parole, entre le son et le mot. Ses performances n'exploitent pas différents médias, elles se développent entre eux. Pour cette raison, sa pratique est davantage intermédiaire que multimédia. (Tradução Helena Mello).

observadores e a confluência das mídias em jogo no centro de uma representação, em um momento preciso no tempo. A intermedialidade atua entre o performer e o espectador, entre o teatro, a performance e outras mediações artísticas.

Segundo Rottger (2015, p.120), para considerarmos uma representação teatral como um processo intermedial é necessário inicialmente definir o que é "entre".

Eu começarei esta reflexão por algumas definições preliminares da medialidade e da intermedialidade em relação ao teatro e a representação. A idéia principal que eu queria defender é que o teatro não é uma hipermedia, mas uma configuração aberta e dinâmica de transmissões intermediais. (...) Toda percepção é mediatizada. As mídias são nossa percepção através das transmissões. De um ponto de vista epistemológico, as mídias nos permitem, por sua vez, igualmente abrir e transmitir perspectivas sobre o mundo. Isso revela um paradoxo: se as mídias intervêm em nossa percepção de mundo, elas permanecem, no entanto, neutras esteticamente. E nós só podemos observar a mídia se ela aparece sob forma visível ou audível constituída por uma outra mídia. Em consequência, é impossível definir a essência de uma mídia ou de fazer a ontologia. Uma mídia se manifesta sob forma visível ou audível unicamente quando ela está relacionada a um processo de transmissão através de outra mídia, é assim que nós tomamos consciência da medialidade de nossa experiência (ROTTGER, 2015, p.121).³⁸

Assim, o teatro, tanto no nível de sua produção como de sua recepção, depende da copresença do corpo humano e de suas sensibilidades específicas. Definir o teatro como processo intermedial permite vislumbrar a representação e, mais globalmente, a performance teatral de uma outra forma. Não a partir de um conceito universal, mas, considerando as potencialidades desse processo aberto, enquanto

³⁸ Je commencerai cette réflexion par quelques définitions préliminaires de la médialité et de l'intermédialité en rapport au théâtre et à la représentation. L'idée principale que je voudrais défendre est que le théâtre n'est pas un hypermédia mais une configuration ouverte et dynamique de transmissions intermédiales (...) Toute perception est médiatisée. Les médias sont notre perception à travers des transmissions. D'un point de vue épistémologique, les médias nous permettent à la fois également d'ouvrir et de transmettre des perspectives sur le monde. Ceci révèle un paradoxe: si les médias interviennent dans notre perception du monde, ils demeurent néanmoins neutres esthétiquement. Et nous ne pouvons observer le média que s'il apparaît sous une forme visible ou audible constituée par un autre média. En conséquence, il est impossible de définir l'essence d'un média ou d'en faire l'ontologie. Un média se manifeste sous une forme visible ou audible uniquement lorsqu'il est impliqué dans un processus de transmission à travers un autre média, c'est ainsi que nous prenons conscience de la médialité de notre expérience. (Tradução Helena Mello).

artefato ou repetição ritual de ações particulares: pantomima ou performance vocal, dança ou espetáculo de alta tecnologia.

Atualmente, o teatro provoca, cada vez mais, a incerteza nos espectadores ao jogar com a teatralidade. Além disso, a interação entre medialidade, performatividade e teatralidade ocorre sem cessar.

A medialidade é sempre um jogo, uma vez que existe uma mídia "à obra". As mídias e seu potencial de diferenciação e de transmissão não se concebem independentemente uma da outra, pois, eles estão, fundamentalmente, em relação uns com os outros. Isso é igualmente verdadeiro para o teatro e a teatralidade, pois a teatralidade é um modo de percepção que se desenvolve de acordo com diferentes perspectivas.

O conceito de teatralidade funciona, também, enquanto elemento discursivo na medida em que, mais do que representar o artifício ou falsidade, ele coloca em jogo as relações entre o verdadeiro e o falso, entre a realidade e a ficção.

A teatralidade cria um efeito sobre olhar do espectador e opera, assim, na instabilidade da fronteira entre o fato e a ficção, a realidade e a ilusão, a verdade e a falsidade. Ela funciona, então, sempre no limiar da visão (ou da perspectiva) do espectador, chamado a diferenciar o verdadeiro do falso, o real do irreal, a ficção dos fatos. A passagem de um para o outro pode se definir, ainda uma vez, como o momento do "entre", um momento ambíguo que amplifica a alternativa e pede uma escolha, que exige que decidamos.

Partindo da premissa segundo a qual a perceptividade é um modo de teatralidade, a medialidade e a teatralidade se revelam condições epistêmicas da intermedialidade. Por outro lado, a intermedialidade permite discernir as modalidades mediais pelas quais o visível e o audível, imagem e palavra, são reveladas. Se o teatro, a fim de liberar, diferentes perspectivas sobre a medialidade, tem a capacidade de colocar em cena mídias nos processos de transposições intermediais, nós não podemos identificá-la como uma hipermídia. Não funciona como uma plataforma estável que, do exterior, viria enquadrar o processo de transmissão intermediais que ele apresenta. Se nós compreendemos o teatro como evento que consiste em apresentar as mídias durante o processo de representação, ele é, claramente, constituído por este processo de transmissão entre as mídias no momento em que ele se produz. Nós não nos referimos, então, jamais, a uma única mídia original em intermedialidade. Esta ausência de um substrato essencial, de

uma hipermídia, é precisamente a força do "entre" no coração do movimento processual de transmissão que aparece nas apresentações intermediais. É pela "metaimagem" de vórtex que nós podemos melhor aproveitar este movimento circular, a mais fixo, do "entre". Ele faz valer que o «efeito intermedial» se produz quando o experimentador é obrigado a preencher os espaços entre as mídias e entre as significações múltiplas. (ROTTGER, 2015, p.126).³⁹

Para Nelson (2015, p.166), a cultura digital da rede é essencialmente inte-relacional e precisamos compreender como uma mídia interage, não somente com outra, mas também com um leque de outras mídias possíveis. A aplicação da cultura digital à análise do teatro intermedial nos obriga a identificar as diferenças entre as diversas espécies de inter-relações e os efeitos que são associados aos contextos particulares. O teatro intermedial pode, então, ser uma prestação viva e projeções na tela; as experiências podem ser reais e virtuais; os espaços podem ser públicos e privados; os corpos podem ser presentes e ausentes.

À medida em que, em vários teatros, a iluminação funciona digitalmente, a maioria das produções profissionais recorrem às novas tecnologias mediáticas e podem ser consideradas como sendo intermediais. Assim, o teatro não deve ser considerado como uma hipermídia:

Compreendendo o teatro como uma hipermídia, Peter Boenisch e Chiel Kattenbelt não pensam, certamente, nas tecnologias dissimuladas que servem para criar as ilusões do

³⁹ En partant de la prémisse selon laquelle la perceptivité est un mode de théâtralité, la médialité et la théâtralité se révèlent des conditions épistémiques de l'intermédialité. Par ailleurs, l'intermédialité permet de discerner les modalités médiales par lesquelles le visible et l'audible, l'image et la parole, sont dévoilés. Si le théâtre, afin de dégager différentes perspectives sur la médialité, a la capacité de mettre en scène des médias dans le processus de transpositions intermédiales, nous ne pouvons pas l'identifier comme un hypermédia. Il ne fonctionne pas comme une plateforme stable qui, de l'extérieur, viendrait encadrer le processus de transmissions intermédiales qu' il met en scène. Si nous comprenons le théâtre comme événement qui consiste à mettre en œuvre des médias durant le processus de la représentation, il est clairement *constitué* par ce processus de transmissions *entre les médias* au moment où il se produit. Nous ne nous référerons donc jamais à un seul média original en intermédialité. Cette absence d'un substrat essentiel, d'un hypermédia, est précisément la force de *l'entre* au cœur du mouvement processuel de transmission qui survient lors de représentations intermédiales. C'est par la "*metapicture*" du vortex que nous pouvons le mieux saisir ce mouvement circulaire, a mais fixe, de *l'entre*. Il fait valoir qu' un "effet intermédia" se produit lorsque *l'expérencer* est obligé de combler les écarts entre les médias et entre des significations multiples. (Tradução Helena Mello).

teatro tradicional, mas, principalmente, na apresentação visual de outras mídias. (NELSON, 2015, p.167)⁴⁰

2.2.3. Ambiente Imersivo

Não é de hoje que existe uma fascinação pelos seres artificiais capazes de se animar. Para Bourassa (2013, p.32), o personagem virtual surge do imaginário humano desde as primeiras sombras projetadas sobre os muros parietais. Suas manifestações marcam a história da arte, a partir das esfinges deixadas nos túmulos egípcios, que supostamente encarnavam a alma do defunto.

As tentativas de ultrapassar os limites humanos e de recriar a presença do que é ausente são uma das primeiras marcas antropológicas da capacidade deste ato semiótico, que até hoje age através de diversas formas de mediação acompanhando a evolução humana, desde as primeiras apresentações por imagem até os dispositivos contemporâneos do ciberespaço.

E, para que exista o sentimento de presença produzidos pelos atuais dispositivos, é necessário tratar do tema da imersão. Existem diversas teorias em relação a ela, como veremos a seguir.

Abordaremos a questão de imersão a partir do conceito de presença vídeo-lúdica, de Poissant, que implica na absorção psico-afetiva:

Trata-se, principalmente, de desenvolver uma aproximação holística centrada sobre a projeção imaginária no coração de um universo fictício, e das dinâmicas psico-afetivas que tornam este universo particularmente presente no espírito do indivíduo. Neste estudo da ficção enquanto que ecossistema psico-afetivo, a presença e rima com o despertar emocional do espectador, quer se trate de tensão, apreensão, de desejo e de empatia. As dinâmicas que nós vamos expor têm tudo a ver com o que chamamos normalmente de imersão ficcional (POISSANT, 2013, p.26).⁴¹

⁴⁰ En appréhendant le théâtre comme un hypermédia, Peter Boenisch et Chiel Kattenbelt ne pensent certainement pas à des technologies dissimulées qui servent à créer les illusions du théâtre traditionnel, mais plutôt à la mise en scène visuelle d'autres médias.

⁴¹ Il s'agit plutôt de développer une approche holistique centrée sur la projection imaginaire au cœur d'un univers fictif, et des dynamiques psychoaffectives qui rendent cet univers particulièrement présent à l'esprit de l'individu. Dans cette étude de la fiction en tant qu'écosystème psychoaffectif, la présence et rime avec l'éveil émotionnel du spectateur, qu'il s'agisse de tension, d'appréhension, de désir et d'empathie. Les dynamiques que nous allons

Ou seja, a imersão estaria na força da projeção imaginária e da identificação do sujeito com seu avatar. Este conceito seria pertinente porque se aplica a todos os casos de figuração de personagens virtuais: nos jogos, na Internet, nas instalações virtuais e na animação 3D. Assim, a imersão interativa atua como indutor do sentimento de presença em tais universos, que abrem novas modalidades de ser e de agir no mundo. Deste modo, o personagem ocupa o lugar de duplo ao passo em que ele se projeta no universo imaginário da ficção. O personagem virtual é aquele que age sob a cobertura de um disfarce nas interfaces hipermediáticas do ciberespaço: ele investe nos universos dos videogames ou nas redes sociais através de uma máscara que mediatiza a relação social.

Em relação à presença vídeo-lúdica e a absorção psico-afetiva, Gervais e Mackrous (2013, p.235) colocam que não se trata somente da relação estabelecida pelo usuário na direção de um personagem virtual. Trata-se principalmente de desenvolver uma aproximação holística centrada sobre a projeção imaginária no centro de um universo fictício, e das dinâmicas psico-afetivas que tornam este universo particularmente presente no espírito do indivíduo. Neste estudo da ficção, enquanto ecossistema psico-afetivo, a presença se articula com o despertar emocional do espectador, quer se trate de tensão, de apreensão, de desejo e de empatia. Essas dinâmicas são chamadas de imersão ficcional.

O efeito de presença por imersão representa para alguns a forma mais avançada e a mais eficaz da presença mediatizada. O sentimento de se introduzir em um ambiente virtual onde podemos circular e intervir aumenta o sentimento de presença que salienta, em grande parte, a atenção e a implicação do sujeito percebendo-se como agente. Um exemplo é a encenação de Robert Lepage, *Le Projet Andersen* (O Projeto Andersen), que criava no espectador o sentimento de que os atores estavam imersos na imagem, isso devido ao fato das imagens

serem projetadas sobre uma tela côncava, o que permitia ao ator em cena penetrar e provocar a ilusão de que estava “caminhando na imagem”.

Em instalações de realidade virtual o efeito de presença produzido por imersão se articula graças às interfaces, permitindo ao espectador ficar perfeitamente imerso, projetado no ambiente onde circula e agindo por seus próprios movimentos.

Poissant (2013, p.31) aborda ainda o conceito de "sinestesia cinética", que permite explicar o efeito de presença dos personagens virtuais como um efeito de contaminação da figura do personagem virtual pela presença do ator vivo:

É importante salientar que além da cena e do encontro dos personagens virtuais e reais, na sala do espetáculo, todos os espectadores são de alguma forma imersos no que eles ajudam a performance e presencial e em tempo real, assim como sua retroação sobre o desenvolvimento da performance fica, geralmente, contida no recinto do auditório. Não há, assim, localizações na sala mais propícias para a impressão de imersão como alguns autores se dedicaram a demonstrar. A grandiosidade de cena ou de tela, sua proximidade ou seu distanciamento, a posição das cadeiras são muitos elementos físicos determinando o efeito de presença (POISSANT, 2013, p.31).⁴²

Desta forma, os efeitos de presença seriam produtos de uma mediatização que se apaga (transparente) em proveito do que ela deve deixar aparecer. Eles criariam uma ilusão de não-mediatização, se, evidentemente, o efeito de presença for desta maneira realizado.

Neste sentido, os dispositivos mediáticos serviriam de veículos, assim como significantes na conversação, e reencontrariam o grande ideal da transparência de enunciação no qual o signo se faz completamente esquecer:

⁴² Il est important de souligner qu'au-delà de la scène et de la rencontre es personnages virtuels et réels, dans la salle de spectacle, tous les spectateurs sont en quelque sorte immerés, en cela qu'ils assistent à la performance e présentiel et en temps réel, bien que leur rétroaction sur le déroulement de laperformance reste généralement contenue dans l'enceinte de l'auditoire. n y a d'ailleurs des localisations dans la salle plus propices à l'impression d'immersion comme certains auteurs se sont appliqués à le démontrer. La grandeur de la scène ou de l'écran, sa proximité ou son éloignement, la position des sièges sont autant d'éléments physiques déterminant l'effet de présence. (Tradução Helena Mello).

Mas, desde agora, é importante lembrar, sobre esta questão de imersão, que o teatro é, ele próprio, um dispositivo complexo que apresenta, há muito tempo, desde que ele é uma questão de catarse, uma forma, de imersão do espectador. Em outras palavras, a máquina teatral representa um dispositivo muito complexo que opera, ele mesmo, uma mediatização determinante. Encontramos aqui a disposição dos construtivistas e notadamente de C. Botella que sustentam, em nossa opinião que "a ilusão perceptiva de não mediação" é apenas uma ilusão. Todas as experiências são mediatizadas. Elas podem ser tecnologicamente mediatizadas, biologicamente mediatizadas, psicologicamente mediatizadas ou sociologicamente mediatizadas. A percepção é apenas uma simples cópia da realidade, trata-se de um processo construtivo (POISSANT, 2013, p.32).⁴³

Assim, vemos que os efeitos de presença se inscrevem em um processo complexo: ao provocar uma experiência virtual, os efeitos de presença acrescentam uma camada de realidade no espectador.

Com isso, podemos constatar que as tecnologias em cena podem também interferir e reduzir o grau de imersão do espectador. Alguns dispositivos favorecem a imersão, porém outros acabam revelando um mecanismo aparente, mais visível ou barulhento, pesado, ao ponto de romper a ilusão e de criar uma distância que pode ser um obstáculo aos efeitos de presença. Apesar disso, alguns mecanismos são tão misteriosos e perfeitos que o efeito de presença é roubado pela busca do espectador em compreender o funcionamento deste mesmo mecanismo.

Outra questão em relação à recepção é que nem todos os espectadores irão reagir ou aderir da mesma forma aos efeitos de presença. Isso porque é a capacidade de nossa memória associativa que nos permitirá imergir em um ambiente dado e criar assim ligações de qualidade variáveis com nossas lembranças, em função do que nos é apresentado. Assim, o tratamento memorial, efetuado pelo usuário por

⁴³ Mais des maintenant, il est important de rappeler à propos de cette question de l'immersion que le théâtre est lui-même un dispositif complexe qui mise depuis bien longtemps, depuis qu'il est question de catharsis en tout cas, sur une forme d'immersion du spectateur. En d'autres termes, la machine théâtre représente un dispositif très complexe qui opère lui-même une médiatisation déterminante. On rejoint ici la position des constructivistes et notamment de C. Botella qui soutiennent À notre avis, "l'illusion perceptive de non-médiation" n'est justement qu'une illusion. Toutes nos expériences sont médiatisées. Elles peuvent être technologiquement médiatisées, biologiquement médiatisées, psychologiquement médiatisées, ou sociologiquement médiatisées. La perception n'est pas qu'une simple copie de la réalité, il s'agit d'un processus constructif. (Tradução Helena Mello).

ocasião de suas experiências, vai apoiá-lo de maneira significativa para fazer emergir uma sensação de presença, se necessário.

A memória sensorial é reconhecida como sendo a mais persistente entre aquelas enumeradas; ela parece constituir a memória mais eficaz para estabelecer as ligações. É um pouco cedo para apresentar a hipótese de que um efeito de presença repousa sobre uma elaboração da memória sensorial, pois mesmo podendo pressentir as potencialidades e as implicações desta orientação, os avanços teóricos sobre a memória sensorial são ainda muito frágeis para ser utilizados em um contexto especulativo sobre o qual nós poderemos construir um modelo tangível (KISS, 2013, p.98).⁴⁴

A autora (KISS, 2013, p.98) ressalta, também, que "é preciso distinguir bem a noção de presença, que é uma faculdade de interpretação emocional, e a noção de imersão, que é uma faculdade de interpretação fisiológica". O sentimento de presença em um ambiente virtual é, às vezes, amalgamado com aquele da imersão, mas ele constitui o lado psicológico, enquanto a noção de imersão remete principalmente ao lado tecnológico.

Ou seja, a noção de presença é o sentimento psicológico de estar no ambiente do qual a base tecnológica é a imersão. A noção de presença no centro dos dispositivos da realidade virtual repousa, então, sobre nossa capacidade de suprir a informação que falta.

O artista e pesquisador Marc Boucher (apud MARCY, 2013, p.254) coloca que o fenômeno de presença pode ser definido como um "efeito" ou um "sentimento", de acordo com o lado onde nós nos situamos, quer dizer, do lado da produção (efeito) ou da recepção (sentimento). Embora o sentimento e o efeito de presença sejam indissociavelmente ligados, o efeito de presença é apenas dispositivos. E o sentimento é condicionado pelos fatores psicológicos e culturais.

O fato é que atualmente os contextos "on-line" inventam novas formas de sociabilidade. Com isso, o conceito de presença nos

⁴⁴ La mémoire sensorielle est reconnue comme étant la plus persistante parmi celles répertoriées; elle semble constituer la mémoire la plus efficace pour établir ces liens. Il est un peu tôt pour avancer l'hypothèse qu'un effet de présence repose sur une élaboration de la mémoire sensorielle, car même pouvons pressentir les potentialités et les implications de cette orientation, les avancées théoriques sur la mémoire sensorielle sont encore trop fragiles pour être utilisées dans un cadre spéculatif sur lequel on sera à même de bâtir un modèle tangible. (Tradução Helena Mello).

ambientes mediatizados pelas tecnologias digitais tem origem no domínio das ciências cognitivas, assim como no estudo de interfaces homem-máquina. Algumas hipóteses vêm sendo levantadas por pesquisadores da área:

As pesquisas em torno da presença remetem a dois fenômenos: seja ao sentimento de ser localizado em um espaço mediatizado, ou ainda ao de estar junto em um espaço compartilhado. No primeiro caso, a hipótese dos pesquisadores é que quanto mais uma situação mediatizada é realista e imersiva sobre o plano da percepção, mais ela induz a um forte sentimento de presença. No segundo tipo de pesquisa, estudamos a maneira como o fator social nos mundos atuais influencia nosso sentimento de presença. No segundo caso, são os avatares que mediatizam este sentimento de presença, considerando as relações interpessoais entre os internautas. O fator de presença não depende somente da aparência dos avatares, mas de seus comportamentos e de seu poder de agir (BOURASSA, 2013, p.3).⁴⁵

2.3. Imagens: câmeras/ telas

Antes de falarmos das novas formas de presença que surgem no teatro contemporâneo, julgamos necessário abordar a questão da imagem, isso porque essas novas presenças dependem das imagens virtuais. É a partir da interação entre corpo e imagem que se instaura um jogo entre a presença do ator e a presença da imagem.

A imagem torna presente aquilo que não está, mas que ainda pode estar, ela me proporciona um substituto da presença real que aplaca a falta que sinto. No segundo caso, a imagem torna presente aquilo que não mais está, faz-me tomar consciência daquilo que nunca mais estará, e é por isso que cria em mim a falta desse passado, desse ser que não está e que não pode estar novamente (WOLFF apud NOVAES, 2005, p.30-31).

⁴⁵ Les recherches autour de la présence renvoient à deux phénomènes: soit au sentiment d'être localisé dans un espace médiatisé, ou encore à celui d'être ensemble dans un espace partagé. Dans le premier cas, l'hypothèse des chercheurs est que plus une situation médiatisée est réaliste et immersive sur le plan perceptuel, plus elle induit un fort sentiment de présence. Dans le deuxième type de recherche, on étudie la manière dont le facteur social dans les mondes en ligne influence notre sentiment de présence. Dans les deux cas, ce sont les avatars qui médiatisent ce sentiment de présence, en prenant en charge les relations interpersonnelles entre les internautes. Le facteur de présence ne dépend pas seulement de l'apparence des avatars, mais de leurs comportements, et de leur puissance d'agir. (Tradução Helena Mello).

Assim, a imagem visível tem o poder de representar o invisível, e esta seria a maior ambição da imagem, segundo Wolff (apud NOVAES, 2005, p.31). Ela teria, segundo esta visão, o poder de representar o ausente, de criar a ilusão de que é o próprio ausente que se apresenta. Porém, essa ilusão criada pela imagem não consiste em se confundir com a matriz.

A imagem tem um poder de representar, mas a ilusão de realidade gerada pelas imagens projetadas da peça não surge somente em função das imagens. A imagem representa a realidade que não pode estar presente nos nossos sentidos, mas a ilusão criada pelas imagens é a ilusão imaginária. Ela consiste em atribuir à realidade ausente representada o poder de se apresentar ela mesma em imagem.

É da natureza da imagem oferecer-se à contemplação, dando-se a ver. Assim, a imagem pressupõe um espectador, o que faz com que, no momento de sua criação, já se encontre, implícito, um destinatário. Para aqueles que contemplam as imagens na sua materialidade, elas são antes de tudo, visuais e proporcionadas pelos sentidos: o olho vê o mundo e registra, na retina, uma espécie de duplo daquilo que, materialmente, oferece-se ou exhibe-se à contemplação. As imagens resultam de uma relação primária do homem com a realidade: elas são apreendidas pelos sentidos, por meio do órgão da visão, e fazem parte dessa forma de conhecimento do mundo advinda da sensibilidade (PESAVENTO apud COELHO, 2011, p.68).

Assim, ao presenciar uma imagem, criam-se relações com outras já existentes na memória, de tal forma que a compreensão semântica pode mudar, embora o suporte físico permaneça.

A partir de suas propriedades constitutivas, que em si apresentam uma condição de ambivalência, as imagens comportam algumas tensões por se situarem nessa fronteira entre a “*mimesis*” e o “*fictio*”, entre “ser e não ser” aquilo que representa.

As imagens contêm tensões que conferem uma instabilidade entre suas forças opostas. A tensão entre o aspecto mimético e o simbólico é bastante significativa, pois por um lado permite a identificação com o que é retratado, ou seja, aquilo que a imagem “é”, e por outro conduz para uma interpretação a respeito do que a imagem “quer dizer”, remetendo à esfera do simbólico.

Pode também ser citada outra tensão entre o visível e o invisível que gera no espectador o conflito entre real e virtual, ou, presença e ausência.

De certa maneira, segundo Coelho (2011, p.69), decorre dessas polaridades (que não se pretendem dicotômicas, mas dialéticas), aquela que pode ser considerada a tensão que sintetiza as anteriores, aquela entre o real e o imaginário. Ao produzir uma tradução sensível do mundo, as imagens são recriadas mentalmente, mesmo na ausência do referente ou do suporte físico, possuindo uma capacidade evocativa que muitas vezes, num efeito-limite das operações mentais de significado, podem ser percebidas não como representação do mundo, mas como a própria realidade.

Assim, seria possível dizer que, através de uma operação mental e pelas artes da memória, presentificamos uma ausência que é capaz de tornar presente, no imaginário, a forma, a cor, o conteúdo e, até mesmo, o som e o cheiro de algo ou alguém. A realidade é recriada no imaginário, preenchendo lacunas, suprimindo os silêncios (PESAVENTO apud COELHO, 2011, p.70).

Entretanto, ainda que as imagens assumam um “efeito de real”, as mesmas caracterizam-se como uma construção da cultura, funcionando não como um duplo da realidade, mas como produto das intenções e sensibilidades de um olhar sobre o mundo em determinada época.

É através do olhar que o espectador entra em contato com a imagem, é pelo olhar que se revelam os possíveis significados e, nessa leitura, novos sentidos podem ser atribuídos e descobertos, sem que nunca alguém o tivesse feito. Esta vinculação da imagem com o domínio do simbólico é uma das razões primordiais da produção das imagens e acontece a partir da mediação entre o espectador e a realidade. Nessa interação o espectador – sujeito que olha uma imagem – é uma figura central a ser considerada. Muitos fatores interferem na relação do espectador com a imagem e possibilitam na sua leitura a interpretação e a atribuição de significados.

Como forma de apropriação do mundo pelo homem, as imagens contêm significados, reproduzem o mundo, representam, transmitem sensações e, assim, tornam-se fonte de conhecimento. Ao serem capturadas pela visão, as imagens são moderadas pelos sentimentos, tendo seu significado transformado constantemente, auxiliando a compreensão da própria existência.

É possível afirmar, portanto, que o teatro é um lugar onde as imagens estão presentes o tempo inteiro. Criadas através do cenário, da luz, dos personagens... Isso fica evidente quando o espectador entra num teatro e se depara com um cenário ou um ator no palco. Neste momento temos uma imagem construída, que muitas vezes permanece para sempre em sua memória. Portanto, o teatro é um lugar de imagens que permite que essas "outras" imagens (reais ou virtuais) apareçam.

Além disso, no teatro contemporâneo muitas vezes o espaço é repartido, não mais entre atores e um público, mas entre um lugar físico e um lugar digital.

Podemos afirmar que, entre a tela e o palco, o espectador é convidado a estabelecer uma rede de relações na tentativa de elaboração dos sentidos da cena – a chamada “quarta dimensão” segundo Abel Gance ao se referir à junção entre imagem e realidade. Nesse sentido, tem-se a ideia de multiplicidade/multidimensionalidade na recepção do espectador teatral que se vê em função dupla ao desdobrar/ressignificar agenciamentos provenientes de naturezas diversas (MONTEIRO, 2014, p.150).

Segundo Bardiot (2015, p.210), no centro das cenas aumentadas é possível distinguir dois caminhos principais: a "cena-imagem" e a "cena-radial":

A cena-imagem é a conversão da cena em imagem, como se a cena e a tela se sobrepusessem até se confundir, em um paroxismo de "telas sobre a cena". A projeção de imagens sobre um tulle antes de cena, o olho atravessando a tela para perceber o que ocupa o palco, criando um espaço ambíguo entre 2D e 3D – este é um exemplo mais simples processo para tentar passar a imagem projetada da segunda para a terceira dimensão, criando a ilusão de profundidade.

A criação de imagens 3D onde os atores são imersos se dá a partir da projeção de uma imagem sobre um espelho, sem amálgama metálica, colocado entre os atores e o público para gerar a impressão de que a imagem "flutua" no espaço, parecendo que os atores e as imagens compartilham o mesmo espaço.

Este recurso é utilizado nos espetáculos de Victor Pilon e Michel Lemieux. As imagens digitais, 3D, utilizadas pelos encenadores, são espaços penetráveis. Animadas em cena ou na direção, elas são habitadas pelos atores. Não se trata mais para estes de mergulhar, o mais precisamente possível, sobre o fluxo de imagens para tornar o diálogo plausível, mas agir diretamente sobre o comportamento das imagens. O proposto é enviado da tela para o espaço, da imagem ao ambiente cênico.

A cena-radial, ainda segundo Bardiot (2015, p.213), é quando os elementos cênicos (imagens, sons, luzes, robôs, acessórios, etc) são organizados, seja em função do palco, seja em função do ator. O espaço não é unificado. Ele é composto de uma multidão de zonas nas quais podemos modificar os parâmetros a cada instante, de uma acumulação de objetos manipuláveis à distância pelo ator. Finalmente, não apresentamos mais o espaço cênico por um plano ou um corte, mas por um circuito eletrônico, esquematizando as relações que podem se estabelecer entre as diferentes zonas, entre os diferentes objetos.

E as tele-cenas são "cenas à distância" das cenas em rede. Estas cenas podem ser tanto de lugares digitais, como de fóruns ou ambientes virtuais disponíveis na internet, quanto de lugares reais, como de palcos de teatro ou de cibercafês religados pela internet ou por uma rede criada para a ocasião. A cena e a sala não são, assim, espaços físicos ou espaços virtuais, mas uma combinação dos dois. Elas não são mais entidades circunscritas, mas iluminadas, multiplicadas, dispersas. Sua natureza e seu tamanho variam no ritmo das conexões. As combinações de lugares digitais, hospedados sobre os servidores, com os lugares reais são múltiplas.

Ao afirmar a relevância da imagem, o teatro se vê instigado a ampliar os meios de composição cênica, o que promove seu interesse pelo emprego de recursos tecnológicos de captura e de projeção de imagem. Ao utilizar imagens ao vivo ou gravadas, surgem diversas formas de relação entre imagem viva e imagem videográfica no teatro contemporâneo. A imagem virtual se apresenta, ao olhar do espectador, em diferentes escalas: menores do que as imagens dos corpos cênicos reais, ou em maior escala, quando projetadas em telões ou outras superfícies (estruturas planas ou côncavas), como acontece em "Le projet andersen", de Lepage. Neste caso, o telão permite a incrustação da imagem real sobre a imagem virtual.

Em outros casos, o ator é o operador da imagem virtual, tornando-se um "ator-cameraman", empunhando câmeras de vídeo, como vemos em "E se elas fossem para Moscou", de Jatahy, onde as atrizes filmam umas às outras ou a si mesmas em diferentes momentos.

O ator pode também se tornar o objeto da imagem virtual, multiplicando-se de forma ampliada (telões), reduzida (monitores) ou, ainda, contracenar com imagens projetadas.

O fato é que, atualmente, é necessário considerar a diversidade dos usos do vídeo, pois alguns diretores compreendem que o espaço visual que eles fabricam no contexto da cena é um espaço, e que este é, por sua vez, dinâmico e plástico. E é na elaboração deste diálogo entre real e virtual que, de alguma maneira, está contido o discurso, por um lado cênico e, por outro lado, filmico ou videográfico, que os artistas trabalham.

A natureza das imagens utilizadas varia. Alguns diretores restituem as imagens tais como elas são captadas, sem fazer alterações, enquanto outros recorrem a programas de tratamento de imagens, operando em tempo real durante a representação. Alguns artistas preferem enquadramentos mais fechados, ou preferem o plano sequência, enquanto outros exploram os efeitos de montagem, seja na própria imagem, seja na constituição de planos filmicos (ou cinematográficos).

A autora coloca, ainda, que em Ivo Van Hove a utilização das imagens ao vivo participa, verdadeiramente, do estabelecimento do espaço e do tempo no desenvolvimento das ações em cena. Sobre o plano temporal, elas demonstram ser uma fonte não somente na conexão umas às outras, mas também na representação sincrônica de situações ou, para dizer de outra forma, de ações que se desenvolvem simultaneamente na fábula. Esta simultaneidade, quando o vídeo "ao vivo" permite reunir dois espaços a um só tempo, possibilita, igualmente, ao encenador fazer flutuar virtualmente a distância que separa os protagonistas em cena. É, ao menos nesta perspectiva de modelar o espaço e o tempo da narração, que Ivo van Hove parece explorar o vídeo ao vivo.

De fato, se o vídeo permite ao diretor fazer transitar a ação representada de um espaço ficcional para um outro e de um tempo a outro de maneira diacrônica, nos damos conta, igualmente, que as imagens ao vivo lhe permitem representar a simultaneidade de duas cenas – o fato de duas situações se desenvolvem no mesmo tempo. Ou, para isso, Van Hove procede de diferentes maneiras (...) A projeção em tempo real oferece a possibilidade de deslocar alguns segundos as imagens captadas ao vivo da cena em relação às ações cênicas. Esta justaposição sobre o palco das imagens da cena e das ações cênicas permite aos espectadores ver que estas imagens são efetivamente filmadas ao vivo – uma vez que elas podem ser verificadas. Entretanto, quando estas aparecem na tela com um ligeiro distanciamento, a ficção representada parece assim se abrir sobre uma outra dimensão temporal (PERROT, 2013, p.284, 287).⁴⁶

Vale ressaltar que Ivo van Hove e seus colaboradores exploram o largo leque de possibilidades permitidas pelos instrumentos de captação e de difusão de vídeo atuais, sobre um conjunto de espetáculos ou ao centro de um mesmo espetáculo. Assim, encontramos em um grande número de suas produções, realizando a integração de vídeo ao vivo,

⁴⁶ En effet, si la vidéo permet au metteur en scène de faire transiter l'action représentée d'un espace fictionnel à un autre et d'un temps à un autre de manière diachronique, l'on s'aperçoit également que les images en direct lui permettent de représenter la simultanéité de deux scènes – le fait que deux situations se déroulent dans le même temps. Or, pour cela, Van Hove procède de différentes manières (...) la projection en temps réel offre la possibilité de décaler de quelques secondes les images saisies en direct de la scène par rapport aux actions scéniques. Cette juxtaposition sur le plateau des images de la scène et des actions scéniques permet aux spectateurs de voir que ces images sont effectivement filmées en direct – puisqu'ils sont à même de le vérifier. Néanmoins, lorsque celles-ci apparaissent à l'écran avec un léger décalé, la fiction représentée semble alors s'ouvrir sur une autre dimension temporelle. (Tradução Helena Mello).

uma variedade de câmeras que induz não somente modalidades de utilização diferentes, mas, igualmente, variações da natureza, aspecto, textura e, mais geralmente, singularidades estéticas nas próprias imagens, que são restituídas em cena graças a diversos tipos de tela.

Além disso, a mobilidade das câmeras mostra que a captação das imagens tem um efeito sobre a produção da imagem e sobre sua recepção, além da ação cênica representada na tela. As câmeras agem, de fato, sobre a representação (da ação na imagem) e na representação (o espetáculo) e, desta forma, elas apresentam-se como performativas. Esta mobilidade que caracteriza os dispositivos de captação de vídeo em Van Hove não se mede unicamente pelas câmeras, mas, igualmente, pelos *cameraman* que seguem os atores.

A utilização de um grande telão, por exemplo, em "King of Wars", parece condicionar os espectadores a uma experiência estética singular das imagens. Por um lado, seu tamanho desmesuradamente grande perturba as relações tradicionais do público com o espaço do teatro, e, por outro lado, porque a experiência teatral no curso da representação parece, em certos casos, assumir, paradoxalmente, ares daquela que fazemos tipicamente em uma sala de cinema.

O fato é que, atualmente, o uso destas tecnologias em cena vem determinando novos códigos de comunicação. Estas tendências nos levam a entender o momento social que estamos vivendo.

As pessoas começam a compreender a natureza de uma nova tecnologia, mas ainda estão longe de ser numerosos e de compreendê-la suficientemente. A maioria, como já disse, teima, naquilo, que chamo olhar o mundo pelo retrovisor. Explico-me: durante todo o seu período de implantação o novo meio ambiente quase não é visível; o indivíduo também não tem consciência do meio ambiente que o precedeu; em outras palavras, se apreende um meio ambiente somente depois que este foi substituído por outro. Estamos sempre atrasados quando se trata de olhar o mundo ao nosso redor. Temos tendência de valorizar o meio ambiente superado, em detrimento de um meio totalmente novo que uma tecnologia nova está criando porque, precisamente é nesse campo que estamos insensibilizados (MCLUHAN apud KURAPEL, 2004, p.131) ⁴⁷.

⁴⁷ La gente empieza a comprender la naturaleza de una nueva tecnología, pero aún están lejos de ser numerosos y de comprender la suficientemente. La mayoría, ya lo he dicho, se obstina en lo que llamo una mirada al mundo por el retrovisor. Me explico: durante todo su período de

Os sistemas de realidade virtual transmitem mais que imagens, conseguem atingir uma “quase presença”. Segundo Lévy (1996, p.28-29), os clones, agentes visíveis ou marionetes virtuais podem acionar à distância aparelhos "reais" e agir no mundo comum.

De certo modo, todas as artes tendem a considerar e a dialogar com a época em que ocorrem. E, dentro desta concepção, o uso do vídeo no teatro estabelece outra relação entre o ator e a obra, entre o espectador e a obra. E, além disso, possibilita novas formas de “presença”.

Se no mundo atual a profusão das imagens é um fato, a utilização do virtual com o real também se revela impressionante. E o teatro utilizar o virtual em cena possibilita o surgimento de espetáculos cênicos intermediáticos (mais ainda que multimídia). Em função disso, Prédal (2013, p.135) define algumas formas de projeções encontradas nos palcos. Teríamos a "tela janela", a "lupa de tela" e a "tela acoplada a uma mini câmera de cena".

A "tela janela" é quando a projeção revela o que se passa do lado de fora, mostra o exterior. Ou seja, quando a tela, dentro da sessão cênica fechada, se abre para exterior (geográfica ou temporal). Na "lupa de tela" a projeção coloca os personagens em grandes planos. Trata-se de um dispositivo próprio à cenografia do espetáculo, da mesma forma que, por exemplo, as legendas desfilam para traduzir o diálogo de uma peça estrangeira ou esclarecer o sentido de um canto de ópera. A "tela acoplada a uma mini câmera de cena", por sua vez, ocorre quando a câmera digital está presente em cena e é operada pelos atores-personagens na frente dos espectadores. E estes vêem o resultado das gravações simultaneamente sobre a tela.

O uso do vídeo, em muitos casos, amplia as possibilidades do espaço e estimula o imaginário do espectador. No teatro, ele possibilita

implantación el nuevo medio ambiente casi no es visible; el individuo tampoco tiene consciencia del medio ambiente que lo ha precedido; en otras palabras, no se aprehende un medio ambiente sino después, que este ha sido ya reemplazado por otro. Estamos siempre en retardo cuando se trata de mirar el mundo en torno nuestro. Tenemos tendencia a valorizar el medio ambiente superado, en detrimento de un medio totalmente nuevo que una tecnología nueva está creando porque, precisamente es en ese campo que estamos insensibilizados. (Tradução Clair Castilhos).

trazer uma outra dimensão, uma nova teatralidade. Acredito que tudo seja o teatro – o teatro utilizando as novas tecnologias e os novos meios para contar uma história e traduzir seu tempo. Afinal, não é de hoje que o teatro bebe das outras artes. E, se ontem o cinema ainda tinha como vocação conter todas as artes, a ambição do teatro hoje é de contestar esta sua “supremacia” e utilizar também o audiovisual e as novas mídias em cena.

No contexto contemporâneo, onde se observa a dissolução das fronteiras que até então delimitavam e distinguiam os territórios das diferentes artes, a cena teatral abre-se cada vez mais ao diálogo com outras práticas artísticas.

Dentro dessa nova situação, observa-se que o teatro passa a acolher novas mídias e procedimentos técnicos na composição do texto espetacular e a usufruir sem pudor das novas tecnologias de comunicação e informação oferecidas à sociedade. No amplo espectro de experiências que envolvem hoje a interação da cena com os recursos tecnológicos, sobressai-se o emprego do que se convencionou denominar de “técnica de imagem”. E por técnica de imagem entende-se aqui toda prática fundada sobre o registro do real ou de elemento visual não referencial, pré-gravado ou realizado ao vivo, reproduzido sobre a cena por meio de projeção em telas, pelo uso de monitores ou outro tipo de suportes. É dentro desse universo que a cena teatral nos interroga e nos conduz a examinar as formas pelas quais a técnica da imagem encontra-se empregada no interior da experiência viva do acontecimento cênico, sua articulação com os demais elementos expressivos, entre os quais o ator, e também seu consequente desempenho sobre a percepção do espectador.

3. As possíveis presenças do ator a partir dos recursos cinematográficos no teatro contemporâneo

3.1. Presença do ator (real)

Com o avanço das novas tecnologias de informação e da comunicação, somos levados cada vez mais a dialogar com estados "intermediários": as ausências tornadas quase presentes, essas presenças parcialmente ausentes, das quais as possibilidades não cessam de se estender. A partir disso, surge a hipótese, formulada por Hans-Thies Lehmann (apud PLASSARD, 2013, p.45), segundo a qual as artes da cena, colocando em jogo a presença mais do que a representação, assumiriam hoje uma função compensadora, considerando o lugar cada vez maior que ocupam os simulacros técnicos em nossas vidas. Assim, o teatro e a dança nos permitiriam reencontrar a profundidade e a essência da presença corporal, carregada de uma aura (no sentido de Walter Benjamin) que nenhuma imagem gravada poderia possuir.

A presença física constituiria, assim, o novo horizonte de expectativa das artes da cena, em que a performatividade seria a atual gramática.

Como sabemos, a presença não é algo constante ou alguma coisa que aprendemos e reproduzimos. Então, voltaremos aqui a esse assunto, já abordado na dissertação de mestrado⁴⁸, mas que continua sendo fundamental para compreender as novas formas de presença que surgem no teatro contemporâneo.

Mas como perceber, como analisar a presença? Pela simples presença física? Por uma sensação de presença? O que significa este

⁴⁸ Dissertação de mestrado: A presença de corpos ausentes: a fantasmagoria de Denis Marleau em os Cegos de Maurice Maeterlinck, Máira Castilhos Coelho. Orientação: Professora Dra. Mirna Spritzer. UFRGS/RS, 2011.

“estar presente”? Segundo Josette Féral⁴⁹, a presença pode ser analisada em termos de presença corporal, sensação ou estado mental.

A “presença corporal” seria de natureza existencial, ou seja, trabalha com a ideia de que a pessoa está ali, simplesmente. Evidentemente, é um conceito muito amplo. Já a “sensação” aconteceria através do espectador, aquele que percebe, que recebe a presença. E o “estado mental”, remete a ideia de a pessoa estar ali fisicamente, mas não estar mentalmente. Quando se está num lugar, num espetáculo e se tem a sensação de estar ausente. Essa ideia de estado mental é muito importante, porque a pessoa pode estar em "carne e osso", mas estar ausente.

Além disso, dizer que um ator está presente ou tem presença, remete a ideia da qualidade do “estar ali”. Ou seja, a maneira de estar presente, é a que afirma não apenas o estar presente fisicamente, mas a forma de estar presente para se ter presença, o que não quer dizer a mesma coisa.

Dessa forma, quando diretores dizem aos seus atores para estar no presente, este estar presente, no presente, para os atores já é um estado além do estar normalmente. Então, passamos do sentido inicial do verbo *ser* para o *estar presente*. Portanto, *estar presente* tem o sentido de *ter presença*. Segundo J. Féral⁵⁰, essa passagem da locução sintática do *estar presente* para o substantivo *presença*, já é uma mudança de natureza. Nessa perspectiva, há uma diferença entre o afirmativo do *eu estou aqui* e o qualitativo, que é a modalidade desse *estar ali*. Assim, tais definições se apresentam no sentido de avaliar o estar, de avaliar as qualidades da presença.

Segundo Silva (2010, p.34), a presença se encontra relacionada ao grau de alteridade conquistada pelo ator ao olhar da recepção. Portanto, para falar de presença é necessário pensar no impacto que essa produz no público.

⁴⁹ Em palestra proferida no III Seminário Internacional sobre Teatro, Dança e Performance, com o tema Poéticas Tecnológicas, de Salvador, em 05 de novembro de 2010.

⁵⁰ Idem

Para Dusigne (2001, p.21) a época, o contexto e a percepção influenciam nos critérios de apreciação do espectador. Diz ainda que Marcel Proust, em seu esboço para “À sombra das moças em flor”, transcreve de maneira muito eloquente a fascinação que Sarah Bernhardt causava, antes mesmo de entrar em cena.

A explosão de seu nome sobre as colunas Morris, a evocação de sua beleza “uma beleza eloquente”, a perfeição da “atuação de Sarah Bernhardt em Fedra” desperta nele, um desejo tão mais poderoso e obsessivo, que os comentários ou os superlativos que a descrevem se tornam vagos. Bem, uma vez no teatro, a visão constantemente brilhante da atriz em cena, a palavra que escapa, o desejo que isso não acabe nunca, provocam nele uma imensa decepção. Enquanto ele se convence de que é sublime ele segue “bem constrangido de saber porque”, uma mulher exclama: “Ela não guarda sua pena, ela diz a verdade, ela se bate, ela grita, fale-me disso, isso é atuar” (DUSIGNE, 2001, p.23) ⁵¹.

Desta forma, a noção de presença se torna flutuante e ideológica. Para Dullin (apud DUSIGNE, 2001, p.22), “é precisamente esta qualidade discreta que emana da alma, que erradia... e que se impõe, é esta famosa presença que distingue o modelo do ator” ⁵².

Já, Stanislavski (apud DUSIGNE, 2001, p.26), parte da constatação que “o estado de espírito do ator que se mantém diante de uma plataforma deslumbrante e de milhares de espectadores é um estado contra natureza, que representa o obstáculo principal para a criação pública”⁵³. Além disso, estimulado por Tchekhov, passou a valorizar o silêncio entre as palavras. Apreciando assim, as pausas, os olhares dos atores e o brilho de suas emoções profundas que colocavam

⁵¹ Le flamboiement de son nom sur les colonnes Morris, l'évocation de sa beauté, "une beauté de diction", la perfection du "jeu de Sarah Bernhardt dans Phèdre" attise en lui, un désir d'autant plus puissant et obsessionnel, que les commentaires ou les superlatifs qui la décrivent sont vagues. Or une fois au théâtre, la vision sans cesse fuyante de l'actrice en scène, la parole qui échappe, le vouloir que cela ne finisse jamais, provoquent en lui une immense déception. Tandis qu'il se convainc lui-même que c'est sublime tout en étant "bien embarrassé de savoir pourquoi", une dame s'exclame: "Elle n'épargne pas sa peine, elle court pour de vrai, elle se frappe, elle crie, parlez-moi de ça, c'est jouer" (Tradução Helena Mello).

⁵² c'est précisément cette "qualité discrète qui émane de l'âme, qui irradie... et qui impose", c'est cette fameuse présence qui distingue le mannequin du comédien (Tradução Helena Mello).

⁵³ L'état d'esprit de l'acteur qui se tient devant une rampe éblouissante et des milliers de spectateurs est un état contre nature, qui représente l'obstacle principal à la création publique (Tradução Helena Mello).

em evidência o quanto a presença do ator em cena poderia estar repleta de significado.

Para Ariane Mnouchkine (apud FÉRAL, 2010, p.75-76) a presença é alguma coisa que se constata. Assim, procura fazer com que o ator esteja no presente em sua ação, em sua emoção.

São as lições que nos dá Shakespeare. Sentimos junto com ele que se pode começar um verso numa cólera assassina e ter um instante de esquecimento dessa cólera, para sentir-se apenas alegre com alguma coisa que está no texto, para, em seguida, recair num atroz desejo de vingança e tudo isso em dois versos, quer dizer, em alguns segundos. Então, o presente está hiperpresente. Está presente naquele segundo. Quanto ao próprio conceito de presença do ator, aí... há atores que são presentes e outros menos. Um bom ator está presente. Isso tem a ver com o dom. Não há mau ator que tenha presença ou, então, trata-se de uma má presença. A presença progride com a capacidade de desnudar-se de um ator (MNOUCHKINE apud FÉRAL, 2010, p.75-76).

Além disso, a diretora (apud DUSIGNE, 2001, p.27) considera que para trabalhar um ator, o mesmo precisa produzir, desde o primeiro passo em cena, um “som mínimo”⁵⁴. Nos ensaios do “Théâtre du Soleil”, Jean-Jacques Lemêtre só começa a improvisar sobre a atuação dos atores a partir do momento que ele percebe neles uma música interior, que se manifesta por um ritmo particular, diferente do simples comportamento cotidiano ou familiar.

Para Mnouchkine, a narrativa acontece no palco na instantaneidade do momento, diante do espectador, em colaboração com os outros atores. “Para isso, é preciso que se concentre não no que vai acontecer no palco ou no que aconteceu, mas no que acontece naquele instante. Mnouchkine exige que o ator esteja inteiramente, absolutamente, no presente” (apud FÉRAL, 2010, p.45). O ator deve poder aliar sua concentração a imaginação e fazer um ato de fé. Acreditar verdadeiramente no que ele imagina; se tornar realmente presente ao que é proposto. E é a partir disso que vem em parte, a presença. Assim sendo, para estar presente o ator deve saber inscrever-se nessa instantaneidade.

⁵⁴ Ariane Mnouchkine Parle quant à elle de "son minimum" (Tradução Helena Mello).

Para Grotowski (apud BARBA, 1994, p.200), o fundamental estaria na relação estabelecida entre o ator e a plateia, não nos cenários e nos figurinos ou na iluminação. E esta é, de certa forma, a busca do “teatro pobre”, que desejava estabelecer uma relação direta com os espectadores no terreno da pura percepção e da comunhão. Pretendia reevocar uma forma muito antiga de arte em que o ritual e a criação artística estivessem perfeitamente integrados. “A especificidade do teatro é o contato vivo e imediato entre ator e espectador; é necessário encontrar uma estrutura espacial unificadora para atores e espectadores sem a qual o contato fica jogado ao acaso; o espetáculo é a centelha que nasce do contato entre dois conjuntos: o dos atores e o dos espectadores [...]” (BARBA, 1994, p.200). E neste ato de comunhão, o papel do ator se torna fundamental, e para isso seria necessário haver “presença”.

A antropologia teatral se define como o estudo do comportamento pré-expressivo do ser humano em situação de representação organizada. E o nível pré-expressivo, exige um treinamento diário do ator. Para Eugênio Barba (1994, p.23): “Trata-se de uma qualidade extra-cotidiana da energia que torna o corpo teatralmente “decidido”, “vivo”, “crível”; desse modo a presença do ator, seu *bios* cênico, consegue manter a atenção do espectador antes de transmitir qualquer mensagem. [...] A base pré-expressiva constitui o nível de organização elementar do teatro” (BARBA, 1994, p.23). Assim, a presença física e mental do ator modela-se segundo princípios diferentes dos da vida cotidiana. A utilização extra-cotidiana do corpo é aquilo a que se chama “técnica”. E as diferentes técnicas do ator podem ser conscientes e codificadas; ou não conscientes, mas implícitas nos afazeres e na repetição prática teatral.

Como utilizamos nosso corpo de maneira diferente na vida cotidiana e nas situações de representação, podemos então distinguir uma técnica cotidiana de uma técnica extra-cotidiana. Diariamente usamos uma técnica corporal condicionada por nossa cultura e nossa

condição social. Já numa representação há uma utilização do corpo, totalmente diferente.

Além disso, Pina Bausch (apud BARBA, 2009, p.90) reafirmava o quanto seria importante para o bailarino saber dançar sentado, aparentemente imóvel numa cadeira. Segundo Barba (2009, p.90) em seus espetáculos, ela "imobilizou" muitas vezes a dança dos seus atores.

Quando o que é visível, o exterior (o corpo), não se move, é necessário que o interior (a mente) esteja em movimento. O modelo é o cisne sobre a água: desliza impassível, mas as patas, escondidas, trabalham sem descanso. No movimento, imóvel; na quietude, inquieto. "A estaticidade é um movimento a tal nível, que não transporta o corpo do espectador, mas simplesmente a sua mente". Assim Matisse explicava o efeito cinestésico das cores sobre telas planas" (BARBA, 2009, p.90).

Portanto, cada movimento deve surgir da imobilidade. Para Grotowski (apud BARBA, 2009, p.94), este "ante-movimento" pode ser realizado em diferentes níveis, como uma espécie de silêncio antes do movimento, porém um silêncio cheio de potencial. Étienne Decroux (apud BARBA, 2009, p.94) também fala dessa imobilidade em movimento, que estaria presente na pressão das águas sobre o dique, na mosca detida pelo vidro, forçada a voar no mesmo lugar, no desmoronamento adiado da torre que se inclina, mas se mantém ereta.

Segundo Farcy (2001, p.15), Peter Brook prefere falar de "brilho essencial"⁵⁵, mais do que de presença. E refere-se ainda a uma famosa expressão utilizada para designar a presença: "je ne sais quoi"⁵⁶.

Patrice Pavis (apud FARCY, 2001, p.15) em seu "Dicionário do teatro" fala que além da concepção idealista de presença é possível existir outras formas de presença.

Podemos ler que a presença (passível ao menos de uma instrução) é extraída de uma "concepção idealista", ou seja, mística, do trabalho do ator" [...] Mas o *Dicionário do teatro* não se restringe a isso, convencido que existe outras formas de presença; e mais particularmente essa: a "colisão do

⁵⁵ "rayonnement essentiel" (Tradução Helena Mello).

⁵⁶ A tradução literal seria "não sei o que" mas trata-se de uma expressão utilizada também em português que se refere a algo que não se identifica, algo indefinível (Tradução Helena Mello).

acontecimento social do jogo teatral e a ficção do personagem e da fábula. “Colisão”, quer dizer o contrário da presença como adesão e comunhão; sem contar esta outra diferença: o ator não é mais o centro do processo. O que conduz Pavis a anular o termo consagrado e a falar do “presente constante da cena”. Do processo da presença, passamos da presença como processo, como trabalho teatral para a descoberta, exposta (superexposta) na materialidade e sua fragmentação (PAVIS apud FARCY, 2001, p.15).⁵⁷

E a partir das diversas possibilidades, segundo Farcy (2001, p.20)⁵⁸, a presença pode ser transitiva ou intransitiva. E é através dela que o ator exprime alguma coisa da sua afetividade profunda. “Enfim, se na maioria dos casos a presença é transitiva e mediada pelo ator: figura surgida “no vigor de seu estar-lá” (J. P. Ryngaert) e focaliza os afetos da sala, ela pode ser também intransitiva e transpessoal: existe a presença”. E para o autor, esta presença intransitiva nos conduz a hipótese de uma presença sem (ou contra) o ator. Citando Artaud, diz: “Pitoëff às vezes vai longe, descendo tão baixo em sua própria natureza que quase não o ouvimos mais, mas sentimos assim como uma nova presença”⁵⁹.

O fato é que a noção de presença está baseada num paradoxo entre presença e ausência. Assim sendo, a ideia de ausência é fundamental e nos faz pensar na presença.

Isabelle Huppert citando Tania Balachova (apud FÉRAL, 2013, p.62) diz: "A ausência como técnica suprema de presença!". Esse paradoxo, interessou tanto os pensadores da atuação cinematográfica como os da atuação teatral:

⁵⁷ On peut y lire que la présence (passible quand même d'une notice) relève d'une "conception idéaliste, voire mystique, du travail du comédien" [...] Mais le *Dictionnaire du théâtre* n'en reste pas là, persuadé qu'il existe d'autres formes de présence ; et tout particulièrement celle-ci: la "collision de l'événement social du jeu théâtral et de la fiction du personnage et de la fable". "Collision", c'est-à-dire le contraire de la présence comme adhésion et communion; sans compter cette autre différence: l'acteur n'est plus au centre du processus. Ce qui conduit Pavis à biffer le terme consacré et à parler du "présent continuuel de la scène". Du procès de la présence, l'on est donc passé à la présence comme procès, comme travail théâtral à découvert, exposé (surexposé) dans sa matérialité et sa fractalité (Tradução Helena Mello).

⁵⁸ Enfin, si dans la majorité des cas la présence est transitive et médiatisée par le comédien: untel surgit "dans la vigueur de son être-là" (J. P. Ryngaert) et focalise les affects de la salle, elle peut être aussi intransitive et transpersonnelle: il y a de la présence (Tradução Helena Mello).

⁵⁹ Pitoëff des fois va si loin, descend si bas dans sa propre nature qu'on ne l'entend presque plus, mais on sent alors comme une nouvelle présence (Tradução Helena Mello).

"quanto mais somos ausentes, mais temos a chance de ser presente diante de um terceiro olhar, o da câmera que representa o público."(...) A subjetividade contra a emotividade. A contrapartida desta descrição face aos sentimentos experimentados, mas, jamais expressos, a não ser do *ângulo* pelas ações que eles suscitam, soma-se a uma ausência de exteriorização dos sentimentos (BALACHOVA apud FÉRAL, 2013, p.62).⁶⁰

O fato é que, desde a metade dos anos 1980, apareceram dispositivos cênicos que, privilegiando as telas de grandes dimensões, a ausência dos atores sobre a cena ou o caráter intrusivo da aparelhagem técnica, inauguraram uma nova direção de trabalho na história já longa das relações entre a cena e a imagem projetada.

Segundo Plassard (2013, p.44), há uma variação dos registros de presença, já exploradas por Jacques Poliéri, Josef Svoboda e a cena experimental americana nos anos 1960. Depois, isso foi sistematizado por vários diretores e cenógrafos ao longo das décadas seguintes, e deu margem ao que o autor chama de "efeitos da ausência". Para ele, entre as múltiplas mutações que conhecem as sociedades contemporâneas, a "revolução digital" provocou consequências importantes para as artes da cena, conduzindo a uma redefinição dos protocolos e das relações de suas manifestações.

Nesse sentido, explorar a espacialidade do vídeo tornou-se um campo de criação central da arte contemporânea. Os artistas multiplicam os suportes, constroem um novo tipo de montagem, em que as imagens se justapõem no espaço, exigindo do espectador uma nova forma de relação com a imagem animada. A imagem-vídeo inventa novos dispositivos que revolucionam os olhares sobre uma obra.

E o ator? O ator precisa, cada vez mais, ser multimídia... Além de buscar uma presença em cena, precisa aprender a jogar com a câmera, com o microfone, com a projeção e muitas vezes contracenar com um espectro e com a sua própria imagem.

⁶⁰ "plus on est absent, plus on a de chances d'être présent face à un 3e regard, celui de la caméra, qui représente le public".(...) La subjectivité contre l'émotivité. Le pendant de cette discrétion face aux sentiments ressentis mais jamais exprimés, sinon *de biais* par les actions qu'ils suscitent, se double d'une absence d'extériorisation des sentiments. (Tradução Helena Mello).

Em função disso, antes de passarmos para as novas presenças e efeitos, citaremos Mikhail Tchekhov (apud AUTANT-MATHIEU, 2009, p.27), que antes de mais nada, dizia que o ator precisava irradiar. Assim, o ator, que dominasse essa chave, seria capaz de dar forma as atmosferas em sua imaginação:

Coloque sua imaginação para funcionar para, de alguma maneira, dotar a mobília de uma vida e, assim, todos os objetos inanimados se tornarão seus aliados. Depois, faça amizade com a câmera. O ator precisa ser reafirmado e apreciado, mas a pressa dos realizadores torna isso impossível. Ele pode, assim, saudar silenciosamente a câmera, lhe atribuir uma personalidade amigável, o que o impedirá de contrair-se e lhe permitirá encontrar a criatividade que o habitava no ensaio. "Tenha mais confiança em você e você irradiará mais intensamente em direção à câmera". Quer ele atue para um filme de cinema ou para televisão, o ator se imaginará diante de um público interessado e feliz. Por que não saldar a equipe técnica e os assistentes? Esta tomada de contato mental, este engajamento invisível permite humanizar *as tecnologias frias* (TCHEKHOV apud AUTANT-MATHIEU, 2009, p.27).⁶¹

3.2. Presença da imagem (virtual)

Conforme já viemos discutindo, poderíamos dizer que a presença é uma espécie de capacidade do ator de se manifestar no espaço em suas trajetórias. Porém, a noção de presença é bastante dúbia e está ligada a ideia de ausência. E a mesma se confirma quando constatamos que através de uma projeção tal pessoa está presente ou parece estar presente. A imagem transmite uma ideia de presença, como se ela estivesse ali, e essa reflexão pressupõe também uma constatação da ideia de ausência.

Da mesma forma, a internet e as imagens de vídeo criam a ilusão e dão a impressão de que as pessoas realmente estão ali

⁶¹ Mettez votre imagination à contribution pour, en quelque sorte, doter le mobilier d'une vie à lui e ainsi tous ces objets inanimés deviendront vos alliés". Puis, se lier d'amitié avec la caméra. L'acteur a besoin d'être rassuré et apprécié, mais la hâte des réalisateurs rend la chose impossible. Il peut alors saluer silencieusement la caméra, lui attribuer une personnalité amicale, ce qui l'empêchera de se contracter et lui permettra de retrouver la créativité qui l'habitait en répétition. "Ayez plus de confiance en vous et vous rayonnerez plus intensément vers la caméra". Qu'il joue pour un film de cinéma ou de télévision, l'acteur s'imaginera devant un public intéressé et heureux. Pourquoi ne pas saluer l'équipe technique et les assistants? Cette prise de contact mentale, cet engagement invisible permet d'humaniser *les technologies froides* (Tradução Helena Mello).

presentes. De tal maneira que a presença na tela, nos provoca reações muito semelhantes das que temos quando estamos de fato diante de uma pessoa presente.

Portanto, essa ideia de presença não corporal, possível graças a utilização das novas tecnologias, cria no espaço a impressão de um corpo estranho sem presença real. Todos os ingredientes da presença estão ali e, no entanto, não há corpo ao vivo. Segundo Silva (2010, p.35), tal estranheza está dialeticamente relacionada com esta sensação de presença vivida pelo espectador:

Mais precisamente, o sentido de presença percebido pelo espectador aparece como instaurado em um “entre” das realidades diversas, fruto não do contato com uma imagem, mas como uma experiência global da cena (SILVA, 2010, p.35).

Portanto, em instalações mediáticas, compreendemos que o sentimento da presença ocorre no contato de uma ilusão de presença veiculada pela utilização de um meio – uma animação, um vídeo, efeitos de projeção – que introduzem um novo ator ou transforma o cenário e o contexto do jogo.

O sentimento de presença emerge, então, do cruzamento, do encontro bem-sucedido, das disposições do espectador e dos dispositivos cênicos. Porém, essa sensação depende tanto das experiências e da abertura do espectador às tecnologias quanto da sutileza e da força do aparato utilizado em cena.

Em relação aos aparatos usados, podemos dizer que o dispositivo de projeção pode modificar o efeito de presença. Isso porque, é o dispositivo de projeção, mais precisamente, a qualidade da superfície de projeção, que irá permitir ao personagem virtual⁶² fazer sua aparição no espaço cênico.

A superfície de projeção é também o que traz um lado artificial, mais frequentemente responsável por uma fratura nessa colagem de ficção que é a cena do teatro multimídia. Desde sempre, o desafio das projeções em cena tem sido fazer esquecer a tecnologia, de conseguir apagar a presença imperturbável da tela. Como fazer de forma que em cena só

⁶² Definiremos "personagem virtual" a seguir, ainda neste capítulo.

seja visível a imagem projetada? (DOSPINESCU, 2013, p.291).⁶³

Já a relação entre a presença dos espectadores, se articula com a presença dos atores que são desdobrados em imagem ao vivo e onipresentes sobre as telas. Portanto, surgem diferentes parâmetros, para configurar a presença de uns e de outros no espetáculo, assim como a percepção que podem ter os espectadores.

Partindo de algumas encenações de Ivo Van Hove, a autora Perrot (2013, p.409-410) destaca quatro formas de presença (do ator e do espectador), indo da presença viva à presença mediatizada:

1. **presença *in situ*:** os espectadores no centro da ação.

Quando temos a presença de uma parte dos espectadores em cena. Eles participam da ação cênica, ou seja, entram no interior mesmo da ficção e desempenham um papel. Isso acontece em algumas cenas de "E se elas fossem para Moscou?", quando as atrizes conversam com o público, fazem confissões ou mesmo brindam e servem bolos para os espectadores.

2. **co-presença efetiva:** os espectadores e os atores em cena.

O segundo elemento, resultante do primeiro, é a co-presença em cena de atores e espectadores. Uma co-presença no mesmo espaço da representação, então, uma proximidade efetiva que vem reforçar a densidade corporal dos atores. Além disso, os espectadores estão no centro da ação, no espaço exato onde elas se desenvolvem e eles cercam também os personagens que conduzem as ações. Novamente temos essa situação na encenação de Jatahy, quando alguns espectadores entram em cena para dançar na festa de aniversário de Irina (Julia Bernat).

3. **presença simultânea:** os atores e seu duplo em cena.

A terceira forma de presença chama a atenção para a utilização do vídeo ao vivo. Os atores e sua imagem filmada em tempo real estão,

⁶³ La surface de projection est aussi ce qui amène un côté artificiel, le plus souvent responsable d'une fracture dans ce collage de fictions qu'est la scène du théâtre multimédia. Depuis toujours, le défi des projections sur la scène a été de faire oublier la technologie, de réussir à effacer la présence imperturbable de écran. Comment faire en sorte que sur la scène ne soit visible que l'image projetée?(Tradução Helena Mello).

de fato, presentes simultaneamente em cena e, assim, deixados à vista dos espectadores. Os atores aparecem assim desdobrados no mesmo espaço dos espectadores. De certa forma, a presença dos atores se dá não somente em uma imediaticidade própria da experiência teatral dos espectadores, mas igualmente (e simultaneamente) pelo viés da mediação filmica operada pelo vídeo ao vivo. A presença simultânea acontece em vários momentos em "King of Wars" de Ivo Van Hove e em "E se elas fossem para Moscou" de Jatahy.

4. **onipresença:** a cena filmada é divulgada ao vivo, participando assim de uma onipresença.

A quarta forma de presença em cena é, como nós evocamos anteriormente, uma onipresença, por sua vez, espacial e temporal dos atores. A onipresença espacial, primeiro pela multiplicação das telas em cena e fora do espaço cênico (bar, exterior do teatro), permite a todo espectador, onde quer que ele se encontre, de ter acesso ao espetáculo do qual as imagens são difundidas ao vivo. Onipresença temporal, em seguida, na medida em que o vídeo ao vivo não é nunca interrompido e, ao invés de um dispositivo de vigilância, câmeras filmam a cena sem parar e as telas divulgam essas imagens permanentemente. O que acontece, de certa forma, em Goebbels (quando o ator parece sair de cena e é projetado ao vivo no palco) e em Jatahy (quando o espetáculo é projetado em outra sala, ao vivo).

Temos então, quatro níveis de presença, que visam a aproximação dos espectadores com os atores e os personagens, no espaço cênico e nas ações que se desenvolvem.

Outra questão, em relação a presença das imagens, se dá através dos dispositivos de imersão. Algumas encenações mediáticas, utilizam dispositivos que colocam o espectador no centro de um meio artificial, proporcionando uma experiência sensorial bem real de estímulos virtuais. Ou seja, trata-se de convencer os sentidos de que o virtual substitui o real.

Para que isso aconteça, os dispositivos precisam ser minimizados ao máximo, de forma que os recursos audiovisuais opacos

desapareçam, para que não tragam os espectadores de volta para a realidade material.

Nessa perspectiva, para que aconteça o efeito de presença é necessário amplificar a transparência, a imediaticidade (*immediacy*) da interface ou do meio com o espectador.

Além da transparência, o vídeo ao vivo também tende a intensificar o sentimento de presença experimentado pelo espectador, uma presença no evento ao qual ele assiste via tela, em que a amplificação de uma proximidade, por sua vez visual e temporal, contribui. Dessa maneira, o vídeo ao vivo possui uma forma de transparência e imediaticidade. Isso porque, a imagem ao vivo mantém efetivamente uma relação singular e paradoxal com o real – a este real que se deixa perceber sem intermediário nem mediação.

Pois este ao vivo, esta técnica aplicada à mediação e do qual o nascimento do cinema direto testemunha particularmente bem, não repousa sobre a restituição do real mas sobre um *efeito do real* ou para retomar os termos de Stiegler, não sobre "a autenticidade" do objeto restituído mas sobre "o efeito de autenticação" que acompanha sua transmissão. Pois, para Stiegler, se o efeito do real supõe precisão de gravação e a reprodução assim como interatividade (a capacidade de ser reproduzido), ele não dá, entretanto, "nenhuma garantia de autenticidade". Em contrapartida, o efeito do real provoca, segundo ele, um "efeito de autenticação" que permite a transmissão no espaço e no tempo de um presente vivo, de um objeto, de um "isso aconteceu" (PERROT, 2013, p.74).⁶⁴

O fato é que, a transparência aparente dos elementos do dispositivo cênico se apresenta bem mais complexa desde que a presença carnal do ator se duplica de sua presença mediatizada pelo vídeo e que estas duas presenças são percebidas simultaneamente no mesmo espaço pelos espectadores.

⁶⁴ Car ce direct, cette technique appliquée à la médiation et dont la naissance du *cinéma direct* témoigne particulièrement bien, repose non pas sur la restitution du réel mais sur un *effet de réel* ou, pour reprendre les termes de Stiegler, non pas sur "l'authenticité" de l'objet restitué mais sur "l'effet d'authentification" qui accompagne sa transmission. Car, pour Stiegler, si l'effet de réel suppose exactitude de l'enregistrement et de la reproduction ainsi qu'itérabilité (la capacité d'être reproduit), il ne donne néanmoins "aucune garantie d'authenticité". En revanche, l'effet de réel provoque d'après lui un «effet d'authentification» qui permet la transmission dans l'espace et dans le temps d'un présent vivant, d'un objet, d'un *ça a été*. (Tradução Helena Mello).

Por estes jogos entre real e virtual, o espectador é levado a produzir novos canais semânticos, e a explorar as imagens inesperadas surgindo de alguns encontros inéditos.

Embora, a reflexão sobre os tipos de presença esteja associada às diversas tecnologias em torno da imagem e dos tipos de projeções (videográficas e digitais), vale ressaltar a importância da dimensão sonora no teatro, para que se tenha o efeito de presença, por exemplo.

As diversas mediações tecnológicas estão longe de se limitar às imagens, isso porque a performatividade do som na criação dos efeitos de presença é central em diversas obras contemporâneas. Marc Boucher (2013, p.277) relembra que, é mais fácil o som produzir um efeito de presença do que a imagem. Isso porque o som não precisa de suporte, ele vibra completamente ao redor de nós e nós podemos senti-lo em nosso corpo. Já a imagem deve estar fixada ou projetada sobre uma superfície.

É através do som que podemos estabelecer um acontecimento no mundo sonoro. Pensar na materialidade do som pode parecer abstrato, isso porque ainda somos reféns de um conceito de corpo como parte visível da pessoa. Mas já sabemos que as emanções, o arfar de uma respiração, o pulso e o tônus de sua fala são também corpo. E este corpo também tem uma presença capaz de despertar reações nos ouvintes.

A linguagem é “invadida de presença” e se modifica tanto naquele que fala (ainda que em outro espaço e tempo) quanto naquele que escuta. Na voz se inscreve também todo o não dito, o ritmo, a temperatura, a espessura e os traços marcantes. E é a voz que nos oferece a palavra e o silêncio. A voz vai do interior do intérprete ao interior do ouvinte, podendo modificá-lo. “Dizer também é tocar. Ao outro. Aos limites da linguagem” (PELICORI, 2007, p.41). E, segundo Barthes (1982, p.222), através da voz e do ouvido estabelecemos uma relação de contato e de troca:

A injunção de escutar é a interpelação total de um indivíduo a outro: coloca acima de tudo o contato quase físico

desses dois indivíduos (pela voz e pelo ouvido): cria a transferência: escute-me quer dizer: toque-me, saiba que existo; na terminologia de Jakobson, escute-me é um fático, um operador de comunicação individual (BARTHES, 1982, p.222).

Como o som é a propagação de uma onda, que se espalha pelo espaço, ele parte do ator e chega ao espectador materialmente. Portanto, uma voz, mesmo gravada, ultrapassa o veículo e alcança o ouvinte. Assim, a voz poética ocupa o espaço e toca o espectador, intensificando a sensação de presença do ator, através de uma presença sonora.

A performance da palavra supõe sua existência como onda sonora, pressente sua trajetória pelo espaço até tocar o corpo que escuta. Assim prevista, esta palavra destrava a voz. Com o foco no dizer, o texto desprende-se da questão significar ou soar e alcança o patamar da comunicação através da experiência, do acontecimento (SPRITZER, 2009, p.03).

É possível afirmar que o som e a voz são fundamentais para que o efeito de presença aconteça em uma encenação, uma vez que somos guiados pelo ouvido e não pelo olhar. É o ouvido que dá a identificação e a possibilidade do efeito de presença.

Eu digo que o ouvido é importante por que se houvesse apenas o ouvido eu diria que nós estávamos realmente na presença. Mas o ouvido junto com o olho permite ao espectador entender que na verdade se trata de um efeito de presença. O olhar na verdade vem contradizer o que o ouvido está escutando (FÉRAL, palestra realizada 2010, em Salvador)
65.

A voz do intérprete, mesmo que esteja mediada, estimula uma reação no ouvinte. A oralidade mediatizada não deixa de ser uma voz. Fixando o som vocal, segundo Zunthor (1997, p.29), “a voz se liberta das limitações espaciais”. Por outro lado, não temos a presença física do locutor, apenas o som fixo da sua voz. Porém, o ouvinte durante o espetáculo está inteiramente presente. Seu papel é tão importante quanto o do intérprete, pois sua recepção é um ato único e individual.

⁶⁵ A tradução foi feita simultaneamente, durante a palestra.

As matérias sonoras constituem alavancas centrais na criação dos efeitos de presença. Vemos nas encenações de Marleau e Goebbels, que as sonoridades conferem uma amplitude nova a experiência imaginária proposta aos espectadores, particularmente no que diz respeito à presença das coisas (a dos barulhos da floresta de *Os cegos*, a das máquinas cênicas em *Stifiers Dinge*). Estes dispositivos cênicos, que excluem a presença humana em cena, deslocam a representação em direção a simulação de experiências sensíveis de presenças por sua vez referenciais e abstratas, compostas de maneira a abrir as perspectivas invisíveis, das paisagens fantasmagóricas que, longe de ser euforizantes, podem inquietar e nos convidam a uma outra escuta do mundo.

3.2.1 Performatividade da imagem

A reflexão sobre a performatividade e os efeitos de presença é, em grande parte, religada ao desenvolvimento e a proliferação das tecnologias digitais nas artes do século XX. Segundo Chris Salter (apud LESAGE, 2015, p.277), o momento decisivo das artes contemporâneas seria performativo, as mediações tecnológicas concorrendo para criar novas experiências perceptivas concretas para os espectadores, trabalhando as "sensações" do real e de presenças de diversas naturezas, inventando novas modalidades relacionais entre os seres, as máquinas e o ambiente.

Estas mediações tecnológicas modificaram, ao menos no campo da teatralidade, a questão da "presença" em relação aos atores em cena, reafirmando o fato que ela pode ser o efeito de técnicas e mediações diversas. Para Lesage (2015, p.277) podemos afirmar que a presença não é jamais outra coisa a não ser um "efeito". Ela é fruto da "performatividade" de suas mediações, de sua capacidade de criar ilusão a ponto de se fazer esquecer:

"A presença é uma ilusão, enquanto sentimento de presença, (subjetivo) ou efeito de presença (objetivo), ilusão de

não mediatização de uma experiência mediatizada". Por consequência, é importante considerar a presença a partir das mídias convocadas em cena e dos sentidos solicitados (LESAGE, 2015, p.277).⁶⁶

O uso do vídeo no teatro contemporâneo permite ao espectador novas possibilidades de percepção que não eram habituais ao teatro. Cada vez mais, artistas jogam com o potencial performativo do dispositivo do vídeo na representação teatral. Dessa forma, o vídeo não se reduz a duplicar a cena, ele permite desconstruir a imagem e a partir dela construir a sensação de real. Ou seja, o ator joga com o potencial performativo das imagens, construindo nelas uma realidade e gerando nessa imagem uma forma de presença.

Permitindo que os espectadores vejam simultaneamente os atores e sua imagem filmada e projetada e/ou difundida ao vivo no palco, os artistas utilizam cada vez mais o potencial performático do dispositivo de vídeo na representação teatral. Eles não se limitam a repetir a cena através da imagem, mas avançam na desconstrução da imagem e na construção do real ou, no mínimo, de uma realidade dentro e através da imagem (PERROT, 2013, p.20).⁶⁷

Portanto, se o vídeo tem um potencial performativo que permite o ator jogar com ele e desconstruir a imagem, criando uma realidade para a imagem, essa imagem possui algum tipo de presença. Que presença é esta? Sabemos que não estamos diante do efeito de presença como acontece em "Os cegos", de Marleau ou em "A Tempestade", de 4DArt. Mas, sim, diante de uma outra forma de "presença". Esta "presença" é gerada pela imagem, ao vivo, que provoca uma sensação de presença, a partir do seu potencial performativo.

⁶⁶ "La présence est une illusion en tant que sentiment de présence (subjectif) ou effet de présence (objectif), illusion de non médiatisation d' une expérience médiatisée". Par conséquent, il importe d'envisager la présence à partir des médias convoqués en scène et des sens sollicités. (Tradução Helena Mello).

⁶⁷ En donnant aux spectateurs la possibilité de voir simultanément les acteurs et leur image filmée et projetée et/ou diffusée en direct sur le plateau, les artistes jouent de plus en plus du potentiel performatif du dispositif vidéo dans la représentation théâtrale. Ils ne s'arrêtent pas à redoubler la scène par l'image mais mettent en avant la déconstruction de l'image et la construction du réel ou, du moins, d'une réalité dans et par l'image. (Tradução Helena Mello.)

Podemos então dizer, que a imagem ao vivo fabrica a sensação de uma realidade que é confundida com o real na sua recepção pelo espectador. Assim, a imagem ao vivo é performativa.

O termo performativo, vem do conceito de Josette Féral. A autora propôs a denominação de “teatro performativo”, por achar que o termo está mais de acordo com as questões atuais. Para a autora a evocação destes dois eixos (performance como arte e performance como experiência e competência) vem do fato de que emerge, no cruzamento deles, uma grande parte do teatro atual. “A performance poderia ser hoje um ponto nevrálgico do contemporâneo” (GOUMARRE e KIHM apud FÉRAL, 2008, p.197).

A crescente fusão destes dois gêneros (teatro e performance) aparecem no cerne do teatro que se faz hoje. Um exemplo disso é a definição de teatro performativo de Féral, que parte da noção de *performance art*. Para a autora o teatro se beneficiou da performance, adotando elementos fundadores dessa que abalaram o gênero.

Como consequência, temos atualmente, uma proliferação de espetáculos imagéticos, em que a palavra é substituída por imagens em busca de uma ampliação de significados. Os signos não são colocados em favor de uma ideia, e sim surgem para construir uma relação com o espectador. Cada vez mais, há uma busca pela ampla participação do espectador, além do processo de representação colocado no centro do que é mostrado.

O teatro performativo insiste mais no aspecto lúdico do discurso sob suas múltiplas formas visuais ou verbais. Assim o caráter multidisciplinar de cruzamentos de diferentes linguagens artísticas (como na performance) também é prática recorrente na encenação atual.

Através da imagem performativa, o real se deixa perceber sem intermediário ou mediação. O "ao vivo", técnica aplicada com mediação, repousa não mais sobre a restituição do real, mas sobre um "efeito de real". Não mais sobre a autenticidade do objeto restituído, mas sobre o efeito de autentificação.

Ao utilizar o vídeo em um dispositivo que propõe ver a cena e/ou o ator ao mesmo tempo que sua imagem ao vivo, os diretores questionam a noção de representação por si só, e também a representação teatral e a representação por imagem. De maneira geral, o vídeo em cena questiona, em si, a representação. Como Frédéric Maurin (apud PERROT, 2013, p.20-21) o explica:

(...)o vídeo torna complexa a noção de presença anterior a da representação na medida em que ela permite repetir a presença do ator (veiculando assim a ideia do duplo), ou de se substituir na sua ausência. Ela torna, assim, presente o ausente e, ao mesmo tempo, sublinha a ausência do que ela mostra (neste caso, o ator). Mas, se o recurso às imagens ao vivo sobre a cena permitia ver que a presença do ator sobre a cena se declinava a partir de agora “níveis de presença” – segundo diferentes “efeitos de presença” então –, e que a lógica binária que opõe a ausência à presença era por consequência ultrapassada e devia ser substituída pela ideia de um *continuum* da presença? (MAURIN apud PERROT, 2013, p.20-21). ⁶⁸

Segundo Perrot (2013, p.23), em outros textos, Maurin observa que, em alguns espetáculos (tais como *Elseneur* de Robert Lepage, por exemplo), a imagem vídeo do ator lhe confere mesmo “um parceiro” de atuação em cena, ao ponto que este duplo virtual endossa o status de personagem por inteiro. Assim, a questão do duplo, se manifesta particularmente bem quando o ator é confrontado por sua própria imagem ou, ao menos, quando os espectadores são testemunhas do desdobramento que ocorre na apresentação da imagem.

O fato é que a noção de “ao vivo” está relacionada com a questão da autenticidade do jogo do ator. As imagens têm a capacidade de veicular o sentimento do vivo, de um presente vivido, conferindo ao “ao vivo” uma aura de autenticidade portadora de “verdade”. Isso cria um novo espaço de visibilidade, o “ao vivo” (o vídeo ao vivo) participa da

⁶⁸ (...) la vidéo complexifie la notion de présence derrière celle de représentation dans la mesure où elle permet de redoubler la présence de l'acteur (véhiculant alors l'idée du double), ou de se substituer à son absence. Elle rend alors présent l'absent et, du même coup, souligne l'absence de ce qu'elle montre (en l'occurrence, l'acteur). Mais si le recours aux images en direct sur scène permettait de voir que la présence de l'acteur sur le plateau se déclinait désormais en « degrés de présence » – selon différents « effets de présence » donc –, et que la logique binaire qui oppose l'absence à la présence était par conséquent dépassée et devait être remplacée par l'idée d'un *continuum* de la présence? (Tradução Helena Mello).

construção de uma recepção que passa por uma reconfiguração de experiência de tempo, do espaço, da presença e do real.

Já a elaboração deste diálogo entre o discurso por um lado cênico e, por outro lado, filmico ou videográfico, depende da forma como os artistas trabalham. Tanto em relação à especificidade dos meios envolvidos na representação, sua aparelhagem, como da maneira como os diretores as exploram. Segundo Perrot (2013, p.23), as escolhas dos artistas variam bastante: alguns diretores resolverão restituir as imagens tais como elas são captadas, sem as fazer sofrer alterações particulares, enquanto que outros, recorrerão a programas de tratamento de imagens, operando em tempo real, durante a representação. Alguns artistas escolherão enquadramentos mais fechados que outros colegas, ou preferirão o plano sequência, enquanto que outros explorarão os efeitos de montagem seja na própria imagem, seja na constituição de planos filmicos (ou cinematográficos).

A mesma diversidade existe quando se trata dos dispositivos de vídeo, tanto para os dispositivos desenvolvidos para a captação de imagens quanto aos destinados à sua projeção e/ou difusão. Alguns diretores vão, assim, privilegiar os dispositivos à vista, enquanto que outros batalharão para os dissimular tanto quanto possível. Alguns multiplicarão as telas em cena sem deixar de explorar sua variedade (tela de projeção constituída de materiais e/ou de formas diferentes, monitor, tela de televisão, etc.), enquanto outros preferirão só utilizar um único suporte.

Alguns não hesitarão em revelar o processo de captação, deixando entrever no palco ou em seus arredores câmera e cameraman, enquanto, outros colocarão no local um dispositivo de captação quase invisível para os espectadores. Alguns pedirão aos seus atores que atuem para a câmera, outros confiarão a eles a captação de imagens.

De qualquer forma, a introdução das novas tecnologias sobre a cena leva o teatro a estabelecer mais fortemente uma ligação com o mundo atual, colocando em jogo nossa maneira de viver, de comunicar e de pensar.

O tratamento ao vivo da imagem, possibilita a manutenção da dimensão temporal e a experiência compartilhada. E às vezes até mesmo espacial, quando a ação filmada é visível sem o intermediário da câmera. Nesse esquema, a imagem do vídeo permite olhar diferentemente uma ação cênica diretamente visível aos espectadores.

Assim, ela pode servir, paradoxalmente, para manter de uma certa maneira o sentimento de copresença entre a cena e a sala, ao se inscrever em uma contradição de validação recíproca: a tela, recebendo o traço luminoso de ação cênica, lhe empresta o efeito de autoridade e de verdade que emana de toda imagem gravada, enquanto que o palco testemunha a conformidade entre o que mostra a tela e o que ocorre sobre o palco (PLASSARD, 2013, p.47).⁶⁹

Vemos isso em Ivo Van Hove, em "The King of War", ou Heiner Goebbels, em "Eraritjaritjaka". Ambos retomam esse mesmo princípio graças ao vídeo ao vivo. Assim, em "Eraritjaritjaka", os espectadores vêem sobre a tela, que constitui o fundo da cena, a imagem do ator, André Wilms, filmado no interior de uma casa no momento em que este se encontra do outro lado da parede. Já em "The King of War", o espectador tem acesso, através do grande telão no palco, às imagens filmadas ao vivo seja nos corredores atrás do palco, seja em cena.

Em Robert Lepage, "Le Projet Andersen", o esforço na encenação tende, um pouco, a criar no espectador o sentimento que os atores estavam imersos na imagem. Aqui, o cenário é uma imagem virtual que joga com o ator real. Isso, graças as imagens serem projetadas sobre uma tela côncava, na qual os personagens em cena (interpretados por um único ator em cena) penetram e parecem assim “caminhar na imagem”.

⁶⁹ Ainsi peut-elle servir, paradoxalement, à maintenir d' une certaine façon le sentiment de coprésence entre la scène et la salle, en s'inscrivant dans une boucle de validation réciproque: l'écran, recevant la trace lumineuse de l'action scénique, lui prête l'effet d'autorité et de vérité qui émane de toute image enregistrée, tandis que le plateau témoigne de la conformité entre ce que montre l'écran et ce qui s'accomplit sur ses planches.(Tradução Helena Mello).

3.2.2 Efeito de presença

Quando se fala sobre o efeito de presença é importante pensar nas ideias de *grau de presença* e de *presença do ator*. A diferença é que o conceito de *efeito de presença* remete ao de *sensação de presença*, como a palavra propriamente diz. Ou seja, um *efeito de presença* e não a *presença* em si. Assim, o *efeito de presença* nasce de experiências que dão a impressão de que há mesmo alguém ali, embora não haja ninguém. Vale ressaltar que ambos os conceitos, o de *presença* e o do *efeito de presença*, não são a mesma coisa, mas estão interligados.

O *efeito de presença* é um sentimento, uma sensação, que o espectador tem de que os corpos ou os objetos, oferecidos ao seu olhar ou a sua escuta, estão realmente ali, no mesmo espaço e no mesmo tempo nos quais eles se encontram.

Questionando a presença do corpo no mundo, estes efeitos nascem no interstício entre duas realidades. Para Josette Féral, "o efeito da presença é o sentimento, que tem um espectador, de que os corpos ou os objetos oferecidos ao seu olhar (ou ao seu ouvido) estão ali no mesmo espaço e no mesmo tempo no qual ele se encontra, embora ele saiba pertinentemente que eles estão ausentes" (BOURASSA, 2013, p.136).⁷⁰

Esta sensação de haver uma presença que não é real seria o que Féral⁷¹ chama de “efeito de presença”. E segundo a autora, numa situação em que não há ninguém, apesar da pessoa ter a impressão de que há alguém e saber racionalmente que não há outro no ambiente, ela tem a sensação de que tem alguém ali e, assim, vive o *efeito de presença*. E é neste “faz de conta”, neste “como se”, que surge o jogo de ilusão que cria esta “outra presença”.

⁷⁰ Tout en questionnant la présence du corps dans le monde, ces effets naissent dans l'interstice entre deux réalités. Pour Josette Féral, "l'effet de présence est le sentiment qu' a un spectateur que les corps ou les objets offerts à son regard (ou à son oreille) sont bien là, dans le même espace et le même temps que ceux dans lequel il se trouve alors qu'il sait pertinemment qu'ils sont absents".(Tradução Helena Mello).

⁷¹ Em palestra proferida no III Seminário Internacional sobre Teatro, Dança e Performance, com o tema Poéticas Tecnológicas, de Salvador, em 05 de novembro de 2010.

Isso acontece, por exemplo, nas instalações de Janet Cardiff⁷² e de outros artistas, que utilizam recursos tecnológicos ou digitais, para criar o *efeito de presença*. Nesses casos, a impressão de presença surge na experiência da pessoa que vive as mesmas sensações e percepções de quando se está na presença real de alguém.

Além disso, citando Jean-Louis Weissberg (2000, p.xx), Féral⁷³ ressalta que o *efeito de presença* não é um estado contínuo, mas sim, um sentimento de presença que aparece e desaparece numa sucessão. Gerando, a partir da alternância de momentos de presença e de ausência, a sensação e o sentimento de um *estado de presença*.

A performatividade tecnológica age sobre a presença e faz nascer efeitos, por parte do sujeito, sobre os planos da percepção e da construção de sentidos. Segundo Bourassa (2013, p.132), o termo "efeito de presença" é utilizado para descrever tais processos que induzem o sentimento de presença no sujeito em situação de experiência mediatizada.

Assim, o *efeito de presença* é o fator, situado do lado do dispositivo, que induz o sentimento de presença no espectador ou no participante em uma situação mediatizada, por um efeito de atenção aumentada. Os efeitos de presença são uma manifestação de performatividade que modifica a percepção de mundo. No processo de mediatização e no seu poder transformativo ocorre uma relação estética.

Se a presença designa uma intensidade de ser no mundo, no aqui e agora reunido à corporeidade, os efeitos de presença se constroem alterando aquela a partir de uma ausência, a do corpo ou de um dos seus aspectos que serão substituídos por um dispositivo tecnológico.

⁷² A artista canadense Janet Cardiff (Ontário, 1957) graduou-se em 1980 na Queen's University (BFA) e em 1983 na University Alberta (MVA). Vem desenvolvendo um trabalho articulado entre *sound art*, vídeo e instalação desde os anos 90, frequentemente, em colaboração com o seu parceiro, George Bures Miller (Vegreville, Canadá, 1960). Ganhou prêmio de notoriedade internacional por suas caminhadas de áudio em 1995.

⁷³ Em palestra proferida no III Seminário Internacional sobre Teatro, Dança e Performance, com o tema Poéticas Tecnológicas, de Salvador, em 05 de novembro de 2010.

É nesse jogo que intervêm a modulação da corporeidade através suas múltiplas mediações. Por exemplo, no caso da voz gravada, esta é dissociada de sua fonte: o corpo físico está ausente e é seu traço que se oferece a percepção do ouvinte. Assim, a dimensão sonora modulada pela tecnologia é um poderoso vetor de efeitos de presença que se multiplicam nas artes mediáticas.

Somos sempre levados a considerar a presença e a ausência como dois opostos. Mas, assim como o real e o virtual, elas não se opõem tal como mostra as obras abordadas. Elas correspondem principalmente a duas polaridades de um mesmo processo intermediário que leva de um a outro (e vice-versa), passando por uma série infinita de variações mediatizadas pelas tecnologias, uma série de graduações relativas a uma mudança de estado da matéria.

Sobre a cena, com o emprego das tecnologias como a *motion capture*, assim como o sólido, o líquido e o gasoso, o digital é assimilável a um estado paradoxal da matéria porque ele permite transformar as informações. Como uma matéria em estado líquido pode, através de um processo de solidificação, se transformar em gelo, a contração de um músculo no interior do movimento pode, passando por um processo de digitalização, se transformar em um som ou dar consistência a uma imagem que, em cena, entra em relação com o corpo do performer para dar lugar a um prisma composto de níveis de presença diferentes (QUINZ, 2013, p.250).⁷⁴

Com as tecnologias sobre a cena, o traço da presença amplifica e coloca em evidência o tempo de sua aparição e de seu desaparecimento, de uma maneira imperceptível. Neste estado de coisas, a presença, até um certo grau, pode ser considerada como a manifestação de uma série complexa de tensões presentes, mas ainda não completamente perceptíveis.

O *efeito da presença* é a sobrevivência da passagem de um corpo, quer seja sua qualidade ou sua consistência material. Se, na instalação, o *efeito de presença* é dado pelo afloramento da percepção de

⁷⁴ Sur scène, avec l'emploi de technologies comme la *motion capture*, au même titre que le solide, le liquide ou le gazeux, le numérique est assimilable à un état paradoxal de la matière parce qu'il permet de transformer des informations. Comme une matière à l'état liquide peut, à travers un processus de solidification, se transformer en glace, la contraction d'un muscle à l'intérieur d'un mouvement peut, en passant par un processus de numérisation, devenir un son ou donner consistance à une image qui, sur scène, entre en relation avec le corps du performeur pour donner lieu à un prisme composé de niveaux de présence différentes. (Tradução Helena Mello).

uma vibração sonora ou de uma palpitação luminosa que testemunha a passagem de um corpo, sobre a cena, a mesma tensão opera entre o corpo do performer, o traço de sua presença e o corpo do espectador, criando um efeito de presença sobre o plano da recepção.

Discutir as relações entre a presença e seus efeitos permite, para concluir, questionar o status da representação como paradigma da cena contemporânea no teatro e na dança. Neste contexto, para levar mais longe a análise da diferença em relação ao sistema da representação das formas, é necessário introduzir algumas observações sobre a estrutura da ação, a qual a cena tecnológica parece fazer sofrer modificações substanciais, inscrevendo uma lógica da situação fundada sobre um princípio da transformação. O efeito da presença repousa, assim, sobre a maneira pela qual nós produzimos a significação mediatizando o mundo, desde a invenção da linguagem, até os ambientes virtuais contemporâneos.

E pela via dos dispositivos tecnológicos, o corpo pode estar ausente enquanto que a mente está presente. É a sensação que sentimos, por exemplo, quando se desenvolve uma conversação telefônica, em que o corpo do interlocutor está ausente do nosso campo perceptivo e só se revela pelo intermédio da voz invisível. É neste interstício entre a presença e a ausência que se situam os efeitos da presença. Em um contexto mediático do mundo físico, a atenção oscila entre a materialidade do mundo de dispositivos tecnológicos e a dimensão simbólica no espaço imaginário.

Assim, o século XX é também o momento no qual ocorrem as transformações maiores da imagem do corpo pelo viés de suas numerosas mediações tecnológicas, indo da sua captação por imagem fílmica até a sua virtualização ao centro do ciberespaço, onde os simulacros e os corpos virtuais proliferam.

Com isso, a passagem do corpo físico ao corpo virtual marca uma transformação em relação a qualidade de ser, pois daqui para frente a presença subjetiva do indivíduo transita por um corpo digital, agindo como um duplo ou uma máscara. Estes duplos digitais nos

lembram, então, que nosso corpo físico está ausente. E os personagens virtuais, aparecem na internet, no cinema e no teatro.

3.2.2.1 Personagem virtual

O personagem virtual, aparece tanto no cinema, como no teatro. O sucesso ou fracasso dessa "aparição" depende da intensidade e da complexidade dos efeitos de presença do qual essa figura se acompanha. Desprovido da materialidade que poderia lhe conferir a presença do ator, o personagem virtual suscita de fato questões tanto do ponto de vista do espectador como da crítica teatral.

Partiremos da definição de Dospinescu (2013, p.288) para melhor distinguir as diferentes abordagens da noção, de acordo com o meio artístico no qual se manifesta esta imagem.

Segundo o autor, o espectador percebe o personagem virtual diferentemente nas duas artes. No cinema, a percepção de um personagem virtual, produzido pela animação de síntese, é mais próxima daquela do personagem apresentada por um ator real.

Um exemplo, é o filme "O Senhor dos anéis", no qual ninguém questionaria a diferença entre os personagens convencionais (ditos "reais") e os personagens (virtuais) como o de Gollum. Para o espectador, ambos fazem parte do mesmo universo de ficção e não existe um que seja mais "verdadeiro" do que outro. Dessa forma, a convenção do fantástico foi claramente colocada pelo cineasta e aceita pelo espectador. "No cinema, quer sejam virtuais ou convencionais, os personagens são percebidos quase sem discriminação aparente; o espectador de cinema se preocupa menos com a natureza real ou virtual dos personagens da tela" (DOSPINESCU, 2013, p.288). Já no teatro, que é uma arte em tempo real, todo personagem que se atualiza pelo viés de uma projeção de vídeo é tratado no início da apresentação como "personagem virtual", para não dizer "irreal".

De fato, o espectador o vê, primeiramente, como uma espécie de corpo *estranho*, alguma coisa de "imprópria" ao universo cênico.

Resta dizer que o sistema de defesa do espectador tem a tendência de rejeitar o corpo estranho "feito de luz" que é o personagem virtual quando ele atinge um grau de artificialidade ou de tecnicidade em torno desta imagem. Isso se deve, em parte, à ausência de consistência, de materialidade destas imagens e a sua atualização em cena pelo viés da luz projetada. Isso se explica, igualmente, por um contraste mais marcado entre a presença evidente do ator real, que se confunde com o personagem o qual ele é intérprete, e a ausência, completamente evidente, do ator vivo por trás do personagem virtual (DOSPINESCU, 2013, p.288).⁷⁵

Um outro aspecto, que caracteriza a percepção do personagem virtual no teatro, é a interação entre um personagem interpretado por um ator real e um personagem virtual em projeção. Isso muitas vezes provoca uma separação entre as duas formas de ficção: "real" e "virtual". O que leva o espectador a comparar as presenças, sendo uma mais "verdadeira" que a outra (mais artificial).

O fato é que, no teatro, a fenomenalidade (e a percepção) do personagem, em geral, caracteriza-se pela presença ou ausência do ator. Nesse sentido, todo personagem que não se manifesta em tempo real é visto como "virtual", não só pela presença de um ator vivo, mas principalmente pelo viés de uma projeção.

Inversamente, o personagem de teatro tradicional é visto como "real" pois é encarnado por um ator vivo, presente em cena "em carne e osso", ou ao menos por um meio de expressão corporal vivo, incluindo, aí, a voz.

Podemos concluir sobre isso que a ausência do ator vivo se torna no teatro muito mais evidente que no cinema e, em todo caso, mais intrigante para o espectador. No teatro, o personagem *virtual* é, inicialmente, um intruso no espaço *real* que é a cena. Não esqueçamos que o espectador vai ao teatro porque ele está interessado na proximidade da cena e, assim, pela atuação do ator, proximidade que o fascina pelo fato de lhe oferecer a possibilidade de seguir, em detalhe, a alternância entre a imagem do ator e a do personagem. Trata-se de

⁷⁵ Il reste que le système de défense du spectateur a tendance à rejeter ce corps étranger "fait de lumière" qu'est le personnage virtuel dès qu'il perçoit un certain degré d'artificialité ou de technicité autour de cette figure. Cela est dû, en partie, à l'absence de consistance, de matérialité de ces figures et à leur actualisation sur la scène par le biais de la lumière projetée. Cela s'explique également par un contraste plus marqué entre la présence *évidente* de l'acteur réel, qui se confond avec le personnage dont il est l'interprète, et l'absence, tout aussi évidente, de l'acteur vivant derrière le personnage virtuel. (Tradução Helena Mello).

aspectos do evento teatral que alimenta o prazer do espectador (DOSPINESCU, 2013, p.290).⁷⁶

Podemos dizer que a virtualidade dos personagens no teatro remete a uma presença tecnologicamente mediada. Alguma coisa que não se atualiza pela presença do ator vivo. Isso significa que o personagem virtual é acompanhado, em geral, por um efeito de presença que permite ao espectador aceitar a convenção, segundo a qual, o personagem virtual pertence ao espaço de cena.

Por outro lado, quanto mais a aparência ou o grau de definição de personagem virtual se aproxima da natureza viva de um ator real, mais sua artificialidade se faz discreta e mais o espectador tem a chance de parar de questionar sua presença.

A *sensação de presença* gerada pelo personagem virtual depende do *efeito de presença* dele em cena. E pode, entretanto, ser modificada se ele chega a se aproximar de um limiar de presença que lhe permita ser aceito pelo espectador da mesma forma que os personagens convencionais. Isso se dá em função das condições de representação e dos meios tecnológicos utilizados por sua encenação. Assim, o efeito de presença pode, então, aumentar ou diminuir. Por exemplo, a interação, de acordo com diferentes técnicas do jogo, entre um ator vivo, interpretando um personagem convencional, e um personagem virtual, poderia aumentar o efeito de presença deste último. Isso fica evidente na encenação do 4DArt, em que atores reais jogam com personagens virtuais em cena, proporcionando momentos de grande presença das imagens.

⁷⁶ On peut conclure sur ce point que l'absence de l'acteur vivant devient au théâtre beaucoup plus évidente qu'au cinéma et, en tout cas, plus intrigante pour le spectateur. Au théâtre, le personnage *virtuel* est d'entrée de jeu un intrus dans l'espace *réel* qu'est la scène. N'oublions pas que le spectateur vient au théâtre parce qu'il est intéressé par la proximité de la scène et donc par le jeu de l'acteur, proximité qui le fascine du fait de lui offrir la possibilité de suivre en détail l'alternance entre la figure de l'acteur et celle du personnage. Il s'agit là d'aspects de l'événement théâtral qui alimentent le plaisir du spectateur. (Tradução Helena Mello).

3.2.3 Efeito de cinema

Partiremos da ideia de "efeito de cinema", de Dubois, que segundo Monteiro (2016, p.40) estaria relacionada com o campo "expandido da arte", que leva em consideração subáreas específicas, como a literatura, o cinema e as artes visuais. Tal divisão parece contraditória, visto que o "efeito de cinema" vem das fusões e inter-relações que surgem entre as artes:

Ainda que tenhamos debates em momentos históricos e abordagens diversas na literatura, nas artes visuais, no cinema, no teatro e nas demais artes; é fato que estamos diante de uma zona de contaminação que transforma suas fronteiras em zonas de indefinição, levando a formas híbridas de criação. As artes cênicas que sempre estiveram associadas às demais artes (como a música, as artes visuais e, evidentemente, a literatura), a partir do surgimento do cinema, apropriam-se de técnicas as quais, com o advento do digital, nos anos 90, ampliam um vasto campo de experimentações (MONTEIRO, 2016, p.40).

Nessa perspectiva, dois conceitos são importantes: o de cinema expandido e o de cena expandida.

O cinema expandido seria um cinema que rompe não só com a estrutura espacial, do cinema clássico narrativo, como coloca à prova também a forma de produção e recepção.

O cinema expandido fora do padrão do cinema clássico narrativo (exibido em uma sala escura para espectadores); um cinema que rompe com a estrutura espacial e põe à prova não só o espaço, como também a forma de produção e recepção, criando “novos equipamentos coletivos de subjetivação” (Parente, 2009, pg. 34) trouxe grande contribuição à arte contemporânea. O cinema expandido, segundo Parente, se caracteriza por duas vias: a reinvenção da sala de cinema em novos espaços (quando, por exemplo, o cinema invade o museu) e as instalações que “radicalizam processos de hibridização entre diferentes mídias”: instalações imersivas, ambientes virtuais panorâmicos, criando o que Dubois chama de “efeito-cinema” (MONTEIRO, 2016, p.39).

Portanto, o efeito de cinema se dá a partir do cinema expandido. Quando o cinema sai da sala escura tradicional e invade outros espaços, relativizando assim, a própria ideia de cinema e de arte.

Já no teatro, o que Monteiro (2016, p.39) chama de cena expandida seria aquela que se articula com outras áreas artísticas, compartilhando conhecimentos das artes cênicas, visuais, das mídias audiovisuais, da *performance*, da dança, da literatura, da fotografia.

Assim, a cena expandida, não se reduz apenas ao fazer teatral, nos modos de produção e recepção convencionais, mas sim, a um fazer teatral que "expande os sentidos", a partir de hibridismos de linguagens na cena, que acabam modificando a percepção do acontecimento teatral e seu sentido metafísico.

Como já abordamos anteriormente, o uso de tecnologias digitais, somado ao hibridismo de linguagens na cena, vem modificando cada vez mais a percepção do acontecimento teatral e originando o fim das fronteiras entre as artes, o que leva a uma dificuldade de delimitar as produções artísticas. Surgindo assim, novas estratégias de recepção teatral, adotadas à medida que as fronteiras e os limites da cena vão desaparecendo.

Nesse sentido, considero que a cena expandida modifica a recepção da obra artística, propiciando novos modos de percepção, levando o espectador ao lugar de agenciador da obra. Interagir com possibilidades múltiplas que vão desde o uso de dispositivos audiovisuais, passando por suportes distintos ao contato sensorial com materiais e espaços não convencionais, leva o espectador a experimentar um tipo de recepção em que se vê convidado a transitar entre tempos e espaços variados. É na articulação, no encontro, na intersecção entre tempos, espaços e no hibridismo da confluência entre as artes que situo a cena contemporânea (MONTEIRO, 2016, p.42).

Portanto, os espetáculos "Erarítjaritjaka" e "E se elas fossem para Moscou", se situam entre a fronteira do teatro e do cinema. Em ambos, temos um telão de cinema dentro de um palco de teatro. No telão, temos o filme projetado ao vivo, porém, o público do telão não vê a cena sendo filmada. Nas duas encenações, as cenas são filmadas em outro ambiente simultaneamente.

Teríamos um cinema expandido dentro de uma cena expandida? Esses espetáculos geram muitas questões... O fato é que, temos o "efeito de cinema" no palco, e o mesmo vem acompanhado de uma forma de

presença. A presença da imagem. Pois, a imagem "ao vivo" gera o efeito de autenticidade, que provoca a ideia de realidade no espectador.

Ou seja, a partir da imagem ao vivo, é revelada a autenticidade do jogo do ator, que será ligada à sua presença imediata e em ação.

Couchot explica de fato que a imagem, qualquer que seja, tem sempre obedecido a regimes temporais diferentes dos quais um é próprio do "autor" (o pintor, o fotógrafo, o videoasta, etc.) – "o tempo de fazer" – e o outro, aquele que olha (o espectador) – "o tempo de ver". Mas, a imagem ao vivo, notadamente quando ela aparece sob o olho do espectador, tem isto de particular, estas duas temporalidades parecem se confundir. Ora, é precisamente porque esta confusão de temporalidades é apenas uma ilusão que a alteração de imagem em tempo real tornou possível. Na continuidade, parece necessário considerar, com Francine Lévy, as diferentes temporalidades ligadas à imagem, quer dizer, "o tempo de imagem" e "o tempo na imagem". Se o primeiro corresponde ao tempo próprio da percepção da imagem pelo espectador, o segundo, acontece no centro da imagem e constitui um "material de construção". Maleável, ele pode sofrer alterações abrindo a porta da aparição de novas possibilidades temporais (PERROT, 2013, p.25).⁷⁷

Da mesma forma, a internet e as imagens de vídeo criam a ilusão e dão a impressão de que as pessoas realmente estão ali presentes. De maneira que, a presença na tela nos provoca reações muito semelhantes com aquelas que temos quando estamos de fato diante de uma pessoa presente.

Portanto, a "presença da imagem" gera um efeito de real que surge reforçado pelo efeito de autenticidade. Em Jatahy, isso acontece devido ao fato das cenas serem filmadas ao vivo. Em Goebbels, é através da impressão de que as imagens são ao vivo (embora sejam pré-gravadas) que temos esta sensação de realidade.

⁷⁷ Couchot explique en effet que l'image, quelle qu'elle soit, a toujours obéi à des régimes temporels différents dont l'un est celui propre à "l'auteur" (le peintre, le photographe, le vidéaste, etc.) – "le temps du faire" – et l'autre, à celui qui regarde (le spectateur) – "le temps du voir". Mais l'image en direct, notamment lorsqu'elle se fait sous l'œil du spectateur, a ceci de particulier que ces deux temporalités semblent se confondre. Or, c'est précisément parce que cette confusion des temporalités n'est qu'une illusion que l'altération des images en temps réel est rendue possible. Dans la continuité, il semble nécessaire de considérer, avec Francine Lévy, les différentes temporalités rattachées à l'image, c'est à dire "le temps *de* l'image" et "le temps *dans* l'image". Si le premier correspond au temps propre à la perception de l'image par le spectateur, le second se joue au sein même de l'image et en constitue un "matériau de construction". Malléable, il peut subir des altérations ouvrant la porte à l'apparition de nouveaux possibles temporels. (Tradução Helena Mello).

4. Análise das encenações

As análises buscam compreender o hibridismo entre teatro e cinema e refletir sobre a forma de utilização dos recursos cinematográficos e do vídeo em cena.

Partiremos portanto dos conceitos definidos no capítulo anterior: *presença, efeito de presença, performatividade da imagem, efeito de cinema*, para compreender as presenças das imagens nos espetáculos selecionados. Vale ressaltar que dentro das encenações, aparecem mais de uma forma de presença. No entanto, aprofundamos em cada espetáculo, o recurso mais marcante, para exemplificar o que vem acontecendo no teatro, a partir dessas projeções de vídeo.

A escolha das encenações se deu a partir da forma como os espetáculos utilizam os recursos do cinema no palco. Para tanto, definimos algumas categorias de hibridismo entre teatro e cinema, pensando nas formas de aparição do cinema no palco. Apesar de todos os espetáculos selecionados para a análise possuírem vídeo e projeção, sabemos que a fusão de linguagens pode acontecer também a partir do texto, do cenário, etc.

A influência do cinema sobre o teatro hoje é bem evidente. Abaixo, listamos algumas formas de hibridismo, definidos por Prédal (2013, p.17). Para o autor uma característica do cinema presente no teatro são os diálogos, que apresentam uma linguagem menos verbal, mais cotidiana.

Além disso, há o surgimento de quadros justapostos, que se parecem com sequências cinematográficas que levam ao abandono dos atos para não romper a continuidade narrativa, como em um filme.

Outro exemplo, é a construção de luz focada que ilumina um ator ou um detalhe. Não chega a ser o equivalente a um grande plano de cinema (que aumenta o detalhe), mas este tipo de iluminação numa encenação, que corta e isola, é essencialmente cinematográfica.

Em relação aos temas, há também uma mudança a partir do hibridismo com o cinema. Atualmente não existem mais temas

propriamente teatrais, há uma renúncia em relação a estrutura dramática tradicional, com a regra das três unidades. Como os temas não estão mais vinculados a um texto escrito, hoje é possível inventar flashbacks, montagens paralelas, inserções, colocar em cena vários protagonistas e falar de várias épocas históricas. E por fim, as imagens e suas composições/enquadramentos surgem no palco em movimento, como o cinema.

Analisaremos alguns espetáculos, que utilizam recursos cinematográficos em cena, a fim de compreender como estas linguagens se mesclam e permitem ao teatro acompanhar o seu tempo.



King of War

Ivo Van Hove



4.1. Ator-imagem em Ivo Van Hove

4.1.1. Diretor

Ivo Van Hove nasceu em 28 de outubro de 1958, em Heist-op-den-Berg, um município da Bélgica, localizado na região da Flandres. Diretor de teatro belga, conhecido como diretor artístico da Toneelgroep Amsterdam, na Holanda.

Segundo o diretor (apud MAURIN, 2014, p.20), nada o destinava particularmente ao teatro. Cresceu em uma pequena comunidade rural situada no sudoeste de Anvers, em um meio católico bastante restrito. Aos onze anos, seus pais o colocaram em um pequeno seminário no norte da Bélgica. Era uma escola de meninos, onde ele passava toda a semana. Nas terças-feiras, depois do almoço, os alunos podiam ir para a cidade se divertir ou ficar na escola no clube de teatro. Sem saber bem porque, ele optou pela segunda possibilidade.

Assim, durante seis anos ele fez teatro todas as quartas, depois do almoço. Tratava-se de exercícios, mas preparavam também um espetáculo de fim de ano, em geral uma peça que escrita pelo professor responsável do atelier.

Ivo Van Hove conta (apud MAURIN, 2014, p.21) que não era um bom ator, mas recebia seguidamente os grandes papéis. Sem ter consciência na época foi lá que ele compreendeu o que era fazer teatro.

O club teatro era como um mundo no interior do pensionato, do qual não podíamos, evidentemente, sair e que era, então, como um mundo dentro do mundo (...) Eu devo a este pensionato minhas primeiras emoções teatrais, que são também as emoções humanas. Eu crescia. Mas o teatro não era sempre uma vocação e eu não sabia muito bem o que eu queria fazer mais tarde (VAN HOVE apud MAURIN, 2014, p.21).⁷⁸

⁷⁸ Le club théâtre était comme un monde à l'intérieur du pensionnat, dom on ne pouvait évidemment pas sortir et qui était donc lui-même comme un monde dans le monde.(...) Je dois à ce pensionnat mes premières émotions théâtrales, qui sont aussi des émotions humaines. Je grandissais. Mais le théâtre n' était toujours pas une vocation et je ne savais pas très bien ce que je voulais faire plus tard.(Tradução Helena Mello).

Como era um bom aluno, logo começou seus estudos de direito em Anvers. O curso era pluridisciplinar, compreendia aulas de filosofia, de psicologia e línguas. Mas, acabou abandonando o curso depois de três anos e se inscreveu no RITCS (Royal Institute for theatre, cinema e sound), em Bruxelas. No primeiro ano, estudou jornalismo, cinema, teatro e fotografia. E resolveu seguir o curso de direção.

Apresentou seu primeiro espetáculo em Anvers em 1981: "Geruchten" (Rumeurs), e obteve algum sucesso no meio alternativo. Cria-se assim uma certa expectativa para o espetáculo seguinte: "Ziektekiemen" (Germes pathogenes), escrito por ele mesmo. A imprensa veio, a televisão também.

Tal reconhecimento permitiu organizar uma turnê suficientemente longa para o terceiro espetáculo, "Ais in de oorlog" (Como na guerra). Espetáculo criado a partir de Édipo em colônia, de Sófocles.

Apesar dessa pequena notoriedade, ele retorna ao RITCS, onde dois professores o marcaram, dois dos representantes do que chamavam da velha escola. Um deles, ensinava cinema, e o ensinou a olhar os filmes de Godard. O outro professor, Alex van Royen, o fez compreender que a direção exige disciplina e seriedade. Era um professor muito rigoroso e segundo Ivo Van Hove ele o ensinou que a objetividade do texto não existe, inventamos sua verdade, produzindo uma interpretação.

Ao fim de quatro anos, no RITCS, havia o exame final. Ivo Van Hove resolve trabalhar uma peça de Botho Strauss. O professor, Alex van Royen, no dia seguinte, disse: "Em oito proposições, eu vi sete vezes uma ausência de teatro e uma vez um mal teatro". O encenador considera a crítica um elogio. Estava contente de fazer um mal teatro pois, ao menos, era teatro que eu fazia.

No início dos anos 1980, reinava em Anvers uma efervescência artística inacreditável. O cenário artístico era composto por: Guy Cassiers, Jan Fabre, Jan Lauwers e Anne Teresa De Keersmaecker, todos começaram na mesma época, se conheciam e se vigiavam. Cada

um evoluiu à sua maneira: Anne Teresa De Keersmaecker foi para a dança, Jan Fabre perseguiu a via de um teatro performativo, Guy Cassiers apareceu em cena e Ivo van Hove se inclina rapidamente para os textos. Apesar do individualismo de cada diretor, eles passaram a ser considerados, na época, uma geração de artistas, os "Oiseaux flamands" (Pássaros flamengos)".

Em 1984, monta "Agatha", de Marguerite Duras, na cave de café Illusie (Ilusão). Por causa de um dos dois atores que saia do Conservatório, Dora van der Groen (uma atriz muito célebre no teatro, no cinema e na televisão) veio ver o espetáculo. Todo mundo a conhecia, ela dava aulas no Conservatório de Anvers. Ivo Van Hove a admirava muito, e a partir deste contato eles se aproximaram e ela o convidou para lecionar no Conservatório. Ele aceitou e deu aulas por doze anos em Anvers, onde continua até hoje a fazer parte do conselho artístico.

Ivo Van Hove é um diretor que domina o teatro. Com uma vasta produção, o interessante é descobrir as formas artísticas que ele cria. Tem espetáculo em que ele coloca a cena e a sua projeção simultaneamente no palco. Segundo Féral (em aula na Paris 3) o encenador disse que nessas situações o público de hoje olha para o vídeo. E por isso considera importante a tecnologia, para fazer este diálogo. Entre o real e as imagens, a sobreposição das imagens sobre a situação real no palco, evocam o espaço exterior e o espaço interior na cena.

Nas encenações "Tragedies Romaines" (2007), e "The Antonioni Project" (2009) é o telão que vai aproximar o ator do espectador, como no cinema. "Tragedie Romaines", questiona o fato de estarmos vivendo cada vez mais em espaços fechados, pois hoje até os lugares abertos são fechados, só dão a sensação de serem abertos (lugares com vidro, vista). Em determinada cena, os jornalistas falam da guerra romana, mas as imagens projetadas são de guerras de hoje. Assim, passado e presente se misturam, passam de um para o outro, se sobrepondo. Já em "The Antonioni Project", o cenário é branco, imita um set, e a projeção dos

atores aparecem em outro espaço, como o cinema. Em Ivo Van Hove, teatro e cinema convivem, aparecem ao mesmo tempo no palco.

"Angels in américa" (2008), os espaços são duplicados. Temos teatro e cinema, espaço imagem e espaço paisagem. O espaço é uma instalação artística, se desdobra em espaço volume e espaço imagem.

"Children of the sun" (2010), nesse espetáculo o cenário é uma casa, mas em alguns momentos paisagens são projetadas nas paredes (telões) criando um espaço paisagem.

"Husbands" (2012), há um avião projetado e o ator joga como uma criança fazendo um avião. A imagem paisagem só é possível com o vídeo. É o espectador que cria o realismo, o ator joga com a imagem, não há realismo. Segundo Cassavetes (apud MAURIN, 2014, p.41), cada ator estava equipado com uma pequena câmera fixada na testa. O espectador via, então, tudo o que seu olhar visualizava. Ele via através dos olhos dos personagens, como se estivesse na cabeça deles. Todos os movimentos que filmavam estas câmeras subjetivas produziam imagens em preto e branco que saltavam e redobravam o ritmo da cena.

"L'extrême contemporain", não há cena paisagem, a força está no corpo dos atores, na aparência. O vídeo surge para revelar a intimidade dos atores. O espectador é parte integrante, há um momento que a câmera filma a plateia. Os ambientes do cenário (parlamento, quarto...) são montados durante a cena. Os personagens possuem uma complexidade, há o exterior, mas há um interior presente.

Para o encenador a imagem é utilizada quando ela parece justificada. Há produções que utiliza vídeo e em outras não. Em "Calígula", de Camus em 1996, tinha vídeo, mas depois ficou sem utilizar até "Rent" (2000). Não tinha em "Othello" nem, mais recentemente, em "Long voyage du jour à la nuit". Para ele é preciso, distinguir as imagens que refletem nossa época (as imagens das mídias, jogos de vídeo, realidade virtual) e as imagens que permitem designar teatralmente o lugar da ficção ou de mostrar em grande plano a ação cênica e as expressões faciais.

Segundo Ivo Van Hove (apud MAURIN, 2014, p.19), o único teatro que vale é um teatro nascido de um desejo irrepresável, de uma profunda necessidade, como se fosse vital dizer o que temos a dizer no momento em que se diz. Surge do instinto e da paixão:

Antes de poder ser dissecado e racionalizado, a escolha de uma obra é, na maior parte do tempo, instinto. Ou intuição. Ela está ligada a razões pessoais, a questões que me obsediam no momento em que eu a realizo, depois ela amadurece entre a formulação do projeto e sua realização. Mas, continua tão misteriosa quanto o sentimento amoroso. Como o teatro é uma arte coletiva, esta paixão deve ser compartilhada. Com ela vem, então, a confiança: primeiro a confiança na decisão que tomamos, depois na confiança da equipe com a qual colaboramos e a quem delegamos o cuidado de levar o fruto ao público. O teatro é meu lugar e meu meio de expressão. É lá que eu analiso os comportamentos humanos (VAN HOVE apud MAURIN, 2014, p.19).⁷⁹

O diretor acredita que seus espetáculos revelam não só o momento histórico que estão inseridos, mas também os diversos períodos de sua vida. Afinal, as pessoas vão evoluindo e mudando como o mundo, e assim, sua autobiografia vai sendo desenhada no conjunto dos seus espetáculos. E através dos atores, ele pode explorar suas interrogações íntimas e seus fantasmas extremos.

Com certeza, encontramos autores de predileção e temáticas recorrentes, ausências também, que eu assumo, mas principalmente meu gostos, minhas paixões e meus questionamentos em diferentes épocas de minha vida. Eu posso sentir algumas decepções, mas eu não experimento nem arrependimentos, nem frustrações (VAN HOVE apud MAURIN, 2014, p.19).⁸⁰

⁷⁹ Avant de pouvoir être disséqué et rationalisé, le choix d' une œuvre relève la plupart du temps de l'instinct. Ou de l'intuition. Il est lié à des raisons personnelles, à des questions qui m' obsèdent au moment où je l'effectue, puis il murit entre la formulation du projet et sa réalisation. Mais il reste aussi mystérieux que le sentiment amoureux. Comme le théâtre est un art collectif, cette passion doit être partagée. Avec elle vient donc la confiance : d' abord la confiance dans la décision qu' on a prise, puis la confiance dans l' équipe avec laquelle on collabore et à qui on délègue le soin d' en apporter le fruit au public. Le théâtre est mon lieu et mon moyen d'expression. C'est là que j'analyse les comportements humains (Tradução Helena Mello).

⁸⁰ Bien sur, on y retrouve des auteurs de prédilection et des thématiques récurrentes, des absences aussi, que j'assume, mais surtout mes goûts, mes coups de cœur et mes questionnements à différentes époques de ma vie. Je peux ressentir quelques déceptions, mais je n' éprouve ni regrets ni frustrations. (Tradução Helena Mello).

4.1.2. Grupo / atores

O grupo dirigido por Ivo Van Hove, Toneelgroep, é subsidiado pelo estado. O encenador gosta de atores que tenham personalidade. Para ele é difícil definir a presença do ator, da sensibilidade, da fragilidade do ator. Procura interrogar a identidade dos personagens, analisar a relação do porvir, a relação com a sociedade. Os atores têm sempre uma dualidade, há sempre uma fragilidade nos personagens.

Eu amo os atores que exalam uma personalidade e da qual dizemos, ao vê-las em cena, que temos vontade de lhes ouvir falar. O ideal é que elas combinem uma inteligência das palavras e uma inteligência das emoções. Entretanto, eu não gosto dos atores que não tomam nenhuma iniciativa e se contentariam de ser simples executantes (VAN HOVE apud MAURIN, 2014, p.51).⁸¹

A cenografia de todos os seus espetáculos, é assinada por Jan Versweyveld, que é também responsável pela iluminação e, por vezes, pelo figurino. Os néons pendurado em cena, que são moeda corrente em seus espetáculos, foi ideia dele.

Há muito tempo, trabalha, com Peter van Kraaij e Bart Van den Eynde, os dramaturgos da companhia. A única exceção foi na ópera onde, além de um dramaturgo musical, trabalhou com Janine Brogt.

Desde 2000, Tal Yarden, entrou para o grupo, para trabalhar nos espetáculos que requerem vídeos.

Formam uma equipe coesa, onde todos se conhecem muito bem, o que possibilita um trabalho de exploração de cima à baixo e por todos os lados (texto, língua, personagens, intriga, contexto). As ideias surgem, circulam, ressaltam, e o grupo busca ir o mais longe possível, em busca das melhores soluções para a realização dos projetos.

A hesitação do meio, não é para nós. Não pelo gosto da experimentação pela experimentação, mas por vontade de sair dos caminhos batidos, de nos questionar, de ultrapassar o que nós sabemos fazer, nós já fizemos, para ir até o fim procurando

⁸¹ J'aime les acteurs qui dégagent une personnalité et dont on se dit, en les voyant sur scène, qu'on a envie de les entendre parler. L'idéal, c'est qu'ils combinent une intelligence des mots et une intelligence des émotions. En revanche, je n'aime pas les acteurs quine prendraient aucune initiative et se contenteraient d'être de simples exécutants. (Tradução Helena Mello).

além e de outra forma. Isso pode parecer pretensioso, mas nós procuramos a interpretação mais absoluta possível (VAN HOVE apud MAURIN, 2014, p.48).⁸²

Tudo está interligado, a cenografia e o vídeo participam também da dramaturgia. A criação dos espetáculos parte primeiro do espaço. A medida que avançam as discussões, Jan propõe um cenário, que frequentemente é um cenário inesperado e totalmente convincente. Para Ivo Van Hove é importante que os atores estejam desde o início no cenário, pois acredita que o seu tamanho, a sua configuração, irão condicionar o jogo.

A partir daí o grupo colocará no espaço suas intenções e suas intuições. Os atores devem dominar o espaço tão cedo quanto possível para se sentirem tranquilos. É necessário também, que aprendam seus papéis antes, para que não tenham o livro na mão, durante os primeiros ensaios. Acredita que seja mais frutífero, mais eficaz, que eles façam, imediatamente, a experiência das palavras em seus corpos, no espaço e que eles dêem verdadeiramente as réplicas, os olhos nos olhos, para desencadear os movimentos que nascem do que diz o texto.

Em regra, geral, o trabalho é rápido. Ensaiam entre cinco e seis semanas e todas as vezes tentam seguir a cronologia da peça.

Os atores são o centro do teatro de Ivo Van Hove. Eles incorporam os textos, os animam com sua carne. O encenador relata estar com uma companhia de excelentes atores, todos muito polivalentes. Com alguns, como Chris Nietvelt ou Frieda Pittoors, trabalha há mais de 20 anos; recentemente, Bart Slegers, com quem trabalhou nos anos 1980, se juntou ao grupo, entre outras razões, para retomar os papéis de um ator que deixou a companhia. A companhia se renova frequentemente. Alguns partem, alguns chegam, e todos envelhecem.

O encenador gosta de contratar jovens. Seleciona alguns alunos os quais pode acompanhar seus estudos, outros que participam da

⁸² La frilosité du juste milieu, ce n' est pas pour nous! Non par gout de l'expérimentation pour l'expérimentation, mais par volonté de sortir des sentiers battus, de nous remettre en cause, de dépasser ce que nous savons faire et que nous avons déjà fait, pour aller jusqu' au bout en cherchant ailleurs et autrement. Cela peut paraître prétentieux, mais nous cherchons l'interprétation la plus absolue possible.(Tradução Helena Mello).

audição aberta que acontece uma vez por ano. Insiste sempre para que todas as faixas etárias sejam representadas na companhia, de vinte a setenta anos. Entre o grupo, uma grande familiaridade é, rapidamente, adquirida. Os atores conhecem o grau de envolvimento que ele espera deles e eles não gostam de se sentir negligenciados.

Não há uma regra, um sistema ou método. O diretor diz se adaptar conforme o estilo e a sensibilidade de cada ator. Algumas vezes basta dar algumas indicações gerais para que eles entendam o sentido do que procura e fazer proposições que vão nesta direção. Em outros momentos, é necessário provocar, empurrar, ou, ao inverso, os reter para que os atores cheguem onde ele quer.

Às vezes, é preciso provocar, às vezes, é preciso deixar livre; às vezes intervir, às vezes se calar. Eu sei gerar as tensões e, conforme o caso, passar do papel de pai ao da mãe amável. Isso faz parte da intuição, é difícil de explicar, mas isso funciona ainda melhor quando se conhece bem o seu trabalho (VAN HOVE apud MAURIN, 2014, p.50).⁸³

Ivo Van Hove dirige os atores, sempre dialogando com eles. Para ele não saber permite procurar junto, sempre compartilhando o mesmo objetivo, correndo os mesmos riscos. Da mesma forma, os atores se ajudam muito, mesmo fora dos ensaios normais.

4.1.3. Texto

Todo o trabalho de Ivo Van Hove é sobre o texto. Utiliza tanto textos clássicos como contemporâneos. A cartografia dele conta com centenas de peças desde 2009, quando criou a companhia. Há uma variedade nos textos montados, ele escolhe os textos que ama e que permitam falar de hoje. O diretor gosta dos clássicos que permitam imaginar as cenas. É um diretor de texto. Gosta de pensar no que está por trás do texto.

⁸³ Tantôt il faut provoquer, tantôt il faut laisser faire; tantôt intervenir, tantôt se taire. Je sais gérer les tensions et, suivant le cas, passer du rôle de père Fouettard à celui de la mère attentionnée. Cela relève de l'intuition, c'est difficile à expliquer, mais ça fonctionne d' autant mieux qu' on se connaîtrais bien dans le travail. (Tradução Helena Melo).

Em "Kings of War", temos a junção de três obras, cortadas e misturadas, mas tudo é Shakespeare. Há uma junção entre o teatro do texto e o teatro visual. As imagens são performativas, elas jogam.

"Henrique V", inicialmente um monarca jovem e inexperiente, rapidamente revela-se um líder racional e moral que está disposto a colocar os interesses do seu país acima do seu. Ele casa com uma princesa francesa, a fim de garantir a paz. O espectador, no entanto, testemunha o caos que acontece na Inglaterra, que possui vários pretendentes ao trono, tentativa de tomar o poder.

"Henrique VI" não consegue reconciliar as facções em guerra e sabe que os franceses estão prestes a invadir. Shakespeare retrata Henrique VI como um governante ineficaz que é excluído do centro do poder. Como seu país desmorona em torno dele, é levado apenas ao isolamento.

"Richard III" é retratado como a encarnação do mal; um rei com absolutamente nenhum respeito pelos interesses nacionais. De fato, ele destrói deliberadamente a frágil paz que segue as Guerras das Rosas. Richard é egocêntrico. Como líder, carece de toda empatia e busca apenas poder supremo para si mesmo. Ele se considera "igual a Deus", seu único desejo de governar sobre a vida e a morte. A Inglaterra é meramente um pano de fundo.

A ideia de usar os reis de Shakespeare veio do desejo de retratar a forma como os líderes governam em tempos de crise e guerra:

Estou constantemente pensando na maneira como os líderes abordam o poder e a tomada de decisões em uma crise. Em Kings of War, vemos três líderes em tempos de guerra. O destino de milhares de cidadãos e soldados, eo próprio futuro do país, estão em suas mãos. Vemos como cada rei usa seu poder de maneiras muito diferentes. É fascinante testemunhar como decisões cruciais sobre a vida e a morte são feitas. Esta peça mostra o homem no seu mais nobre e no seu mais perverso. Shakespeare é inigualável em seu retrato de liderança e poder. Ele cria reis que são apaixonados e impulsionados, reis que são hesitantes e ineficazes, e aqueles que são simplesmente loucos. Ele nos dá homens de carne e osso, que devem constantemente pesar os interesses de seu país e assuntos contra os seus próprios. São homens sob pressão, líderes que sabem que estão escrevendo a história, às vezes no sangue de seu povo. É inspirador descobrir Shakespeare como um contemporâneo que está lidando com o

tipo de eventos que vemos na notícia todos os dias: as maquinações escuras das pessoas no poder e a violência que suas decisões trazem (VAN HOVE apud site do Toneelgroep, 2016)⁸⁴

Durante o espetáculo, os sentidos (a escuta e o olhar) passam de uma para a outra, há uma impressão de movimento sobre o palco, somos interrogados sobre a complexidade da essência humana. Não é uma complexidade metafísica, é uma complexidade do cotidiano. Há uma força interior que anima o personagem. A força da arte, da estética de Ivo van Hove, é nunca ficar numa solução simples.

Ivo Van Hove é um diretor de texto, o texto para ele é muito importante, mas ele corta e muda a ordem dos textos. Ele suprime todas as cenas que se dirigem ao espectador e transforma em ação, que serão projetadas no telão.

A palavra para Ivo Van Hove é a ação, não servem para ilustrar ou contar história. Na encenação a palavra e a ação performam. São frases que constataam. O discurso porta um movimento. A encenação impressiona através da boa estética, sensível e inteligente.

4.1.4. Encenação: "King of War", Ivo Van Hove

O espetáculo "Kings of War", de Ivo Van Hove, combina três peças de Shakespeare: Henrique V, Henrique VI e Ricardo III. O encenador cria um jogo único e explosivo sobre liderança. Aqui todos os reis de Shakespeare são líderes políticos que se confrontam com a responsabilidade de decidir: ir ou não à guerra.

⁸⁴ I am constantly thinking about the way in which leaders approach power and decision-making in a crisis. In Kings of War, we see three leaders in times of war. The fate of thousands of citizens and soldiers, and the very future of the country, are in their hands. We see how each king uses his power in very different ways. It is fascinating to witness how crucial decisions about life and death are made. This play shows man at his most noble and at his most perverse. Shakespeare is unequalled in his portrayal of leadership and power. He creates kings who are passionate and driven, kings who are hesitant and ineffectual, and those who are just plain mad. He gives us men of flesh and blood, who must constantly weigh the interests of their country and subjects against their own. These are men under pressure, leaders who know that they are writing history, sometimes in the blood of their people. It is inspiring to discover Shakespeare as a contemporary who is dealing with the type of events we see on the news every day: the dark machinations of the people in power and the violence that their decisions bring about.

Com Shakespeare, ele direciona a encenação para a psicologia dos governantes, ao mesmo tempo que revela as maquinações de seus cortesãos e conselheiros. A peça revela os mecanismos de tomada de decisão em tempos de crise política, expondo a dicotomia entre os interesses nacionais e a auto-importância.

É uma produção internacional com um grande elenco. Quatorze atores desempenham 35 papéis diferentes. A estreia foi em junho de 2015 no Wiener Festwochen, passando por Amsterdã, Paris e Londres.

O espetáculo foi montado em cinco semanas. Primeiro houve o estudo do texto, depois um trabalho sobre Shakespeare, para então começarem os ensaios intensivos.

Ivo Van Hove vem sendo considerado um dos grandes encenadores da atualidade. Este espetáculo nos interessa devido a forma como o vídeo é utilizado, gerando uma imagem performativa.

Durante o espetáculo temos diferentes situações. Momentos em que há só atores em cena sem imagem, onde o ator foca num jogo extremamente teatral e bem feito sobre a cena. Momentos com projeções no telão, em que aparece somente a imagem. E temos as cenas em que o ator e a imagem atuam juntos, em que nosso olhar dispersa entre os dois elementos ao mesmo tempo.

Aqui, a imagem entra com um objetivo preciso, o de observar mais de perto os personagens, como no microscópio, e de examinar seus atos e suas reações que, por mais insignificantes que parecem na imagem, provocam consequências de grande amplitude sobre a situação política do mundo.

A sonorização das vozes é tão trabalhada quanto as imagens de vídeo. O computador permite modular a voz, seu volume e sua extensão, aproximando a emissão do espectador, mas sem produzir completamente o equivalente de um grande plano sonoro, como quando uma câmera faz "zoom" sobre um rosto.

Todos os atores são equipados com microfones. O micro lhes oferece mais conforto e leveza. Eles podem murmurar, que os espectadores entenderão. Assim, se a imagem é projetada para os

espectadores, a amplificação das vozes, se refere, igualmente, aos atores e suas ligações com a realidade concreta da representação.

O recurso com os microfones permite reestabelecer uma intimidade de diálogo e de escuta. O microfone relaxa o ator em relação a projeção de sua voz. Ele estreita o espaço sonoro no centro do espaço visual.

Nesta encenação, a imagem é muito importante. Aqui o telão mostra o exterior, mas faz o contrário também, mostra o interior do personagem, a câmera capta o olhar do outro, todos os atores estão em cena e a câmera é o olhar anterior. Isso gera uma certa violência, pois o ator está sempre ou sob o olhar do outro, ou da câmera.

A câmera mostra o olhar que o ator tem sob ele mesmo, sobre o outro, sobre o mundo. Nada é gratuito, tudo faz parte da dramaturgia. O corpo do ator emerge como se estivesse com uma lupa. A câmera transforma o ator em um corpo imagem, artificial, evitando assim o realismo, anula o realismo cotidiano.

O personagem tem uma força cênica. O enquadramento é importante, pois o quadro permite a teatralização da imagem. A arte da imagem é diferente da arte da cena. E aqui temos dois olhares que se sobrepõe na cena, o olhar da cena e do vídeo.

O videasta do grupo, Tal Yarden, hoje atua como co-diretor da cena, pois as relações entre ator e imagem são muito importantes nas encenações de Ivo Van Hove.

Neste espetáculo, a relação entre o ator e a sua projeção geram uma superposição de presenças: temos a presença cênica e há também uma outra, a da imagem (que é mais forte que a cênica). E o efeito é sobre o espectador. Temos uma imagem presente, capaz de re-humanizar o ator, em algumas cenas.

A imagem projetada às vezes é distorcida, recriada, e mostra além do ao vivo filmado. Não é ilustrativa. Por outro lado, em certas situações, a câmera entra como o olhar do outro.

Em relação ao corpo do ator, em alguns momentos, a imagem é aumentada e se expande, ao ponto de gerar a impressão de que o ator

perdeu o seu corpo. Isso porque as imagens artificializam o corpo do ator, produzindo uma imagem artificial que dá uma perspectiva cinematográfica, não realista. As imagens são cotidianas e do presente, mas não tem cotidianidade.

Em Ivo Van Hove, a tecnologia se revela como uma arte da composição. A peça apresenta imagens metafóricas, que rompem a ilusão. Temos imagens que descontroem o corpo dos atores, que serão reconstruídos nas projeções. Há um dinamismo no vídeo, um jogo entre o corpo e a imagem, duplicando o ator na cena e no vídeo.

Surgem assim, diferentes formas de presença em Ivo Van Hove: a presença do telão (da imagem), a presença do ator, e a do espectador. E há ainda uma quarta presença: a do ator e sua imagem, simultaneamente. É mais que a sua presença, é uma duplicação de presenças. Temos então, a presença simultânea, já definida anteriormente, quando surge na cena o ator e seu duplo.

O vídeo interessa ao encenador, no sentido em que ele cria uma outra vida, que não vemos a olho nu. Permite intensificar o poder do presente e tornar mais sensível o que a gente muitas vezes não percebe. Permite aguçar os sentidos e, lá, ainda, modula o teatro em direção à performance. Além disso, o vídeo serve de mediação entre o ator e o espectador, e ele pode também conduzir a outros lugares do teatro: no hall, nos camarins, na rua.

Mas, o essencial é que o vídeo estabeleça sempre um diálogo com o teatro e, tanto no grande plano da imagem como no jogo entre imagem e cena, que ele possa ampliar o corpo e seus detalhes.

Uma boa parte de minha cultura é de fato cinematográfica. Eu cresci em uma época extraordinária para isso, havia um verdadeiro cinema de autor, situações e diálogos muito mais ricos que hoje - e são em cima dessas situações e sobre estes diálogos que eu me criei, quase no esquecimento das imagens. Eu tinha a chance, em Anvers, de morar justamente ao lado do cinema. Eu ia muito seguido. Além de Cassavetes, Bergman, Antonioni ou Pasolini, eu admirava também Fassbinder e Wim Wenders, e eu me lembro ainda hoje a revelação que significou "Le Dernier Tango à Paris" (O

último Tango em Paris) de Bertolucci (VAN HOVE apud MAURIN, 2016, p.46).⁸⁵

Por outro lado, quando a cena é substituída pela imagem projetada sobre a tela, as relações espaciais se invertem, deixando de ser estabelecidas somente pelo ator no palco do teatro. A partir do momento em que o contexto da cena é simbolicamente, substituído por uma imagem, essa aparece como o contenedor do espaço cênico. Desta maneira, e de um ponto de vista espacial, passamos de uma atomização do espaço em diversos lugares de ações (que permitem a presença do telão e de todos os atores sobre o palco) para uma unificação desses locais graças à imagem única, a partir de agora, contendo as ações teatrais e performativas.

É interessante também observar que, as imagens projetadas sobre o telão são tanto imagens da atualidade (mostrando cenas da guerra), como também imagens filmadas ao vivo (atrás da tela, mostrando as ações dos personagens atrás do palco), e as imagens que parecem ser ao vivo, são pré-gravadas no mesmo ambiente.

É surpreendente constatar que a experiência espectral criada pelo telão e, mais profundamente, pelos dispositivos de captação de vídeo e difusão, reforça a impressão de que o que está em jogo é a apresentação da ação que acontece no conteúdo da imagem, e seguidamente, na superfície dos corpos dos atores. Assim, no decorrer da representação, a imagem deixa ver a ação do tempo e do esforço sobre os corpos dos personagens, além de testemunhar, por exemplo, ações internas dos atores.

O encenador procura criar personagens que tenham uma intensidade física e psicológica que, de um ponto de vista estético, se destacam por apresentarem um aspecto um pouco bruto, próximo do real e da realidade nas imagens restituídas. De fato, da mesma forma

⁸⁵ Une bonne partie de ma culture est en effet cinématographique. J'ai grandi à une époque extraordinaire pour cela, il y avait un véritable cinéma d'auteur, des situations et des dialogues beaucoup plus riches qu'aujourd'hui - et ce sont sur ces situations et sur ces dialogues que je me fonde, presque dans l'oubli des images. J'avais la chance, à Anvers, d'habiter juste à côté d'un cinéma. J'y allais très souvent. En plus de Cassavetes, Bergman, Antonioni ou Pasolini, j'admira aussi Fassbinder et Wim Wenders, et je me rappelle encore aujourd'hui la révélation qu'a représentée *Le Dernier Tango à Paris* de Bertolucci. (Tradução Helena Mello).

que as câmeras servem para amplificar os detalhes dos rostos dos atores, elas permitem igualmente intensificar a dimensão psicológica dos personagens que eles encarnam ou, ao menos, de mostrar claramente as emoções que atravessam seus corpos. Assim, os espectadores tem acesso ao interior dos personagens (a emoção entendida como movimento interior), como se as imagens ao vivo deixassem, entrever também um teatro interior que agita por vezes o sujeito.

Ivo Van Hove utiliza sempre uma câmera em cima do palco que consegue captar, de forma pontual, imagens da cena e mais particularmente dos atores. É interessante observar, segundo Perrot (2013, p.194), que qualquer que seja o espetáculo, a escolha desse plano traduz sempre uma fatalidade a qual os personagens não parecem poder escapar, como se a forma exata do plano viesse traduzir em imagem o peso do destino destruindo os personagens.

Quando analisamos o impacto das imagens ao vivo sobre a percepção dos espectadores em Van Hove, é de fato surpreendente constatar sua faculdade de deslocar a atenção dos espectadores de um lugar de ação para outro. Seu olhar não é jamais inclinado em direção a um único ponto de fuga (em termo de perspectiva), mas, ao contrário, ele não para de viajar no espaço visual favorecendo assim um jogo de vai e vem que cria uma colocação a distância de e na representação, ou seja, um efeito de estranhamento. Dois tipos de repercussões que não deixam de lembrar o princípio de distanciamento brechtiano segundo o qual os espectadores não são jamais nem totalmente levados na representação da fábula, nem totalmente mantidos fora, mas oscilam neste entre dois, favorável ao exercício de um olhar crítico sobre o que lhe é permitido ver (PERROT, 2013, p.377).⁸⁶

De fato, o dispositivo vídeo permite ao diretor orquestrar uma multidão de pontos de vista em seus espetáculos. Isso porque, ele dá

⁸⁶ Lorsqu'on analyse l'impact des images en direct sur la perception des spectateurs chez Van Hove, il est en effet frappant de constater leur faculté à déplacer l'attention des spectateurs d'un foyer d'action à un autre. Leur regard n'est jamais tendu vers un unique point de fuite (en terme de perspective) mais, au contraire, il ne cesse de voyager dans l'espace visuel favorisant ainsi un jeu de va-et-vient qui crée une mise à distance de et dans la représentation voire même un effet d'étrangeté. Deux types de répercussions qui ne manquent pas de rappeler le principe de distanciation brechtienne selon lequel les spectateurs ne sont jamais ni totalement emportés dans la représentation de la fable, ni totalement tenus en dehors, mais oscillent dans cet entre-deux favorable à l'exercice d'un regard critique sur ce qui leur est donné à voir. (Tradução Helena Mello).

lugar a diferentes formas de presença dos atores na obra e aos espectadores da representação.

Compreendemos assim que, se as imagens ao vivo são fruto de uma fabricação e dotadas de uma capacidade de fazer esquecer toda operação ou intervenção do homem em sua constituição, elas fabricam, por sua vez, não somente uma realidade que tende a ser confundida com o real, mas geram igualmente sua própria recepção pelo "telespectador". "Em outros termos, a imagem ao vivo age. Ela é performativa poderíamos dizer: ela cria uma realidade nas mesmas condições que ela produz a percepção que temos dela" (PERROT, 2013, p.18-19).

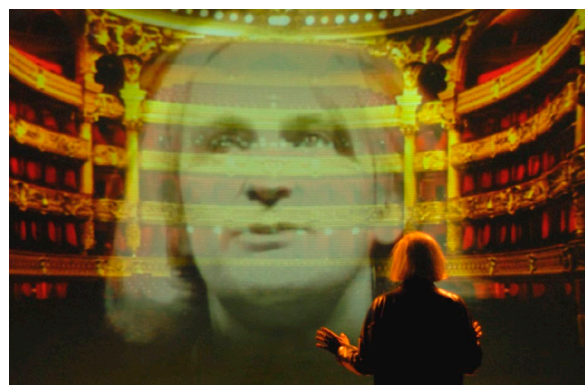
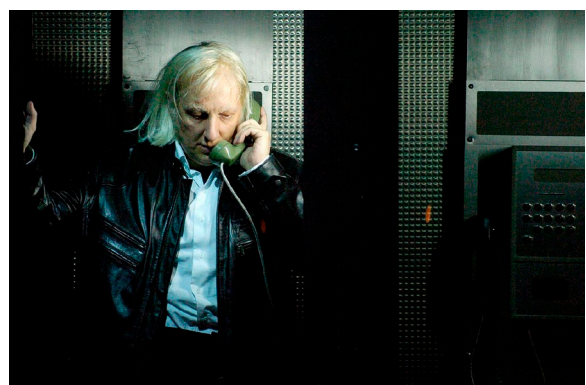
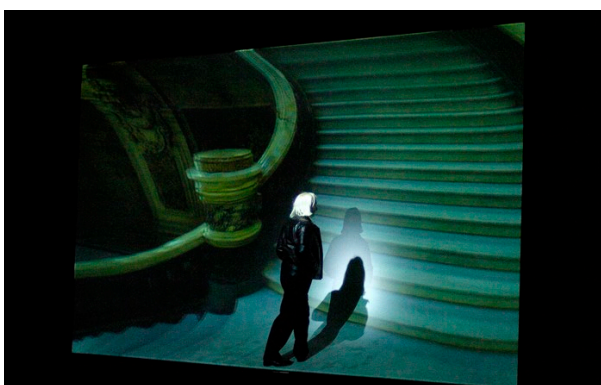
Portanto, ao desvelar os mecanismos de imagem, o encenador, evidencia a fabricação de uma realidade dentro e pela imagem e, assim, desconstrói a representação que se apresenta e a ilusão a qual se associa. O vídeo ao vivo torna-se assim, para alguns artistas, uma ferramenta performativa na representação teatral: muito além do seu interesse prático, ela faz espetáculo.

Frédéric Maurin (apud Perrot, 2013, p.20) insiste, desde 1996, sobre o fato de que as imagens projetadas em cena, mesmo quando elas são "ao vivo", pertencem à esfera da representação. Elas não restituem o real, e sim a imagem do real, os fatos do real. Ora, é precisamente nesta capacidade de criar os efeitos do real, que o autor reconhece uma certa "performatividade das câmeras" e observa que o vídeo "transforma a realidade em aparência, enquanto que (ilusão teatral) se esforça para fazer a aparência passar por realidade" (MAURIN apud Perrot, 2013, p.20).



Le projet **Andersen**

Robert Lepage



4.2. Cenário-virtual em Lepage

4.2.1. Diretor

O canadense Robert Lepage nasceu em Quebec, em 12 de dezembro 1957. Um artista de reconhecimento internacional e com muitas competências, é encenador, autor, ator de teatro, cineasta, diretor de ópera.

Lepage foi criado na cidade de Quebec. Filho de Fernand, um taxista e Germaine Lepage, uma dona de casa. Aos cinco anos, ele foi diagnosticado com uma forma rara de alopecia, que causou-lhe a perda total de pelos sobre todo o seu corpo. Na adolescência, lutou com a depressão, e frequentou aulas de teatro para vencer sua timidez.

Entre 1975 e 1978, estudou no conservatório de Arte dramática no Quebec. No Canadá os conservatórios eram preocupados em exportar a cultura francófônica, o que baseava seu ensinamento sobre o gestual, o visual, a máscara, o trabalho físico. Os jovens que seguiram esta formação são iniciadores do que se tornará o teatro de imagem. Nestes anos, Lepage descobre-se no Quebec a dança-teatro de Pina Bausch e também o teatro de Bob Wilson que andavam na mesma direção.

Depois irá para a França, onde participou de workshops realizados em Paris. Em 1982, escreveu, dirigiu e atuou em algumas produções independentes e se juntou a Théâtre Repère. Em 1983, criou a "The Dragons Trilogy" e logo recebeu o reconhecimento internacional.

Em 1984, criou "Circulations" (1984), que foi apresentado no Canadá e ganhou um prêmio como a melhor produção canadense durante a La Quinzaine Internationale de Théâtre de Québec. A novidade de "Circulations" criada no teatro de Bordée à Québec em 1984 é que a origem deste espetáculo não provém do texto, mas de um mapa rodoviário e do disquete de um curso de inglês. Temos a criação de um espetáculo voltado para o visual (mapa rodoviário) e para o

sonoro (disquete de aulas de inglês). Assim, com seis cartões postais manipulados pelos atores próximos a um micro, uma viagem de trem acontece: o barulho amplificado imita o som do trem e as fotos dos cartões postais mostram o desfile de paisagens. Com muitas apresentações, Lepage quebra a perspectiva teatral mostrando, por exemplo, os personagens como se eles fossem vistos do alto.

Em seguida vieram: "Vinci" (1986), "Polygraphe" (1987-1990), "Tectonic Plates" (1988-1990) que também se transformaram em turnês mundiais. Entre 1989 e 1993, Lepage foi o diretor artístico da National Arts Centre de Ottawa, e continuou atuando em peças de teatro. Neste período surgem as criações: "Needles and Opium" (encenada no Brasil em 1998), neste espetáculo o corpo do ator é parte integrante dos diversos dispositivos. Isso dá uma liberdade ao corpo, o espaço é atemporal e não é ilustrativo. A ausência do texto faz com que o espectador se fixe nas imagens e na música. "Coriolanus" (Shakespeare), é interessante como ele faz os cortes da cena. Estamos no teatro, não há projeções, mas ele cria cortes na cena como se fosse uma imagem. Ele delimita o espaço do olhar, criando close, quadros. Permite assim, prolongar a "imagem" do ator.

Ainda neste período cria, "Macbeth", "The Tempest", "A Midsummer Night's Dream" e "Hamlet". Em "Hamlet" temos um solo, onde ele usa espelho, imagens e contra-imagens. O cenário-imagem é projetado num espaço côncavo, não há telão.

A integração do vídeo só veio um pouco mais tarde porque isso exigia meios financeiros que as companhias jovens ainda não dispunham. Nestes espetáculos dos anos 90, entretanto, Lepage integra diferentes tipos de imagens e de suportes, do teatro de sombras às imagens de sínteses, passando pelo vídeo, porque ele queria considerar a história da produção das imagens animadas a partir dos espetáculos de fogo, depois de luz que remontam à milênios. Ele tende a se situar nesta continuidade. Se no início da carreira, ele não utiliza o vídeo, é porque ele pensa que as pessoas não estavam ainda suficientemente habituadas a estas técnicas para não se distrair com o funcionamento

das máquinas. Eles não teriam visto a performance e nem o texto que estes meios apresentavam, nem a poesia que eles produziam. A partir de 1990, com a câmera vídeo, estas tecnologias são desmistificadas e passam a ser utilizadas, ao lado das sombras chinesas.

Em 1994, Lepage fundou sua própria companhia, a Ex Machina. Uma companhia de produção multidisciplinar, da qual é diretor artístico. Com a nova companhia, realizou várias produções sendo as mais destacadas "Sept branches de la rivière Ota" (1994) e "Elseneur" (1995).

A partir de "Elseneur" e depois "Sept branches de la rivière Ota", o ator deve saber construir sua imagem bidimensional, ser consciente de sua sombra, assim como de sua presença física, ou seja, o ator deve produzir duas impressões dele mesmo. Ele deve ser um ator de carne e osso e também uma imagem. Está aí o encontro de duas formas de se expressar que faz a originalidade da forma destes dois espetáculos. Ou seja, no teatro de Lepage, tudo é ao vivo, quer dizer em movimento, os atores em cena e as imagens na tela ao mesmo tempo.

Em "Elseneur" temos um espaço sob observação: as três paredes telas, que constituem o dispositivo, mexem-se como para se aproximar melhor dos protagonistas (as paredes têm ouvidos) e progressivamente criar uma caixa cênica. Um verdadeiro pequeno teatro em miniatura, que acaba por evocar um caixão ou túmulo no qual será enterrado Hamlet. O corpo projetado de "Elseneur" amplifica a polisemia do corpo do intérprete. Isso gera no ator uma outra consciência do seu corpo, ele jogar com o fato de ser simultaneamente vários personagens. Lepage é, por sua vez, Hamlet para o público e Horácio para a câmera. O ator deve estar consciente tanto de sua sombra como da sua presença física, ele deve construir sua imagem bidimensional.

Em "Sept branches de la rivière Ota" a maior parte das imagens são trabalhadas independente da sua natureza, captadas ou não. Elas são reduzidas ou aumentadas, coloridas, escurecidas ou cortadas: é um material móvel e modulável. Nesse espetáculo, o dispositivo cênico representa três compartimentos, que através de um jogo de sete painéis

deslizantes possibilitam o surgimento de um jardim zen, paredes de escritório, portas, parede transparente, telas superfícies de projeção de sombras e luzes. Estas espécies de caixas são inspiradas no origami (jogo oriental de dobradura de papel).

Ainda em 1994, Lepage foi convidado para dirigir "O Sonho", obra de August Strindberg no Royal Dramatic Theatre em Stocolmo, na suécia. Ele estreou no outono de 1994 como diretor e ator em 1995, em Glasgow, Escócia.

"Geometry of Miracles" (1998) e "La Face cachée de la lune", (2000), um show solo no qual ele justapõe a concorrência da Guerra Fria entre os norte-americanos e os soviéticos na corrida espacial com a história de dois irmãos Québécois - um hetero, outro gay - e suas relações de concorrência após a morte de sua mãe. O show ganhou inúmeros prêmios, incluindo quatro troféus no "Le Gala des Masques", um "Time Out Award" e o prestigiado "Evening Standard Award".

"La Face cachée de la lune", foi adaptado para o cinema por Lepage, que faz o papel de ambos os irmãos, em um filme homônimo de 2003. Lepage dirigiu outros quatro filmes "Le Confessionnal" (1995), "Le Polygraphe" (1997), "Nô"(1998), "Possible Worlds" (2000), e atuou em filmes de outros diretores, especialmente "Jésus de Montréal" (1989) e "Stardom" (2001) de Denys Arcand. Ele também esteve envolvido em produções musicais, sendo o diretor de palco do aclamado "Secret World Tour" de Peter Gabriel em 1993 e 1994, e da turnê subsequente "Growing Up," em 2003 e 2004. No Canadian Opera Company encenou as óperas: "O Castelo do Barba-Azul" e "Erwartung". Depois, "Danação de Fausto" no Japão e em Paris, e "Nineteen Eighty-Four" de Lorin Maazel no Royal Covent Garden, em Londres, em 2005. Por fim, o Cirque du Soleil lhe pediu para criar o show permanente "Ká", apresentado no MGM Grand, Las Vegas em 2005.

"Le Projet Andersen", peça inspirada na vida e obra do escritor dinamarquês Hans Christian Andersen e seu conto "The Dryad", inicialmente era apresentada pelo próprio Lepage, depois passou a ser estrelada por Yves Jacques. Este espetáculo será

analisado em função do sentimento de imersão que causa no espectador. Aqui Lepage cria diferentes sensações (epidérmicas) no espectador a partir do efeito das imagens.

"Lipsynch", sua obra mais longa, estreou em sua primeira versão no "Northern Stage", em Newcastle upon Tyne em fevereiro de 2007 em uma versão de 5 horas, agora é apresentada em 9 horas. Em 2008, Lepage participou do "The Image Mill", em comemoração aos 400 anos de Quebec. Durante quarenta noites, moradores e visitantes poderiam ver a maior projeção arquitetônica ao ar livre já feita. Em quarenta minutos, Robert Lepage e sua companhia, Ex Machina, comemoraram quatro séculos de desenvolvimento humano e material exatamente onde o rio limita-se, nas margens do Bassin Louise, utilizando uma enorme quantidade de imagens e filmes sobre os silos de grãos do Porto de Quebec.

Em seus espetáculos Lepage questiona os valores da sociedade contemporânea. Sua obra é marcada pelo emprego das imagens técnicas. Já no início de sua carreira artística, nos anos oitenta, servia-se do retroprojetor e do jogo de luz e sombra em tela para diversificar os modos de produção de imagem da cena teatral.

Atualmente o teatro de Lepage utiliza diversas tecnologias: do digital a arte cinematográfica, às vezes mesmo a robótica como em "Zulu Time". Ainda assim, os recursos utilizados por Lepage são considerados relativamente simples: projeções, vídeos, retroprojeções, *pepperghost*, telas verdes, espelhos e mecanismos engenhosos mais do que imagens digitais criadas por computador.

Na obra de Lepage a técnica da imagem encontra-se a serviço do imaginário da cena. Ela contribui para reinventar as relações existentes entre o jogo do ator, o espaço e o tempo, promovendo novos modelos perceptivos de recepção. Robert Lepage é, sem dúvida, o diretor que utiliza o maior número de suportes e de imagens diversas. As projeções são de fato realizadas sobre as telas de cinema, de simples telas, cortinas de cena ou plástico, véus, sejam opacos sejam quase transparentes sobre os monitores, postes de Tv, espelhos, fotografias,

vidros... Estes elementos são colocados nos lugares mais inesperados, do chão ao teto, alguns sendo móveis e frequentemente mudados de lugar diante dos olhos, ao sabor de uma profusão de dispositivos no centro dos quais o humano pode ser introduzido.

Segundo Féral (2013, p.55), Lepage confessa, aliás, sem problemas, que ele conhece pouca coisa sobre computadores. Mas o grau de precisão que observamos em seus espetáculos e a inventividade de sistemas a serviço do seu imaginário são tais que o espectador olha maravilhado, deslumbrado e satisfeito.

O fato é que Lepage ama dizer que seu trabalho consiste em “contar histórias com a linguagem da modernidade”, relata PRÉDAL (2013, p.161). A preocupação primeira do diretor parece, no entanto, preservar uma grande parte viva pois, o motor da representação deve consistir em criar a emoção poética e não a performance técnica. É porque a atuação de acrobacias e malabarismos admite a expressão espontânea de um espaço para o acaso. O teatro de Lepage é bastante físico, e há muita sensualidade dos corpos, principalmente masculinos.

Na entrevista feita por Renate Klett⁸⁷, Lepage admite não ter um vocabulário teatral tão rico quanto o de Bob Wilson. Em contrapartida, descobriu algo nem mesmo pensado por Peter Brook – na verdade, o oposto de seu conceito do “espaço vazio”. Ou seja, intuiu o “espaço limitado”, em que o ator, pressionado por essa condição, é obrigado a reinventar tudo – em “Os Sete Afluentes do Rio Ota”, por exemplo, o cenário se resumia basicamente a três caixas que dividiam cada um dos atos.

Ainda nessa conversa Lepage revela suas principais referências no teatro. Além de Bob Wilson, destaca os nomes de Peter Brook e Pina Bausch. Músicos do rock dos anos 1970 também tiveram influência em sua formação (Peter Gabriel e David Bowie, entre outros). Lepage revela não ser um devorador de livros, como se imagina. Lê mais revistas e vê filmes (de Wim Wenders a Woody Allen). E por fim, a principal revelação

⁸⁷ Material retirado do Jornal Estadão, sobre o livro de entrevistas de Renate Klett.

de Lepage: admite ser “insaciável”, uma “pessoa sem medida”. Sem dúvida é o teatro que sai ganhando com esse exagerado.

4.2.2. Grupo /Atores

A companhia, Ex Machina, conta com um laboratório tecnológico, conhecido como "La Caserne", situado na cidade de Québec. Este centro de criação multidisciplinar, possibilita que o processo criativo se construa em um íntimo diálogo de experimentação entre artistas e técnicos.

O teatro Lepage, como todo o teatro performativo, rompeu definitivamente com a tradição do teatro de texto. Segundo Féral, (2013, p.67), os personagens estão ocupados em viver, o mais próximo do real. Aqui, o interesse da atuação não vem da virtuosidade, bastante limitada, e do ator, mas de sua relação no espaço e, por extensão, às tecnologias. São as rápidas transformações do espaço, articuladas pela montagem astuciosa de Lepage e o diálogo que se instaura com as outras linguagens cênicas, que pontuam o texto e criam a fascinação do espectador.

No espetáculo "Le Projet Andersen" o ator desempenha papel central na composição cênica. As encenações de Robert Lepage têm como característica a importância do jogo do ator na cena como transformador de objetos, de cenografias e das imagens filmicas.

Em "Le Projet Andersen" vemos o ator no centro da cena, integrado à tela de projeção, que aparece como um invólucro da sua ação. O ator contracenava com imagens pré-gravadas que necessitam da ação do ator para que o jogo se estabeleça. Neste espetáculo, as imagens filmicas têm seu sentido transformado e definido pelo jogo do ator na cena.

O trabalho do ator em Lepage, é um trabalho que combina as características teatrais e cinematográficas e que faz com que, o espectador seja confrontado com esta dualidade. Féral conta, (2013, p.56) que, Lepage não dirige verdadeiramente seus atores, procura

estimular o ator sem necessariamente lhe indicar o detalhe do que espera dele. Lepage deixa assim seu ator livre nos caminhos que ele vai utilizar para criar. Em nenhum momento, ele faz alusão a psicologia do seu personagem ou da sua interioridade. É pelas ações que os atores desempenham sobre a cena e que os personagens tomam forma e existência.

Neste universo, o personagem é, de fato, resultado de uma pesquisa coletiva a qual todo mundo traz sua contribuição. Não se trata aqui de minimizar o papel fundamental de Lepage, mas de salientar que, nesta estrutura, a atuação do ator ultrapassa necessariamente a interpretação de um papel. Pois este último não é somente responsável por um personagem, mas ainda performer e co-criador de cada uma das cenas. Tudo sendo indispensável para o conjunto, Féral aponta, que o ator perdeu sua aura, mas ganhou em troca um status marcado pela dualidade já que ele é, por sua vez, indispensável a cada uma das cenas, mas também simples figurante, quer dizer, elemento visual e plástico do conjunto.

Nós estamos de fato em um "teatro performativo" onde o ator/performer está a serviço da obra, mas, onde sua presença se declina, não somente em sua individualidade, mas, também, na sua participação em um conjunto, do qual ele é um dos componentes quase materiais (FÉRAL, 2013, p.57).⁸⁸

A presença do corpo do ator só tem sentido na medida em que ele dialoga com os outros componentes de cena, principalmente com o ritmo coreográfico, os elementos de cenografia, tornando-se, por sua vez, objeto do olhar, fator do movimento. Para Jacqueline Nacache (FÉRAL, 2013, p.58) esta maneira de tratar o corpo é precisamente definida como própria do cinema:

Desde o seu início, o cinema utiliza o corpo de uma forma que não existe equivalente no teatro, como elemento do cenário e, assim, do mundo. Não existe ainda nuances entre o

⁸⁸ Nous sommes bien dans un "théâtre performatif" ou l'acteur/performeur est au service de l'œuvre mais où sa présence se décline non seulement dans son individualité mais aussi dans sa participation à un ensemble dont il est l'une des composantes quasi matérielles. (Tradução Helena Mello).

figurante e o protagonista, onde as ações monopolizam a atenção da câmera (FÉRAL, 2013, p.58).⁸⁹

Paralelamente ao trabalho imposto ao ator e contrabalançando a fragmentação do texto, o uso dos grandes planos, frequentemente no cinema, está igualmente na obra de Lepage. Aparece na projeção do photomaton em "Os Sete Afluentes do Rio Ota", genérico no começo do "Projet Andersen" e através da janela que cria um efeito de aumento como um objetivo da câmera em "La Face cachée". O encenador gosta do efeito de direcionamento íntimo que o grande plano permite. Para ele o grande plano faz desaparecer a relação de espaço onde se insere o ator, e com isso evita destacar apenas a subjetividade do sujeito projetada na tela, mas uma subjetividade tornada, abstrata, cortada da ação.

Portanto, a fórmula que ele preconiza se aproxima da dos atores de cinema, trabalhando não para sentir as emoções de seus personagens, mas, para expressá-las por suas ações. De fato, o funcionamento cinematográfico, impondo, geralmente tomadas múltiplas e planos, às vezes curtos, impede este mergulho no inconsciente do personagem que privilegia uma espécie de teatro, deixando o ator livre dos seus efeitos. Esta construção exige do ator de teatro um trabalho de criação do personagem da mesma forma efetuada pelo ator de cinema, assim como as múltiplas tomadas exigem de sua parte mergulhar rapidamente e de maneira repetida no personagem.

4.2.3. Texto

Lepage compreende escrita no senso mais geral do termo. Esta implica, com certeza, em palavras, mas principalmente no movimento (ele fala do repertório de movimentos), a coreografia dos gestos, a relação dos objetos no espaço.

⁸⁹ "Dès ses débuts, le cinéma utilise le corps d'une façon qui n'a pas d'équivalent au théâtre, comme élément du décor et donc du monde. Il n'y a pas encore de nuances entre le figurant et le protagoniste dont les actions monopolisent l'attention de la caméra". (Tradução Helena Mello).

Em Lepage se faz necessário pensar a atuação como forma de escrita, compreender que a atuação não tem nenhuma existência própria se abstraímos a estrutura na qual ela se inscreve. Ela é uma forma de escrita complexa em todos os níveis.

Féral (2013, p.68-69) diz que no teatro o espectador é sempre livre para adotar vários pontos de vista enquanto que no cinema um realizador impõe sua visão. Lepage nos permite fazer os dois: ele mostra diversas faces de um mesmo personagem ou de uma realidade, e ao mesmo tempo, consegue nos dar sua visão das coisas, através do seu trabalho de direção. É desta combinação que surge a sedução infalível de seus espetáculos. Às vezes teatro, às vezes cinema, às vezes um e outro, sua obra se beneficia de uma indistinção que está na origem da fascinação que ela provoca. Trata-se de um teatro onde “tudo atua”, como no cinema.

O teatro de imagem (animado) impõe sua presença, exprime um pensamento, compõe um texto onde os atores e as palavras são apenas mais uma parte, e, não, a principal. De fato, em Lepage, o texto não tem mais a primazia.

4.2.4. A encenação: "Le projet Andersen", Robert Lepage

O espetáculo "Le projet Andersen" foi criado por Lepage em 2005, sob encomenda da coroa dinamarquesa, por ocasião do bicentenário do autor Hans Christian Andersen. Tendo sido escrito, dirigido e atuado por Robert Lepage, a encenação conta a história de um compositor canadense convidado a escrever o libreto de uma ópera infantil baseado em um conto de fadas de Hans Christian Andersen.

Frederico Lapointe é contratado como autor no Palais Garnier para uma produção de ópera prestigiosa, descobre, porém, que não é senão uma peça na enorme engrenagem da coprodução cultural em que seu talento não é o que realmente conta. Não reconhecido, ele se dará conta do desafio dessa experiência profissional, ao mesmo tempo em que o desafio de sua vida amorosa se confirma.

Em "Le Projet Andersen", o personagem Frederico viaja pelo mundo, tanto no sentido próprio como no sentido figurado. Ele procura a sua identidade, uma legitimação e, dessa forma, procura a si mesmo na viagem que faz à França. Porém, a identidade não é constituída repentinamente; é um processo, um caminhar e uma construção. E nesse caso, ele reencontra-se com uma outra característica essencial da existência humana, aquilo que somos não pode nunca esgotar o problema de nossa condição, porque estamos sempre em mudança, em um vir a ser.

Mas o que seria essa identidade? Ela exige que a pessoa se afaste, que duplique o seu olhar para se observar, para se apropriar dos códigos, transformá-los, jogar com eles, ampliar os seus e, assim, entrar em acordo ou em conflito com os mesmos. É isso que se observa em "Le Projet Andersen", por exemplo, quando Frederico encontra a psicóloga. Existe uma margem, entre o eu e o código, que é uma zona de exploração própria para cada indivíduo.

O percurso do personagem determina um processo de metamorfose, de transformação. A peça termina na aceitação de si mesmo: "bom, se é assim que deve ser", que passa pela mediação de uma cadela, Fanny, que fará aquilo que Frederico se recusar a fazer, ter filhos.

Os contos de Lepage são considerados absolutamente pós-modernos. Se fazem tanto de progressos como de retrocessos, tanto de êxitos como de fracassos. Lepage coloca em cena personagens que correspondem à uma visão que a atualidade faz da realização de si mesmo.

Assim, o espetáculo se desenrola sobre a temática de viagens e descoberta de novos lugares, apresentando múltiplos recursos de orquestração entre cena e imagens digitais na composição dos espaços dramáticos.

Lepage utiliza, em seu espetáculo, uma tela branca em formato côncavo que permite que o ator e os objetos cênicos se fundam à tela. Disposta no fundo do palco, quase como um fundo infinito, a tela

proporciona uma fusão das imagens performativas e filmicas, colaborando para o sentido de síntese e fluidez entre imagens.

Tecnicamente, em "Andersen", temos uma tela flexível em formato côncavo que permite ao ator colocar-se em seu interior e ali desenvolver suas ações. É por meio dela que, sob o olhar do espectador, o ator aparece então literalmente fundido à imagem projetada, seu corpo se confunde com o ambiente imagético. Colocado em um espaço imaterial, esse corpo parece perder também seu peso real e a cena acaba por se assemelhar a um ambiente virtual, onde o ator parece flutuar.

Além da tela côncava, Lepage e sua equipe técnica desenvolveram outro tipo de suporte de projeção capaz de criar um ambiente tridimensional e acolher as ações do ator. Trata-se de longas estruturas em formato cilíndrico sobre as quais são projetadas as imagens de texturas de troncos de árvores para a constituição dos ambientes exteriores e que, pelo caráter tridimensional desses suportes, permitem a interação completa do ator com o elemento cenográfico, reconhecendo e jogando com sua presença.

Em relação as imagens projetadas, observamos que são geralmente imagens pré-gravadas, que participam do jogo através de um processo de aperfeiçoamento e sincronia entre ações do ator e tempo da imagem.

Robert Lepage experimenta em seus espetáculos diversos mecanismos e múltiplas possibilidades de emprego de tecnologias. Ao primeiro exame do espetáculo, percebe-se que a imagem técnica tem por função contribuir na constituição dos espaços dramáticos, oferecendo elementos de diferentes universos de referência, tal qual um bosque, uma sala de espetáculo, uma estação de metrô.

O dispositivo côncavo, principal suporte de projeção de "Le Projet Andersen", tornou-se elemento indutor de inúmeras improvisações. E foi da manipulação lúdica com o suporte de projeção e imagens projetadas, que surgiram as proposições imagéticas levadas à cena. É preciso reconhecer que, através da incrustação entre a imagem técnica

e a imagem orgânica do ator, Lepage coloca o espectador diante de estímulos perceptivos diferenciados, construindo um meio visual provocador da percepção sensorial do espectador, que é levado a uma nova órbita de experiência.

A composição ganha força graças ao telão côncavo, que propicia a fusão entre as imagens do ator e do vídeo. É através da fusão entre as duas imagens incompletas que Lepage produz as imagens da cena. É neste jogo entre cenário virtual e ator real que as imagens se tornam performativas, gerando em alguns momentos uma sensação de realidade no espectador.

É o que acontece na cena em que o personagem aparece sentado sobre um amontoado de malas. Aos poucos a imagem digital surge, sobreposta à composição cênica já estabelecida. Essa imagem (de postes de luz ao longo de uma estrada) é projetada em *looping*, causando uma impressão de movimento no espectador. Como se ele estivesse sentado dentro do trem, junto com o ator, observando os postes ao longo da estrada pela janela. É com esta composição que Lepage constrói o espaço do trem onde o personagem faz uma viagem.

Na cena da viagem de trem, não há uma sincronia perfeita entre as ações do ator e as projeções, pois os postes em movimento compõem o espaço no qual a ação acontece. Num segundo momento, nesta mesma cena, as imagens dos postes em movimento se transformam, ganham cores e seu movimento é acelerado. Tal mudança serve como uma espécie de “deixa” para a ação do ator que, mobilizado pela mudança da imagem pré-gravada, também inicia uma alteração em sua ação. Em outras cenas, do mesmo espetáculo, as imagens pré-gravadas estão diretamente ligadas à ação do ator. Quando o personagem está parado em frente a imagem de uma estação de metrô, ele retira um spray do bolso e faz a ação de pichar a fachada da estação. A projeção completa a ação do ator, revelando em sincronia com a ação a pichação na parede.

Outro exemplo, é a cena em que o ator está sentado em um cyber café, digitando e-mail, encontra-se de costas para a plateia, com o

rosto oculto, mas retratado ao público através de uma imagem em vídeo projetada em grande escala. Dessa forma, a imagem técnica funciona tal qual um espelho que revela algo que não está ali e que a multiplica. Assim, o encenador, suaviza as fronteiras entre corpo e tecnologia, evidenciando a fluidez com a qual transitamos no universo do real e do virtual.

Num outro momento, a imagem gera a sensação de *travelling*, de movimento da câmera. Isso só é possível porque o telão é côncavo, possibilitando a impressão de profundidade. A câmera, em alguns casos, faz parte da cenografia.

Lepage cria, assim, um espaço físico para os atores trabalharem, mas é um espaço simbólico e estético. Este espetáculo resume bem a relação entre vídeo e teatro. A tecnologia se transforma em poesia. Aqui, o teatro é uma arte que se organiza em torno do conflito, da contradição e do confronto. Há uma polissemia de signos, e a questão do tempo e do espaço são interessantes. O espaço é abstrato, é vago, surgem espaços imaginários. O encenador instala uma outra temporalidade.

No teatro ele convida ao lúdico. O texto não é o centro das atenções. Não tem hierarquia em sua forma de criação, entre os membros do grupo. A tecnologia visual e sonora, para Lepage, é um recurso que cria coisas novas e novas sensações, e lhe interessa se fizer evoluir a cena. O encenador não faz espetáculos para expor a tecnologia, pelo contrário, ele usa tecnologias muito simples.

O próprio Lepage declara que utiliza as tecnologias de produção de imagem em seus espetáculos, justamente, porque as considera não mais espetaculares em si mesmas, enquanto evoluções tecnológicas, mas como parte integrante da linguagem do homem contemporâneo.

Interagindo com a imagem fixa, tomando o objeto por ela mediado como real, o ator dota a imagem virtual não só de uma materialidade diferente daquela que ela possui, mas recupera também a sua dinâmica interrompida. Quando, através de uma gestualidade lúdica, o ator senta em uma banqueta do metrô de Paris, que constitui simples objeto virtual, ele imprime concretude e tempo a essa imagem

desprovida de verdade e duração. Em outras palavras, quando joga com o virtual (uma imagem) como se ela fosse viva, o ator imprime realidade a ela gerando um "efeito de realidade".

O recorrente uso das múltiplas figuras do eu, por Lepage, evidenciam a complexidade de seus personagens. Os personagens são ao mesmo tempo um e múltiplos, eles próprios e outros. Aliás, o fato de Lepage interpretar a si próprio em todas os personagens ("Vinci", "Les Aiguilles et l'opium", "La Face cachée", "Le Projet Andersen") permite a essa dualidade constitutiva do sujeito metamorfosear-se na multiplicidade. A diversidade dos personagens remete finalmente às diversas facetas de um mesmo indivíduo com suas inúmeras ambiguidades e com os paradoxos da natureza humana.

Além disso, o resultado dos grandes planos que aproximam aparentemente o ator do espectador, mas que também minimizam o seu papel. Como diz Féral (2013, p.65): "o ator está na imagem, mas não é a fonte. Isso se faz sem ele, fora dele".

É importante salientar que o vídeo, em Lepage, é utilizado para favorecer a dramaturgia. Temos um teatro de imagens, que valoriza a luz, conciliando com as projeções. Conseguindo assim, criar uma iluminação incrível mesmo com as projeções, visto que, atualmente, o uso de projeções tem sido um desafio para os iluminadores.

Encontramos no espetáculo três modalidades de imagens filmadas, definidas por SILVA (2010, p.65): imagem-aberta, imagem de objeto fixo e imagem-espelho. A imagem-aberta seria aquela que se mostra incompleta em relação ao referente extracênico a ser evocado, ou seja, o objeto filmado constitui somente um fragmento de um elemento maior de referência. As imagens de objeto fixo são as desprovidas de movimento interno e apresentam somente movimentos externos de câmara. A imagem-espelho é a que faz do objeto filmado o próprio ator, promovendo o deslocamento de sua presença orgânica para a realidade filmica.

Essas três formas de imagem são identificadas em "Le projet Andersen". Quando temos a projeção de imagens de postes de rede em

movimento ao longo de uma estrada ou as imagens da parede de uma estação de metrô, estamos diante de imagens abertas.

Já as imagens de objeto fixo, seriam as imagens-fotografias, cujo objeto da tomada filmica é um conjunto de fotografias da Exposição Universal de 1867 realizada em Paris, e ainda as imagens-cenográficas, cujo objeto da tomada filmica é um espaço fixo reconhecível do público, tal qual o hall e a sala da Opéra Garnier e as paredes das estações “Opéra” e “Invalides” do metrô de Paris.

O terceiro exemplo seria a da imagem-espelho, que no caso específico desta encenação, a captação se faz em plano de *close-up*, transubstanciando somente o rosto do performer que, encontrando-se sobre a cena de costa para a plateia, tem seu rosto oculto ao olhar direto do espectador.

As mídias audiovisuais oferecem um grande desafio ao espetáculo teatral, pois, quando inseridas sobre a cena, acarretam um deslocamento do interesse do olhar do espectador que passa da imagem viva à imagem filmica. Isso porque se verifica que o espectador privilegia sempre aquilo que se faz visível em escala maior ao seu olhar. Esse fato suscita, evidentemente, questionamentos sobre o interesse do emprego da imagem técnica no contexto do acontecimento cênico, em que a presença do ator constitui a sua substância primeira. Ao utilizar imagens abertas, que trazem um objeto em movimento ou não, mas que remetem sempre a um universo extracênico de referência não inteiramente definido, Lepage abre lugar à intervenção do ator, enquanto construtor desses espaços. É assim que, por exemplo, a imagem de postes em movimento toma um efetivo valor simbólico associado a uma viagem de trem, graças à integração da ação gestual do ator junto a objetos concretos, no caso duas valises. Do mesmo modo, as imagens-texturas de troncos de árvores projetadas passam, na perspectiva do espectador, a constituir um efetivo ambiente de jardim na medida em que o ator desenvolve um jogo corporal com uma guia, sugerindo imaginariamente a presença de um cachorro que ronda as árvores.

Se a imagem ou o som entram em competição com a presença do performer, é que a presença não se efetua somente em função da corporeidade humana, mas igualmente em função dos fatores não-humanos: as iluminações, as projeções ou os efeitos sonoros.

Na encenação de Lepage, a sensação de presença acontece através deste corpo cenográfico que se torna uma entidade performativa. Essa questão problematiza o lugar do corpo fenomenológico com o qual os dispositivos tecnológicos ou mediáticos rivalizam.

Lepage conduz o espectador a uma experiência de concretização estética inusitada, na qual se efetua a convivência intrínseca entre o *efeito de real* e o real, entre o *efeito de presença* de um referente ausente e a presença orgânica do ator. Nesse contexto híbrido, o espectador encontra-se incluído na organização visual da cena. É no seu olhar que os diferentes elementos se integram e se encerram simbolicamente.

O reflexo que brilha na superfície da tela pode também ter sido criado com um grande intervalo: ação gravada ou outro filme difundido. A tela torna-se, assim, espelho de um outro filme, tornando complexa a leitura do palco. O vídeo não é mais, simplesmente, um reflexo do que é apresentado no palco, ele propõe diversas informações que são, pistas fictícias da ação em cena.

Para Lepage, o teatro e o cinema devem se fundir, e esse é o objetivo de "La Caserne" em Québec, atualmente, o único lugar de trabalho do encenador. O espaço possui: teatro, estúdio de cinema, salas de ensaios e laboratórios técnicos de criações de imagens. É nesse espaço que as múltiplas mediações próprias à cena teatral, haja visto os diversos elementos de sua composição, aparecem nitidamente organizados sob o princípio da integração intermedial e onde o ator se impõe como agente principal.

Por outro lado, Lepage alerta para o perigo sobre a tela em cena. Diz que as imagens podem vampirizar o conjunto do espetáculo e que o "ao vivo" dos atores passa para o segundo plano. Além disso, a tela traz grandes problemas de iluminação: de fato, não podemos iluminar

corretamente um ator diante da tela pois, este é, assim, esmagado pelo branco e não distinguimos mais a imagem. Em resumo, tudo concorre a tornar a relação ator-tela difícil e o diretor em cena precisa ser vigilante.

Podemos dizer que em Lepage, a impressão de cinema vem dos recursos cinematográficos utilizados nos espetáculos: montagem rápida das cenas, fusão de imagens, superposição de diferentes textos, rupturas entre as cenas e justaposição de cápsulas que acabam por criar a narração, cenográfica mais do que teatral, e também da atuação de Lepage e de seus atores, que possuem uma técnica próxima a do cinema. Segundo Féral (2013, p.56), eles atuam de forma minimalista, pouco centrada sobre a emoção e sobre os estados da alma, sem excesso e sem interioridade manifestada, uma atuação quase banal que ancora necessariamente o personagem ao cotidiano.

Lepage reconhece que possui interesse pelo cinema, mas insiste sobre o fato de que a alma do seu trabalho é teatral.

Mesmo se qualificam normalmente o que eu faço de cinematográfico, eu acho, que não tem nada a ver com o cinema. Concordo que fazemos referência aos cortes dos planos, de forma que um plano chama o seguinte, que eu utilizo a luz como a câmera para mostrar aos espectadores para onde direcionar o olhar, iluminando uma coisa específica sobre a cena. Mas é apenas o lado formal; [...] o espírito do teatro tridimensional que eu faço é muito teatral" (FÉRAL, 2013, p.67).⁹⁰

A presença virtualizada do ator sobre a cena teatral não constitui necessariamente um artifício de ilusão de real, mas um desdobramento da sua presença. A imagem-espelho do ator vem reforçar sua presença cênica ao invés de fragilizá-la, e encontra-se fundida a outra imagem daquilo que seu olhar oculto da plateia supostamente está enxergando: a tela de um computador ou os camarotes do Opéra. A imagem-espelho torna-se assim não só retrato do ator, mas espaço de sua percepção do mundo. A imagem técnica

⁹⁰ "Même si on qualifie souvent ce que je fais de cinématographique, je trouve, moi, que ça n'a absolument rien du cinéma. D'accord si on fait référence au découpage des plans, au fait qu'un plan appelle le suivant, que j'utilise la lumière comme la caméra pour montrer aux spectateurs ou porter leur regard en éclairant une chose précise sur la scène. Mais ce n'est que le côté formel; [...] l'esprit du théâtre tridimensionnel que je fais est très théâtral" (Tradução Helena Mello).

aparece como uma nova forma de inscrever a presença do ator sobre a cena e de contribuir com a ação dramática desvendando as percepções do mundo do personagem.

Lepage se impõe no cenário internacional como um criador cênico adepto das novas tecnologias, mas se mostra também um artista fiel aos princípios artesanais do fazer teatral que nortearam desde o início sua prática artística como ator, em 1980, junto ao Théâtre de Repère, dirigido por Jacques Lessard.

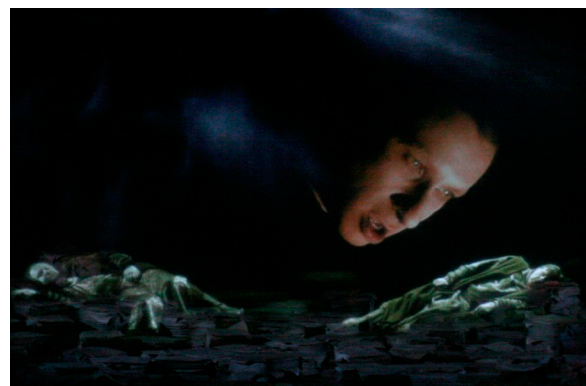
O último ponto que nos parece importante sublinhar é a relação particular com o espaço no qual a “gestão” difere, dependendo se estamos no teatro ou no cinema, interferindo sobre a atuação do ator. Christine Hamon-Sirejols, em um volume consagrado ao cinema, observa exatamente: (...) De fato, no cinema, o lugar onde se desenvolve a ação é seguidamente caracterizado por sua ausência de limites e pela montagem que efetua o realizador. Ora, a câmera pode enquadrar todos os lugares do mundo e os apresentar no tempo e na ordem desejada. No teatro, não é assim. O ator percorre o espaço do cinema, enquanto no teatro o espaço é estático. Ora a força de Lepage é de inverter a situação para fazer de forma que o espaço de suas obras se comporte como no cinema, levando o ator a atravessar os lugares extremamente variados: reais, virtuais, imaginários. Ele consegue fazer de forma que todos os espaços possam surgir em cena, como no cinema (FERAL, 2013, p.66).⁹¹

⁹¹ Le dernier point qu'il nous paraît important de souligner est le rapport particulier à l'espace dont la "gestion" diffère selon qu'on est au théâtre ou au cinéma, ce qui a une incidence sur le jeu de l'acteur. Christine Hamon-Sirejols, dans un volume consacré au cinéma, faisait justement observer: (...) En effet, au cinéma, le lieu où se déroule l'action est souvent caractérisé par son absence de limites et par le montage qu'en effectue le réalisateur. Or, la caméra peut cadrer tous les lieux du monde et les présenter dans le temps et l'ordre désirés. Au théâtre, il n'en est pas de même. L'acteur parcourt l'espace au cinéma, alors qu'au théâtre l'espace est statique. Or, la force de Lepage est d'inverser la donne pour faire en sorte que l'espace de ses œuvres se comporte comme au cinéma, amenant l'acteur à traverser des lieux extrêmement variés: réels, virtuels, imaginaires. Il réussit à faire en sorte que tous les espaces puissent surgir sur scène, comme au cinéma. (Tradução Helena Mello).



A Tempestade

Lemieux e Pilon



4.3. Ator-virtual em 4DArt

4.3.1. Diretores

A companhia 4DArt foi fundada em Montreal (Canadá) no ano de 1983. Traz na direção artística Michel Lemieux e Victor Pilon, dois artistas reconhecidos mundialmente pela formação multidisciplinar (teatro, música, artes visuais). O nome do grupo revela o amor pela quarta dimensão.

Michel Lemieux, nasceu em Indianapolis (Estados Unidos), em 13 de fevereiro de 1959. Graduado em produção na Escola de Teatro Nacional do Canadá (em Montreal) em 1979, é um artista multidisciplinar: cenógrafo, compositor, produtor e diretor de teatro. Reconhecido internacionalmente pela originalidade e acessibilidade de suas criações, que combina novas tecnologias com artes e instalações museu multimídia. Michel Lemieux é um dos fundadores da companhia de dança La la la Human Steps.

Victor Pilon nasceu em 19 de março de 1958, estudou artes visuais na Universidade de Ottawa. Em 1983, depois de receber seu diploma de bacharel com especialização em fotografia, mudou-se para Montreal. Sua carreira começou em 1983, em Montreal, como um fotógrafo. Em 1990, ele conheceu Michel Lemieux que já tinha uma carreira invejável nas cenas canadenses e internacionais como performer multimídia. Observando que eles tinham visões artísticas complementares, eles uniram seus talentos para criar a empresa Michel Lemieux Victor Pilon Creations, que mais tarde se tornou Lemieux Pilon 4DArt. Na empresa Lemieux Pilon 4DArt, Pilon é co-diretor artístico, cenógrafo e designer visual.

Victor Pilon e Michel Lemieux criaram seis mostras permanentes e instalações multimídias em vários museus e atrações turísticas de Quebec e Canadá. Participaram da realização de eventos especiais, incluindo a Noite de Montreal (1992), a parada da noite para a abertura das comemorações 350º aniversário de Montreal, Harmony 2000, o

show para as celebrações do milênio e vários outros. Em julho de 2004, Lemieux e Pilon assegurou a direção artística do Sol da meia-noite, o show Festival Internacional de fechar Montreal Jazz (Jazz Fest), para marcar o 20º aniversário do Cirque du Soleil e o 25º aniversário do Festival de Jazz de Montreal. Ele é co-autor da encenação de Delirium, o primeiro Cirque du Soleil a ser apresentado em estádios e arenas.

O grupo atua em diferentes frentes, com obras concebidas tanto para teatro quanto para museus, planetário e circo. As criações são feitas sempre de modo não hierárquico, possibilitando uma articulação de diferentes elementos expressivos em prol de uma produção artística inovadora, que provoque os sentidos do público através de imagens e sons que mudam rapidamente. Há sempre em seus espetáculos uma atmosfera que permita o espectador viver a experiência do sonho.

Os resultados imagéticos produzidos pelo 4DArt são impressionantes e vem da atualização técnica do *Pepper's ghost*⁹². A antiga técnica, foi melhorada por Michel Lemieux e Victor Pilon, originando uma imagem virtual de alta definição, que contribui para o aumento do efeito de presença dos personagens virtuais.

O sistema de projeção em suporte invisível, permite aos criadores o surgimento de imagens tridimensionais de pessoas e animais ausentes, que aparecem no palco como se ali estivessem em carne e osso. Além disso, as holografias possibilitam que atores reais contracenem com atores virtuais de corpo inteiro que aparecem em três dimensões. Assim, o Pepper's Ghost possibilita a produção dos efeitos de presença ainda mais intensos que o tule, chegando a eliminar quase completamente a presença da tela. Vale ressaltar que as figuras holográficas, apesar de serem tridimensionais, não possuem uma textura sólida, permitindo ao espectador enxergar o que se encontra atrás delas.

⁹² Já mencionado no primeiro capítulo, o *Pepper's ghost*, foi desenvolvido pelo cientista britânico John Henry Pepper. Era um dispositivo de fantasmagoria, que criava um efeito ótico que dava a impressão da aparição de fantasmas. Hoje este recurso é muito utilizado no teatro. A invenção da fotografia surge depois, a partir do aparelho do fantoscope.

Os espetáculos de Lemieux e Pilon vêm transpondo as fronteiras do Canadá para encontrar com sucesso os públicos de vários países, Estados Unidos, França, Inglaterra, Áustria, Alemanha, Espanha, Austrália, Colômbia, Venezuela, México, China, Coreia, Tailândia e Japão. A contribuição artística de Lemieux e Pilon ao fortalecimento da cultura canadense é fortemente reconhecida, tendo os dois criadores sido agraciados, em 2014, com a medalha da Ordem das Artes e das Letras do Québec.

Entre as criações cênicas, destacam-se: "Grand Hôtel des étrangers" (1994), "Orfeu" (1998), "Ânima" (2002), "La Têmpete" (2005), "La Belle et la Bête" (2011) e "Icare" (2012).

Em 1994, o espetáculo "Grand hôtel des étrangers" (Grande hotel dos estrangeiros), surpreende o espectador a partir do uso da imagem e da tecnologia numérica. Neste espetáculo os diretores usam pela primeira vez a técnica do Pepper's Ghost, surgindo na cena: ator e "fantasma", real e imaginário. A força do espetáculo é reenviar o espectador a ele mesmo. O espetáculo foi baseado na coleção de poesias de mesmo título (Grand hôtel des étrangers) do autor Claude Beausoleil.

Segundo os encenadores a poesia foi a forma encontrada, para um primeiro espetáculo que integrava imagens virtuais. Tratava-se de criar uma "realidade aumentada". Um espetáculo com um cenário real, com atores reais, mas com pedaços de virtualidade. Neste espetáculo, o personagem sozinho em cena está em contínua interação, com seus próprios sonhos ou ainda suas lembranças, que permitem continuar a simulação das holografias.

Em "Orfeu" (1998), Lemieux e Pilon trabalharam sobre a instantaneidade das projeções em tempo real. O ator joga sozinho na cena com a imagem, mas ele não vê a imagem. Para tornar alguns efeitos mais intensos e dar mais corpo e presença ao duplo, eles utilizaram pela primeira vez imagens projetadas em tempo real na cena com a ajuda das câmeras que estavam escondidas no palco e que capturavam os movimentos dos bailarinos. Segundo Lemieux:

Assim, podíamos ver a bailarina interagir com o seu duplo em tempo real sem manipular a imagem, mas explorando o efeito de espelho que permitia produzir a câmera colocada no fundo de cena [...] Assim que dois atores se falavam, se respondiam imediatamente com um ritmo teatral extremamente natural, em tempo real, eles estavam lá, realmente. Mesmo se eles não estão no mesmo espaço, eles estão, todavia, no mesmo tempo (apud POISSANT, 2013, p.23).⁹³

Nessa encenação os diretores buscaram mostrar como os personagens virtuais criam no palco três dimensões que forçam os limites da representação teatral: o inconsciente (terra dos sonhos, dos desejos e das rupturas identitárias); o invisível (que transcende as capacidades dos nossos sentidos e reconstrói no imaginário); e o indisível, (avesso à verbalização, apelando para a abstração e compartilhamento da experiência). A exploração destas três dimensões permite aos criadores, performers e espectadores vivenciar níveis de realidade que contornam os limites da nossa compreensão racional. Assim, este espetáculo é importante no conjunto da obra de Lemieux e Pilon em razão da copresença de níveis de representação que escapam, habitualmente, do evento cênico. Primeiramente, o desdobramento do corpo é explorado por Lemieux e Pilon ao vivo pela primeira vez por ocasião deste espetáculo graças às tecnologias digitais. A imagem fantomática da dimensão espiritual questiona as convenções da representação teatral; a ilusão criada pelas técnicas de projeção, que utilizam os dois criadores, é, sem dúvida, desestabilizante: o imaginário se materializa diante dos nossos olhos.

Já em "Anima" (2002), as projeções não são bidimensionais como em "Grand Hôtel des étrangers". Aqui a projeção é 3D. Neste espetáculo a duplicidade do corpo representa a duplicidade do corpo hoje em função da tecnologia. Temos o teatro e seu duplo, o real e o virtual. Em determinado momento há uma cena onde a imagem de uma cela é projetada sobre os atores, criando uma cela virtual. Em outra

⁹³ Ainsi on pouvait voir la danseuse interagir avec son double en temps réel sans manipuler l'image mais en exploitant l'effet miroir que permettait de produire la caméra placée en fond de scène [...] Lorsque deux acteurs se parlent, se répondent dans l'immédiat avec un rythme théâtral extrêmement naturel, en temps réel, ils sont là, réellement. Même s'ils ne sont pas dans le même espace, ils sont néanmoins dans le même temps. (Tradução Helena Mello).

cena o ator joga com a imagem 3D. Em *Anima*, temos o animal e o humano, o real e o virtual, há uma dualidade constante, além da fusão que aparece entre o corpo real com a imagem virtual.

Em "*A Tempestade*" (2005), Lemieux e Pilon utilizam certos elementos de linguagem cinematográfica no contexto cênico para tornar visíveis a magia e os encantamentos de Próspero. Em função disso foi escolhido para ser analisado neste trabalho. Esta última peça de Shakespeare coloca em cena um duque deposto que, no exílio com sua filha Miranda, aperfeiçoa seu conhecimento das artes da magia e se aproveita para se vingar de seus inimigos.

No espetáculo "*Norman*" (2007) são projetados extratos tirados de obras de animação de Norman McLaren. Embora muitas destas animações sejam grafismos abstratos, elas adquirem com a técnica de projeção, um status de personagem, através das relações desenvolvidas com o performer vivo. Norman nos oferece a oportunidade de compartilhar a paixão de Peter, um bailarino obsecado pelo movimento que emerge do imaginário evocado nos filmes. Peter vai para o escritório de Office national de filme do Canadá, onde McLaren criou a maioria de suas obras, para tentar compreender as fontes de inspiração desse gênio criador. Ele penetrará literalmente nos filmes de McLaren para dançar, dialogar e refletir com eles.

Trata-se de uma visão poética de Michel Lemieux e Victor Pilon que trabalham, sobre o tema da fantasia e do encontro imaginário entre o universo de Peter e o de animações de Norman McLaren. A animação em projeção encontra, então, sua qualidade de personagem na interação com o bailarino.

O efeito de presença, conferem ao personagem virtual um envolvimento mais vivo, com o ator real. É através do jogo que o ator vivo estabelece uma relação com as imagens abstratas projetadas, intensificando sua "presença", e possibilitando um status de personagem, como sugere Dospinescu (2013, p.295):

O espectador percebe, então, as animações como se elas fossem fantasmagóricas e, ao mesmo momento, projetadas

no mundo pelo imaginário de Peter. Trata-se de uma estratégia ficcional que é responsável pelo aumento do efeito de presença. Reforçamos, assim o status do personagem das animações: elas parecem ter emprestado alguma coisa ao personagem de Peter, ao seu caráter vivo que vem mais de seu espírito e do jogo lúdicos que de sua presença e do jogo físicos (DOSPINESCU, 2013, p.295).⁹⁴

Finalmente, a produção oferece uma imagem muito poética do encontro entre o corpo e o espírito de Peter que dançam em uníssono. Michel Lemieux, ele próprio, parece querer sugerir a idéia de uma transferência de presença do ator em direção aos personagens virtuais através da sua interação. Isso mostra que a presença em cena do ator vivo participa do aumento do efeito de presença do personagem virtual que vai até dar a impressão de uma imersão no universo do filme. Enquanto que numerosos filmes de corpos de McLaren recorreram à abstratação, diversos outros filmes põem em cena humanos. Estes oferecem ao Peter (e aos espectadores) o universo cinematográfico pois, embora eles não usem também as palavras, eles exploram de modo profundo as possibilidades de linguagem de cinema.

"A Bela e a Fera" (2011), criada no Théâtre du Nouveau Monde tenta reconciliar o desejo de aceitação de uma jovem artista por seu pai e pela sociedade em geral. Suas angústias de criadora abrem as janelas sobre o seu eu íntimo e expõe estas dimensões de intimidade e de identidade ao mundo, assim como uma certa resistência face às emoções adoçadas por uma sociedade de consumo que transforma os desejos em conveniências pré-formatadas.

O interessante nesta encenação são os personagens virtuais que tomam forma e oferecem ao espectador uma percepção de uma realidade fantasmagórica, pouco representada no teatro, embora, seguidamente, evocada pela linguagem. Quando a Bela recebe a visita da imagem da Fera, a Fera se aproxima da cama, se inclina sobre a Bela e, em uma representação do desejo erótico, se mistura com ela.

⁹⁴ Le spectateur perçoit donc les animations comme si elles étaient fantasmées et au même moment (*projetées au monde*) par l'imaginaire de Peter. Il s'agit là d'une stratégie fictionnelle qui est responsable de l'augmentation de l'effet de présence. On a ainsi renforcé le statut de personnage des animations: elles semblent avoir emprunté quelque chose au personnage de Peter, à son caractère *vivant* qui vient davantage de son esprit et du jeu *ludiques* que de sa présence et du jeu physiques. (Tradução Helena Mello).

Virtual e real se fundem de forma mágica. O espectador encontra-se, então, diante do entrelaçamento da presença dos corpos dos atores ao vivo com o "efeito de presença" dos corpos de atores ausentes, cujas imagens foram previamente registradas. Diante de uma contracenação afinada entre o real e o virtual, o público tem os sentidos de realidade, presença e imaginário interrogados.

A encenação, baseado no mito clássico, Ícaro (2014), apresenta uma fusão do teatro e do cinema, onde a realidade e o imaginário se entrelaçam de tal forma que o espectador fica imerso no mundo deste conto clássico.

De acordo com o mito, "Ícaro", filho do arquiteto Daedalus, despencou em sua morte depois de ousar usar as asas de cera formadas por seu pai. Neste conto cativante transposto para os dias atuais, Daedalus está no coração da história. Seu filho, Ícaro, no meio de uma crise existencial, aparece repentinamente, cheio de perguntas. Mas Daedalus, assombrado por memórias, submerso no passado, é incapaz de fornecer qualquer resposta. Os confrontos pai-filho e evocações do passado são pontuados por um coro grego, representado no palco por uma mezzo-soprano, uma alusão às origens da história e um elemento fundamental do drama grego.

Em sua livre adaptação, o dramaturgo Olivier Keimeid sondou as profundezas do mito e destilou sua essência: a relação complexa entre pai e filho, a busca inalcançável de felicidade em uma sociedade impulsionada por um apetite insaciável por mais a qualquer custo e, acima de tudo, simbolizando o impulso artístico e a beleza da fuga.

As imagens virtuais de 4DArt seduzem justamente porque não só parecem reais, mas porque também carregam uma densidade irreal, que lhes permite constituir a representação do mundo que não se vê.

A utilização de imagens-vídeo e da linguagem cinematográfica em cena permite assim abrir uma brecha na dimensão do invisível e permitir mostrar realidades que anteriormente só poderiam ter sido evocadas verbalmente. A copresença do corpo real e do corpo projetado geram emoções que são comunicadas de maneira fenomenológica. Não

é exatamente cinema, não é exatamente teatro. Os encenadores procuram dissolver as fronteiras entre essas disciplinas para criar uma nova experiência para o espectador diante da cena.

Assim, Lemieux e Pilon buscam ultrapassar as fronteiras das diferentes linguagens artísticas, para poder interpelar os espectadores, tanto pelo visual quanto pela música. Para eles é através dos sentidos que se consegue emocionar, tocar, provocar uma reflexão.

4.3.2. Grupo / atores

Lemieux e Pilon utilizam a tecnologia como uma ferramenta, há mais de 25 anos. Trabalham com atores, bailarinos e músicos. A companhia 4D Art, fundada em 1983 é conhecida pelo trabalho com a imagem em cena.

Isso porque desde o surgimento do grupo, os diretores trabalham com as velhas técnicas de ilusionismo inventadas por Pepper nos anos 1850. Inspirados pela técnica de Pepper's Ghost, Lemieux e Pilon desenvolveram novas ferramentas com as câmeras de vídeo digitais, discos rígidos, etc. Chegando a recriar simulações holográficas em cena. A holografia em movimento e sem suporte (tela, interface) aparente não existe. Eles utilizam, assim, a ilusão de Pepper's Ghost a fim de criar uma linguagem que, além da evolução tecnológica, permite tornar visível o que é, normalmente, invisível em cena. Criando assim pulsões reprimidas, os desejos ignorados e os fantasmas de nosso inconsciente, para redefinir a dualidade corpo-espírito, apresentando o humano como uma simbiose dessas duas realidades.

Surgem então, personagens virtuais que podem pertencer ao mundo dos espectros e da feitiçaria, oferecendo uma presença no espaço cênico.

A companhia dedica em torno de quatro a seis semanas no trabalho com todos os elementos, com o virtual e com o cenário. No teatro, ensaiam apenas uma semana, porque o cenário chega uma semana antes da estreia. Trabalham em outra sala separada, em um

galpão onde possuem todos os elementos disponíveis. Só assim, conseguem fazer a integração entre todos os elementos, reais e virtuais. Além disso, a equipe técnica deve estar presente desde o primeiro dia.

O 4DArt propõe a criação de uma forma de espetáculo híbrida que faz fusão das artes da cena e das novas mídias. As fronteiras desaparecem entre performance, cenografia, cinema, vídeo, dança, poesia, artes visuais, luz, música e exploração sonora, favorecendo a integração destas diversas formas de expressão. Segundo Lemieux:

Acredito que tanto a multidisciplinaridade como a interdisciplinaridade aplicam-se ao nosso trabalho. Mas, o que eu considero interessante, é a ideia da multiplicação. Não é a adição de um espetáculo de teatro com um espetáculo de dança, com um evento de artes visuais. Procuramos mais do que a justaposição. Porque, muitas vezes, se assiste à justaposição. Vê-se projeções e bailarinos, bailarinos diante de projeções, mas nenhum elo entre os dois. É a justaposição dos meios. Nós, o que tentamos realizar, é a multiplicação (LEMIEUX apud SILVA, 2016, p.370).

4.3.3. Texto

O texto "A Tempestade", é considerada a obra mais pessoal e ousada de Shakespeare. Conta a história de Próspero, duque de Milão, traído pelo próprio irmão e banido para uma ilha na companhia da filha, Miranda. Vivendo em duras condições, Próspero continua seus estudos e prepara sua vingança. Ele alista os serviços do espírito mágico Ariel e do servo hipócrita Caliban para naufragar seus inimigos nas costas da ilha. Depois de 12 anos no exílio, Próspero cria uma tempestade que faz naufragar o navio que leva seus desafetos, e pode finalmente colocar em prática a sua vingança. Embora ele consiga levar todos a loucura, sua filha se apaixona por um dos sobreviventes, Ferdinand, filho do maior inimigo de Próspero. Ao perceber que a vingança é um beco sem saída, Próspero aceita o perdão como o único caminho para a paz.

Para a encenação do 4DArt, o texto foi adaptado por Normand Chaurette. Nesta versão de The Tempest, o mundo de Próspero é

literalmente dividido em dois. Sua vida real na ilha com sua filha e seu servo é encarnado por atores ao vivo, enquanto o mundo de sua imaginação povoada por inimigos e espíritos é prestado através de personagens virtuais. Esta ilusão tridimensional surpreendente desdibuja a distinção entre sonho e realidade. *Close-ups*, aparições e efeitos visuais fazem deste *Tempest* um híbrido de teatro e cinema.

O grupo inicia o trabalho pela escritura do texto. Trabalham às vezes, com um autor e um dramaturgo. Em seguida, na escritura mesmo do espetáculo, procuram uma justificativa para a integração do virtual. Isso porque acreditam que deve haver um motivo real para integrar os recursos virtuais na encenação. Então, no início, há uma escrita que se faz a priori. Depois, realiza-se o tradicional trabalho de mesa, feito no teatro com os atores reais e com os atores virtuais. O texto é repetido, estudado.

Ao longo das primeiras semanas de ensaio, todos os atores estão lá, mesmo aqueles que serão virtuais. Fazem a marcação, o estudo do texto, das intenções, com os atores. Procedimento que estão habituados. Depois de algumas semanas, passam às filmagens. Nesse momento, o ator que vai se encontrar realmente sobre o palco é vestido de preto. E o ator virtual atua como em um filme que é, porém, rodado em um único plano-sequência. Em seguida, escolhem as tomadas que irão utilizar. Pilon conta que há muito trabalho sobre o texto, mas também sobre maquetes:

Muitas vezes, fazemos um esboço de encenação com a maquete, porque há uma complexidade no nível da projeção, dos deslocamentos. Devemos, portanto, preparar bem antes. Trabalhamos, então, primeiro sobre a maquete. Em seguida, trabalhamos com os atores, mostramos a eles a maquete, explicamos o que pretendemos fazer, em que universo eles vão estar. Inicialmente, a escolha dos temas ou histórias que queremos contar precisam estar relacionados a questões muito pessoais, coisas que nos tornem maduros, que nos digam respeito como artistas e, também, seres humanos. Onde isso vai nos levar? Será que há algo a dizer e o que é que se tem a dizer? (PILON apud SILVA, 2016, p.369).

4.3.4.Encenação: "A Tempestade", Lemieux e Pilon

"A Tempestade", de William Shakespeare, estreou em 2005, no Théâtre du Nouveau Monde, em Montréal. Dirigida por Michel Lemieux e Victor Pilon, com a co-direção de Denise Guilbault e adaptação de Normand Chaurette.

Convidados pelo Théâtre du Nouveau Monde para produzir textos de repertório, resolveram adaptar "A tempestade", de Shakespeare, com a ambição de fazer dialogar e interagir personagens virtuais com personagens reais. A encenação é composta por um mundo real e um mundo imaginário. No mundo real Próspero, sua filha e o servidor, Caliban, são exilados em um mundo imaginário, nascido do espírito perturbado de Próspero, onde sua vingança se desenrola. Dessa forma, os atores em carne e osso se veem confrontados com a realidade nascida da loucura, que se materializa através das imagens virtuais. O espectador também é confrontado em dois níveis de representação: os habitantes da ilha são tangíveis, enquanto que os inimigos de Próspero são apenas figuras virtuais, colocando o visível e o invisível simultaneamente em cena.

Nesta encenação todos os vídeos foram pré-gravados, com exceção do personagem-virtual: Ferdinand. Nesse caso, o ator ficava no subsolo do teatro sendo filmado por uma câmera, assistindo, simultaneamente, através de monitores o que se passava em cena.

Ferdinand inicia como personagem virtual, mas se materializa a partir do amor de Miranda. Seu amor por ele é tanto que Ferdinand, inicialmente representado por uma projeção, se torna um personagem em "carne e osso" diante dos olhos do espectador. Inicialmente indignado, Próspero sanciona essa união e chama, para celebrar o amor dos jovens, alguns espectros de luz. Esses seres fantásticos, de uma beleza indescritível, aparecem no espaço cênico e dançam ao redor dos personagens, tomando vida como fantasmas ou espectros que seriam dotados de vontade e de uma sensibilidade estética. Nesta adaptação a

ideia era que todos os naufragados da tempestade fossem fruto da imaginação de Próspero.

A encenação oferece uma utilização particular da linguagem cinematográfica, o que permite uma fratura dos códigos do espaço. Próspero, sempre em cena, invoca as figuras dos seus inimigos. O primeiro contato com esses personagens virtuais acontece quando Próspero provoca a tempestade que os jogará sobre sua ilha. Após o naufrágio, o espectador pode seguir diferentes grupos enquanto eles lutam por sua sobrevivência e contra o desespero de não saber o que aconteceu com seus companheiros.

A utilização de grandes planos, inusitados no teatro, dão ao espectador a oportunidade de se identificar com os personagens e suas emoções como o faria no cinema. Estes jogos de gradação forçam o espectador a ir e vir entre a identificação teatral, em parte cinestésica, já que o espectador e o ator compartilham de uma proximidade espaço-temporal, e a identificação cinematográfica, guiada, em relação a ela, pelo olhar onipotente da câmera. A montagem abre igualmente as possibilidades espaciais já que permite a Próspero (e ao espectador) de seguir as ações que não se passam no interior dos limites físicos da cena, ainda que a cenografia, lembrando uma ilha constituída de pilhas de manuscritos, seja mais evocativa do que literal (DOSPINESCU, 2013, p.321).⁹⁵

As projeções virtuais de "A tempestade" são dirigidas para o exterior, em direção aos desejos e fantasmas que tocam outros personagens, em outros lugares. Nosso olhar é multiplicado várias vezes e o que é invisível, se materializa diante de nossos olhos.

Lemieux e Pilon utilizam, assim, figuras que não são antropomórficas a fim de criar os personagens conjurados por Próspero. O espectador é, mais uma vez, tomado pela ilusão muito poderosa que representa o que não é normalmente visível: a força e a beleza do amor, assim como, a magia e o encantamento.

⁹⁵ (...) l'utilisation de gros plans, inusités au théâtre, donne au spectateur l'opportunité de s'identifier aux personnages et à leurs émotions comme il le ferait au cinéma. Ces jeux d'échelle forcent le spectateur à aller et venir entre l'identification théâtrale, en partie kinesthésique puisque le spectateur et l'acteur partagent une proximité spatiotemporelle, et l'identification cinématographique, guidée quant à elle par le regard onnipotent de la caméra. Le montage ouvre également les possibilités spatiales puisqu'il permet à Prospéro (et au spectateur) de suivre des actions qui ne se passent pas à l'intérieur des limites physiques de la scène, bien que la scénographie, rappelant une île constituée de piles de manuscrits, soit plus évocatrice que littérale. (Tradução Helena Mello).

Privilegiando os espetáculos que oferecem numerosos momentos nos quais as palavras são substituídas por imagens que se dirigem aos sentidos, os encenadores conseguem suscitar diferentes emoções e significação nos espectadores.

Em "A Tempestade", o ator real joga com as imagens, com a ilusão. Temos um espaço híbrido, que mescla: ator e imagem, teatro e cinema, teatro e vídeo. Não há suporte aparente, é o *Pepper's ghost* que permite a Ferdinand entrar e sair da sua própria imagem.

A dimensão visual permite reduzir a quantidade de texto para contar a história, isso porque as imagens falam por elas mesmas e acrescentam camadas que as palavras teriam dificuldade de expressar.

Segundo Perrot (2013, p.334), "A tempestade" é a última peça que Shakespeare escreveu sozinho e, pouco antes de escrever, ficou sabendo que na França haviam teatros que se apresentavam no interior (espaços fechados) e usavam lanternas para iluminar os atores. Como Shakespeare se apresentava, principalmente, no Globe Theater, que era um teatro externo e em pleno dia, não havia iluminação. Shakespeare resolveu então escrever uma peça considerando tal possibilidade: apresentação no interior do teatro, em que os atores apareceriam e desapareceriam com o apagar e acender das velas.

Existe, assim, esta ideia de que Shakespeare escreveu "A tempestade" pensando em uma tecnologia. O que o 4DArt fez foi substituir a lanterna por uma "lanterna digital" que apresenta algumas funções a mais, embora, faça parte do mesmo desejo de magia e de surpresa.

Os diretores contam (apud SILVA, 2016, p.364) que para os atores de teatro, é extremamente frustrante, especialmente no início, jogar com o invisível, escutar a voz e dar a réplica a alguém que eles não contracenam. No início, eles ficam perdidos. Até que, em dado momento, eles começam a imaginar os personagens e a jogar com eles. É nesse momento que reina a magia. Para Pilon e Lemieux, é quando os atores acreditam nesses personagens virtuais, que o público começa a acreditar também.

Mas isso exige domínio do espaço e do ambiente, o que leva algum tempo para ser conquistado. Em algumas peças, já aconteceu do ator virtual estar em outro estúdio, onde havia uma câmera que projetava sua imagem virtual em tempo real. Isso torna possível, realizar uma troca de réplicas, sem necessariamente haver uma contracenação.

Como os cenários são projetados, há uma dificuldade para o ator real sobre a cena, pois, na prática a atuação acontece num espaço vazio. O ator está no palco com cenários projetados e, embora, consiga ver algumas projeções, não é possível ver tudo. Por exemplo, ele não tem como ver o personagem virtual com o qual contracena. Então, muitas vezes, o ator tem a impressão de estar só sobre o palco. E quando ele vê as sequências em vídeo do espetáculo, geralmente, se surpreende.

Já o espectador recebe uma completude, porque a imagem é repleta, tudo é completo. Quando o ator se abandona, a magia do teatro está aberta e vem provocar os espectadores, em zonas que não são habitualmente afetadas.

Outra dimensão, muito importante na encenação, é a voz, o som. A sonoridade é muito trabalhada com os atores, pois, no teatro, os atores tendem a projetar muito a voz para atingir toda a sala. E nesses espetáculos eles utilizam microfones, para afinar a voz dos atores reais com a dos atores virtuais. Para tanto, os microfones utilizados pelos atores virtuais durante as filmagens são posicionados nos mesmos lugares durante a encenação, para assim conseguir compor um mesmo espaço sonoro.

No uso de microfones, há algo de natural que se perde, mas, ao mesmo tempo, se ganha em termos de proximidade com os personagens. No *Théâtre de Chaillot*, que é uma grande sala, podia-se mesmo ouvir a respiração dos personagens, como se estivéssemos em um pequeno teatro. Quando se filma um ator, e ele é muito teatral, super atua, a atuação não funciona. É necessário procurar a verdade. Inicialmente, quando se chega em um grande teatro, os atores atuam de forma muito intensa, querem encher a sala, falam em voz alta. Mas, com o microfone, isso não é necessário. É frustrante, no

início, para os atores. Na verdade, não é cinema, não é teatro (SILVA, 2016, p.367).

Para tornar crível as imagens virtuais e produzir o efeito de presença, há então uma dimensão do cinema. Os atores precisam atuar de forma mais contida, menor, como fariam para o cinema. Caso contrário, perde-se a intimidade, interferindo na performatividade da imagem projetada.

As criações de Michel Lemieux e Victor Pilon são marcadas pela co-presença do real e do virtual, uma vez que a tecnologia está no centro da linguagem criativa do grupo. A tecnologia é, assim, colocada a serviço da representação e os atores criam seus personagens considerando as interações com as imagens.

Temos projetores no chão que projetam em uma tela transparente no fundo que reflete sobre o palco. O efeito gerado sobre o palco é fantástico. Além disso, o jogo do ator com o virtual estabelece um equilíbrio entre imagem e ator (real) que estimula o espectador. Isso porque, hoje a nossa escuta é prioritariamente visual. Há o efeito de presença, mas ele é marcado pela ausência.

No processo de criação, após o estudo do texto e o trabalho de mesa, há um bloco de ensaios com os atores reais e os atores virtuais. Em seguida, inicia uma primeira etapa muito técnica, de marcação sobre o olhar. Coloca-se 'x' por todo o chão e o ator deve realmente se manter sobre os pontos. Os atores afirmam que se submetem rotineiramente ao mesmo procedimento no cinema, quando há dez dias de filmagem, e os mesmos são solicitados a se deslocar de um lugar a outro enquanto o fotógrafo filma, e tudo é muito técnico. Entretanto, os atores ressaltam uma diferença importante: no cinema, eles devem fazer movimentos muito precisos em um único dia, mas no dia seguinte não precisam refazê-los, uma vez a cena registrada, acabou. Enquanto, nos espetáculos é preciso repetir tudo a cada sessão, durante 1h30, 2h. Na verdade os espetáculos são verdadeiros planos-sequências de cinema com toda a técnica que o procedimento implica.

A etapa das filmagens também é feita em planos sequências. Geralmente, há sequências de 4 ou 5 minutos. Assim, é necessário que o ator conheça todo seu texto e toda a disciplina própria do teatro filmado. Depois, há uma escolha editorial, que fará desaparecer o ator que estará em cena. Esse trabalho é feito pela direção.

Os encenadores trabalham também sobre a imersão. Muitas vezes, em teatros à italiana, que são mais fechados, fazem com que as imagens saiam verdadeiramente do quadro da cena e juntem-se aos espectadores na plateia. Projetam sobre as paredes, no teto do teatro, às vezes até mesmo sobre o público. Quando as imagens absorvem o espectador, ele deixa de estar diante da cena e passa para seu interior. Nesses casos, ele está em imersão.

As "fantasmagorias" encontram uma nova vida no dispositivo cenográfico proposto por Lemieux e Pilon. Elas adquirem, bem no espírito de 4DArt, a quarta dimensão, que corresponde a este estranho caráter de "filme vivo", pesquisado por todas as produções de 4DArt.

Quando assistimos aos efeitos de presença que ocasionam as telas transparentes, é difícil acreditar que as projeções sobre a tela opaca poderiam ser tão eficazes e fascinantes.

Pilon e Lemieux acreditam que haja um choque entre a arte do vivo com as artes do virtual e as artes mais conceituais. E é em relação a este choque entre o real e o virtual que trabalham. Para eles (apud PERROT, 2013, p.336), não existe artes cênicas sem atores em cena, se não, é instalação. Os encenadores do 4DArt acreditam que, a partir do momento em que não exista performers em cena, não podemos mais falar de artes cênicas, que são "artes do vivo".

Eles trabalham sobre a presença de imagens pré-gravadas e imagens em tempo real, que possam desestabilizar a percepção do espectador. Quando dois atores falam, se respondem imediatamente com um ritmo teatral, extremamente natural, em tempo real, eles estão lá, realmente. Mesmo se eles não estiverem no mesmo espaço, eles estão, ao menos, no mesmo tempo. Isso embaralha verdadeiramente as pistas quando, posteriormente, as imagens são pré-gravadas nas cenas.

O jogo com o "ao vivo" não aparece, apenas, como um meio de reproduzir, mas, sim como um material que pode transformar e replicar o real.

Trabalhar com os discos rígidos permite hoje multiplicar as possibilidades de interações, quer seja o performer sobre a cena que desencadeia uma imagem em tal movimento ou em tal palavra, ou quer se trate de um técnico, o que torna os espetáculos cada vez mais dinâmicos. Eu penso que o perigo de trabalhar com a tecnologia nas artes da cena é de matar sua dimensão do "vivo", ora eu penso que a tecnologia nos permite, ao contrário, de reencontrar ainda mais este aspecto do ao vivo, este aspecto vivo (PERROT, 2013, p.337).⁹⁶

A presença do ator produz o efeito de presença do personagem que suscita o interesse do espectador em relação à ficção cênica que lhe é apresentada. Mas, assim que a cena se vê invadia de imagens das quais a natureza se distancia daquela da presença viva do ator, como é o caso para as projeções de vídeo, o processo se complica. A aceitação pelo espectador destas figuras de "segundo grau" são, seguidamente, objeto de negociações suplementares, naquilo que se refere sobre seu pertencimento, ou não, à ficção cênica.

Dessa forma, no trabalho do 4DArt, sempre há a presença de pelo menos um ator em "carne e osso", que possa interagir de maneira convincente com os personagens virtuais (projeção). Mesmo se o personagem de teatro é acompanhado de um efeito de presença inerente a sua pura aparição em cena, isso está longe de ser o equivalente desta plena presença da qual dispõe o personagem de teatro convencional.

Segundo Dospinescu (2013, p.302) o efeito de presença virtual pode aumentar de acordo com as diversas formas de relações com os elementos da representação:

Uns, são de ordem ficcional, como a qualidade do jogo ou das interações com as personagens convencionais, a ilusão de um contato físico ou de uma troca. Outros, são de ordem tecnológica, em função da natureza particular de certos dispositivos de projeção, em relação com o desaparecimento da

⁹⁶ Travailler avec des disques durs permet aujourd'hui de multiplier les possibilités d'interactions, que ce soit le performeur sur scène qui déclenche une image à tel mouvement ou à tel mot, ou qu'il s'agisse d'un technicien, ce qui rend les spectacles de plus en plus dynamiques. Je pense que le danger de travailler avec la technologie dans les arts de la scène est de tuer leur dimension du «vivant», or je pense que la technologie nous permet, au contraire, de retrouver davantage encore cet aspect du *live*, cet aspect vivant. (Tradução Helena Mello).

presença da tela. É o caso dos personagens projetados sobre as telas transparentes ou sobre as telas tridimensionais, reduzidas as dimensões exatas do personagem em projeção (DOSPINESCU, 2013, p.302).⁹⁷

Enfim, o aumento do efeito de presença, depende da complexidade do efeito de animação, ou seja, a projeção de uma marionete com um rosto animado e um corpo, em que o movimento do rosto (expressão facial, mímica) inclua a expressão verbal do rosto em projeção (através da sincronização com a voz gravada), possibilita o aumento do nível de presença virtual. Isso porque as características "vivas" do rosto e da voz irradiam sobre o corpo inteiro da marionete, fazendo com que sua presença física se enriqueça de um caráter animado, ainda mais vivo.

Mais do que criar ilusões, o que o grupo propõe ao espectador é acrescentar mais um sentido aos seus cinco sentidos, que lhe permita ver o que normalmente no teatro era evocado pelo texto. Buscam com os *pixels*, ler as entrelinhas da realidade, e dar a consciência de que somos acostumados a perceber a realidade com nossos cinco sentidos, mas basta que tiremos um ou que acrescentemos um sexto para enxergarmos a realidade de outra maneira.

Ao definir o "efeito de presença", destacam o fato de que, o efeito está diretamente relacionado à interatividade aparente entre a tela e o espectador. Também na situação da cena de 4DArt, o "efeito de presença" encontra-se potencializado por uma situação de interatividade. É graças ao jogo dos atores reais em contracenação "ilusória" com os atores virtuais (a interatividade com as imagens virtuais) que o "efeito de presença" desses últimos se concretiza.

Embora os espetáculos do 4DArt, possuam relações com o cinema, o vídeo e as técnicas cinematográficas, isso não significa que haja traços efetivos do cinema durante as encenações. Ou seja, ainda que os personagens representados por atores virtuais sejam compostos

⁹⁷ Les uns sont d'ordre fictionnel, comme la qualité du jeu ou des interactions avec les personnages conventionnels, l'illusion d'un contact physique ou d'un échange. D'autres sont d'ordre technologique, en fonction de la nature particulière de certains dispositifs de projection, en lien avec l'effacement de la présence de l'écran. C'est le cas des personnages en projection sur écrans transparents ou sur des écrans tridimensionnels, réduits à la forme et aux dimensions mêmes du personnage en projection. (Tradução Helena Mello).

por meio de registros pré-gravados em filme, isso não faz com que o espectador se sinta no cinema.

E embora os suportes de projeção sejam invisíveis, não podemos esquecer que os espetáculos se concretizam pela atuação ao vivo de atores diante de um público. Segundo Lemieux:

Não se pode chegar com a gramática do cinema, em que se tem um plano geral, depois um plano de duas pessoas, após um plano detalhe. A gramática do cinema não se aplica. Quando se faz um personagem virtual em cena, procura-se que ele tenha uma certa realidade. Ele é registrado em tamanho natural e em plano-sequência. Queremos sua realidade (LEMIEUX apud SILVA, 2016, p.367).

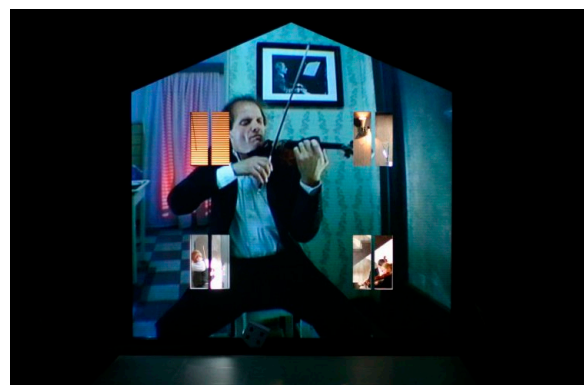
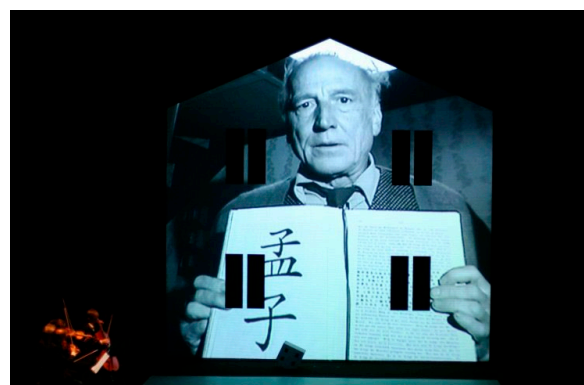
Os recursos tecnológicos possibilitam que o personagem apareça maior ou menor, alterando a escala da imagem, o que permite revelar o pensamento dos atores. Porém, não se trata de substituir os atores. Mas, sim, de magnificar sua presença, real e virtual.

E assim, esses personagens pré-gravados, que reproduzem posições, mímicas e gestos adotados pelos atores, criam o efeito de presença. Possibilitando que, o duplo, o ausente, o ser onírico, imaginário ou fantasmagórico, encontrem aqui uma forma de apresentação, dando acesso a outras dimensões da ficção.



Eraritjaritjaka

Heiner Goebbels



4.4. Efeito de autenticação em Goebbels

4.4.1. Diretor

O compositor, diretor musical e professor alemão, Heiner Goebbels, nasceu em 17 de agosto de 1952, em Neustadt an der Weinstrasse, na Alemanha. Mora em Frankfurt, onde estudou sociologia e música.

Com essa dupla formação, Goebbels iniciou a sua carreira musical nos anos 1970. Já como compositor de trilhas e paisagens sonoras nos anos 1980, Goebbels colaborou com alguns dos maiores nomes do teatro alemão do período, entre eles, Heiner Müller, considerado pelo compositor como sua principal referência, e um dos motores da guinada artística de Goebbels em direção ao campo da performance e do teatro.

A partir daí, começou a trabalhar com peças sonoras, radiofônicas, experimentando opções que chegassem a um balanço mais equilibrado entre texto, música e sons, além de um espaço mais imaginativo para o espectador, sem cair na ilustração.

Seus primeiros experimentos teatrais se deram, portanto, no ambiente do estúdio de gravação, e não em cena. Lugar-chave do campo da experimentação sonora e musical, o estúdio possibilitou a Goebbels criar as suas primeiras peças radiofônicas, ou experimentos de associação entre sons e textos de Müller: *Wasteland waterfront* (1984), *The liberation of Prometheus* (1985) e *Volokolamsk Highway* (1989).

No ano de 1987, Goebbels passa pela primeira vez, do estúdio para o palco, não mais como performer e músico, mas como encenador teatral. Neste novo território, suas principais influências foram as encenações de Robert Wilson e de Einar Schleef, artistas que davam concretude ao conceito brechtiano de “separação de elementos”, criando obras em que os diversos materiais dispostos em cena deveriam ser tratados como elementos artísticos em si, e não como materiais decorativos e ilustrativos. Segundo, REIS (2016, p.275) o encenador

sempre procurou estabelecer uma polifonia de vozes artísticas dentro de seus trabalhos.

Inicialmente, mais do que peças, eram uma espécie de concertos encenados. Em busca de novas formas cênicas, Goebbels desenvolveu uma série de formas híbridas de encenação, que, raramente, se encaixavam nas definições acerca do que se concebe como teatro ou performance.

Nesse caminho, seus primeiros espetáculos já punham abaixo as fronteiras e barreiras entre os gêneros vinculados às artes cênicas, trazendo à tona expressões como “concertos encenados”, “teatro instrumental” e, posteriormente, “instalações performativas” (Stifter’s dinge), que funcionam como obras de forte apelo visual e sonoro, em que o ator e o texto passam a partilhar o lugar de destaque, o tempo de presença e a sua importância para o todo com outros recursos e elementos cênicos: luz, som, imagens, espaço, cenário e objetos (REIS, 2016, p.252).

O compositor e diretor pertence aos mais importantes expoentes da música contemporânea e do teatro. Cria uma grande variedade de instalações de som e vídeo e é um compositor notável por sua mistura de estilos. Suas fontes incluem tanto a música erudita como o jazz e o rock. Começou compondo para teatro, cinema e balé, posteriormente, ampliou seu repertório para concertos e sua obra inclui a ópera "Landschaft mit entfernten Verwandten" (Paisagem com parentes distantes), 2002. Foi um dos fundadores do grupo de rock experimental Cassiber (1982-1992) com Alfred Harth, Cris Cutler e Cristoph Anders, se apresentando por toda a Europa, Ásia e América do Norte.

Heiner Goebbels trabalha como professor no Instituto Ciências Aplicadas ao Teatro da Justus-Liebig-University, em Gießen, e da European Graduate School, em Saas-Fee, Suíça. É Presidente da Academia de Teatro de Hessen. De 2012 a 2014 foi diretor artístico do Festival Internacional das Artes RUHRTRIENNALE.

Grande parte do seu trabalho, porém, originou-se da sua estreita colaboração com o escritor alemão Heiner Müller, resultando em composições para teatro e peças mais curtas, inspiradas em textos de Müller, como "Verkommenes Ufer" (1984), "Die Befreiung des

Prometheus" (1985) ou "Wolokolamsker Chaussee" (1989). A tentativa de Goebbels no sentido de preencher o espaço entre o teatro e a ópera, decorrente da demarcação tradicional entre os gêneros, levou a projetos como "Schwarz auf Weiss" (1996) ou "Die Wiederholung" (1997).

Há uma natureza política em seu trabalho visível no interesse pelos textos de Heiner Müller, pelos textos de Bertolt Brecht e Hanns Eisler. Os trabalhos de Eisler seriam mais tarde usados na composição do concerto encenado "Eislermaterial" (1998). Seu trabalho desconstrói as convenções da ópera, do teatro e da música de concerto.

O trabalho de Goebbels tem sido cada vez mais reconhecido em todo o mundo. Em 2000, ele colaborou com o Piano Circus (conjunto musical formado por seis pianistas, constituído em 1989, para executar a obra "Six Pianos", de Steve Reich) e com o compositor britânico Richard Harris, na produção de "Scutigeras", cuja estreia foi transmitida ao vivo, no Reino Unido, pela BBC radio. "Surrogate Cities", uma peça que compôs para grande orquestra em 1994, com textos de Paul Auster, Heiner Müller e Hugo Hamilton, foi indicada para o Grammy de 2001, na categoria Melhor Composição de Música Clássica Contemporânea. Seu "Eislermaterial" recebeu outra indicação para o Grammy em 2004, na categoria Melhor Atuação de Pequeno Conjunto (com ou sem regente).

Goebbels é um artista-pesquisador focado, sobretudo, nas possibilidades de relação entre o som e a cena, entre o teatro e a música. Com mais de três décadas de carreira e mais de 30 produções encenadas nas principais capitais culturais do mundo, é válido destacar que Goebbels é, antes de um diretor de teatro, um artista com origens fincadas na música, e alguém que se define, acima de tudo, um "compositor".

A força sonora do trabalho de Goebbels se aproxima, ao mesmo tempo, de uma tendência contemporânea observada por teóricos como David Roesner, Ross Brown, Nicholas Till, Petra Maria Meyer e Patrice Pavis, que vislumbram uma espécie de "virada sonora" na cena contemporânea, que busca questionar e, se possível, ultrapassar uma concepção legitimada que compreende o teatro, ou o espaço cênico, como uma mise-en-scène predominantemente visual: "A mise-en-

scène é o ponto culminante da teatralidade ocidental, que é certamente visual” (REIS, 2016, p.248).

A obra "Stifter's dinge" teve a sua estreia mundial no ano de 2007 na cidade de Lausanne, na Suíça, sendo apresentada nos principais centros culturais, teatros e festivais do mundo. Foi apresentada no Brasil, em março de 2015, durante a realização da 2ª edição da Mostra Internacional de Teatro de São Paulo (MITsp). Esta obra é uma espécie de "no man show", já que se desenvolve sem a presença de atores, e é guiada unicamente por recursos de vídeo e luz, névoa, água e gelo, além de gravações sonoras e música ao vivo, foi concebida por Goebbels como uma composição para cinco pianos, que são acionados eletronicamente, mas sem pianistas em cena. Suas teclas são acionadas através de dispositivos robóticos.

Os cinco pianos são observados, ao fundo da cena, como elementos de uma instalação visual de caráter escultural, já que estão dispostos verticalmente, suspensos uns sobre os outros, numa estrutura que sustenta, ainda, refletores e alguns galhos ressequidos. Os pianos executam de modo autômato composições autorais de Goebbels e partituras variadas. A execução desses instrumentos de modo automatizado, sem a presença humana conferem ao evento cênico uma aura mágica e fantasmática.

Ruídos emitidos e suprimidos caminham de trás para frente, entre as caixas sonoras, até que tubos percussivos são acionados e dois integrantes da equipe surgem em cena para iniciar um trabalho de manipulação e aplicação de materiais em pó nos três grandes compartimentos retangulares, ou piscinas, dispostas no espaço. Aos poucos, uma atmosfera nebulosa toma a cena enquanto objetos diversos, como placas de concreto, por exemplo, se movem e arrastam-se lentamente umas sobre as outras produzindo sonoridades graves de acentuação industrial. Num dado momento, de modo repentino, todas as luzes se apagam, os ruídos cessam, e a cena transforma-se em um espaço acústico por excelência, preenchido integralmente por “silêncio” e, então, pelas emissões sonoras de registros etnográficos coletados, em

1905, pelo austríaco Rudolph Pöch, que registrou cânticos ancestrais de povos indígenas de Papua Nova Guiné.

Este trabalho de Goebbels, divide opiniões, alguns consideram teatro, outros dizem que sem ator, é uma instalação cênica. O fato é que o encenador busca a experiência que a arte pode provocar no espectador...

Gosto de falar em “arte como experiência” porque não estou interessado em teatro como um instrumento para transmitir mensagens. (...) O teatro pode ser muito mais que isso: um caleidoscópio de impressões geradas por movimentos, sons, palavras, espaços, corpos, luz e cor. E esse “mais” pode, possivelmente, atingir áreas de experiência para as quais ainda nos faltam palavras. Então “arte enquanto experiência” envolve estarmos prontos para aceitar que não é sempre essencial que entendamos o que está acontecendo no palco, ou seja: predisposição a querer escutar uma língua estranha, uma música não familiar, e a olhar imagens que subvertem categorizações existentes (GOEBBELS apud REIS, 2016, p. 264).

4.4.2. Grupo/ Atores

Este espetáculo conta com a atuação de André Wilms, com os músicos do: The Mondriaan Quartett e os técnicos.

André Wilms é ator e diretor francês, nasceu em 29 de abril 1947, em Estrasburgo. Inicialmente atuou com diretores de teatro alemães, como Klaus Michael Grüber (Faust por Goethe) e Heiner Goebbels (Max Black, 1998), depois com diretores franceses, como André Engel (Esperando Godot Samuel Beckett) e Jean-Pierre Vincent (O tribunal Bernard Chartreux, 1981). No final dos anos 1980, o ator se transforma em produtor e diretor de teatro. Como tal, encena os textos: Bela Bartók (Castelo do Barba Azul, 1990), o Marquês de Sade (A filosofia na alcova, 1997) Bertolt Brecht (The Wedding em filistinos, 2000), ou Eurípides (O Bacantes, 2002).

Trabalha também no cinema, atuando em: "Vie est un long fleuve tranquille" (1988) de Étienne Chatiliez; mais tarde em "Tatie Danielle" (1990), "Tanguy" (2001) e "La Confiance règne" (2004). Recebe alguns papéis memoráveis nos filmes de François Dupeyron (1988), com

Gérard Depardieu e Catherine Deneuve; a comédia policial de Patrice Leconte, "Monsieur Hire" (1989). Depois disso, atua em "La Révolte des enfants" (1991) de Gérard Poitou-Weber, "Isimeria" (1991) de Nikos Kornilios, "Le Grand blanc de Lambaréné" (1994) de Bassek Ba Kobhio.

A banda "The Mondriaan Quartet" foi fundada em 1982, e desde seu surgimento focou seu repertório em músicas do século XX. Entre as 80 composições escritas especificamente para o quarteto, algumas músicas são inspiradas nas obras de Iannis Xenakis, John Cage, Guus Janssen, Henri Brant, Diderik Wagenaar, Luca Francesconi, Tayayuki Rai Neely Bruce e Paul Termos.

O Quarteto Mondriaan se apresenta regularmente em festas como: Huddersfields contemporânea Festival (Inglaterra), Ars Musica (Bélgica), Festival Internacional de las Artes (Costa Rica), Festival Internacional Cervantino (México) e no Festival da Holanda. O quarteto já se apresentou nos Estados Unidos, Japão, Inglaterra, Finlândia, Suécia, Noruega, Dinamarca, Alemanha, França, Bélgica, México e Costa Rica.

Eles ensaiam na Holanda, e o quarteto é famoso também por suas participações em peças de teatro, filmes e espetáculos de dança.

Os cenários e a iluminação são de Klaus Grünberg, de Hamburgo. Estudou cenografia com Erich Wonder em Viena e agora trabalha como cenógrafo e designer de iluminação para vários teatros e casas de ópera na Europa, Kuwait e Buenos Aires.

Entre os diretores que ele trabalha estão: Tatjana Gürbaca, Barrie Kosky, Sebastian Baumgarten, André Wilms, Thilo Reinhardt, Antoine Gindt, Christof Nel e Heiner Goebbels. Ele fez os cenários para as produções de Barrie Koskys "Orfeo" na Ópera Estatal de Berlim, "As Bodas de Fígaro", "Iphigénie en Tauride" e "Kiss Me Kate" no Opera Comic em Berlim, "Lohengrin" no Estado Vienna Opera e "The Flying Dutchman" no Aalto Theater Essen.

Com Goebbels trabalhou em: "Max Black", "Hashirigaki", "Paysage avec parents éloignés", "Eraritjaritjaka", "Stifters Dinge" e "I went to the house but did not enter", que percorreu o mundo.

Em 1999, ele inaugurou a MOMOLMA (Museum of More Or Less Modern Art), em Hamburgo. Em 2009 ele fez a cenografia para "Mazeppa" no Vlaamse Opera, Antuérpia e trabalhou em "Carmen" no Leipzig Opera. Entre 2009 e 2011, Klaus Grünberg fez a cenografia e a iluminação para "Der Ring des Nibelungen", dirigido por Barrie Kosky para o Hannover Staatsoper. Em 2012, criou o design do palco e a iluminação de "Europas 1 e 2" por John Cage, dirigido por Heiner Goebbels, que se apresentou no Festival Ruhrtriennale.

O engenheiro de gravação de som, Willi Bopp nasceu em 1964, em Frankfurt. Formado em biologia e antropologia. Em 1989, tornou-se técnico do Mousonturm, em Frankfurt. Desde 1990, é o chefe do departamento na TAT Frankfurt.

Foi responsável pelo *designer* de som das produções de: Michael Simon ("Narrativa Paisagem", 1991) Wooster Grup, Heiner Goebbels, Elke Lange, Christoph Nel, Jan Lauwers e Saburo Teshigawara.

Desde 1995, trabalha como designer de som para Heiner Goebbels, participando de: "preto no branco", "O Reprise", "Max Black", "Mesmo hoje à noite", "Surrogate Cities", "Material Eisler Film", "Hashirigaki", "Campos petrolíferos", "Eraritjaritjaka", "Coisas do stifter", "Eu fui para o objetivo casa não entrou", entre outros diretores.

De 1999 a 2001, lecionou na Universidade de Giessen, no Instituto Estudos de Teatro aplicados nas áreas de design de som, técnicas de estúdio de som.

4.4.3. Texto

Elias Canetti nasceu em 25 de julho de 1905, judeu de origem espanhola e língua materna espanhol, nascido na Bulgária, formado em Viena e escrevia em alemão.

Depois que a Bulgária obteve sua independência total do Império Otomano em 1908, Canetti conservou a nacionalidade turca. Estabeleceu-se em Viena, na Áustria, em 1913, mas em sua juventude viveu também em Manchester, Zurique e Frankfurt. Em 1929 graduou-

se em química. Teve como modelo, no âmbito da literatura e da crítica da linguagem, o escritor e ensaísta austríaco Karl Kraus. Em 1934, casou-se com Venetiana Taubner-Calderon, que adotou o nome Veza Canetti. Emigrou em 1938, e passou a viver em Londres a partir de 1939, recebendo a nacionalidade britânica em 1952.

Sua primeira obra literária foi o romance "Die Blendung" (Auto-de-Fé), 1935. Os dramas "Hochzeit" (O Casamento), 1932, "Komödie der Eitelkeit" (Comédia da vaidade), 1950 e "Die Befristeten" (Os que têm a hora marcada), 1964; desmascaram o rosto de uma sociedade profundamente corrompida. É no ensaio "Massa e Poder" (Masse und Macht), 1960, que Canetti expressa com mais vigor a sua visão de mundo, analisando, além Marxismo e freudismo, os mecanismos que regem comportamentos humanos em torno da morte. Suas obras posteriores: "Die gerettete Zunge" (A Língua Absolvida), 1977; "Die Fackel im Ohr" (Uma luz em meu ouvido), 1980; "Das Augenspiel" (O Jogo Dos Olhos), 1985, tecem comentários e interpretam uma história de vida e trabalho muito singulares.

Canetti é o autor de três peças: "Noce" em 1932, "A comédia vaidades" em 1950 e "adiamentos", em 1956. Na fronteira entre literatura e filosofia, as obras de Canetti inclui ensaios, "a consciência das palavras" em 1975, o redobra, "terra de ninguém" em 1973, histórias, "A voz Marrakech" em 1967, uma autobiografia, "História de um jovem, linguagem salvo" em 1977, "uma história de vida" em 1980 e "jogos parece" em 1985. Em 1981, ele recebeu o Prêmio Nobel de Literatura e morreu em 14 de agosto 1994, em Zurich.

Para Heiner Goebbels, Canetti é um autor muito político e sensível. Foi a partir de sua biografia e dos livros "Massa e poder" e "Auto da fé" que surgiu Erarítjarítjaka. Neste espetáculo Goebbels buscou traduzir para o teatro as observações de Canetti sobre a condição humana.

Elias Canetti possui uma trilogia autobiográfica composta por: "O jogo dos olhos", "A língua absolvida", "Uma luz em meu ouvido". Na trilogia o autor relembra seus anos de formação, da Bulgária pré-

Grande Guerra à Berlim dos anos 30. O primeiro livro, "A língua absolvida", narra sua infância e adolescência na Bulgária, seu país de origem, e em outros países da Europa para onde foi obrigado a se deslocar, seja por razões familiares, seja pelas vicissitudes da Primeira Guerra Mundial. No entanto, mais do que um simples livro de memórias, "A língua absolvida" é a descrição do descobrimento do mundo, através da linguagem e da literatura, por um dos maiores escritores contemporâneos. No segundo volume, "Uma luz em meu ouvido", Canetti apresenta um retrato espantosamente rico de Viena e Berlim nos anos 20, do qual fazem parte não só familiares do escritor, como sua mãe ou sua primeira mulher, Veza, mas também personagens famosos como Karl Kraus, Bertolt Brecht, George Grosz e Isaak Babel, além da multidão de desconhecidos que povoam toda metrópole. E no terceiro livro: "O jogo dos olhos", é abordado o período de sua vida em que assistiu à ascensão de Hitler e à Guerra Civil espanhola, à fama literária de Musil e Joyce e à gestação de suas próprias obras-primas, *Auto de fé* e *Massa e poder*.

"Massa e Poder" (1995), é um dos estudos mais inovadores e empolgantes sobre o homem e a sociedade humana. Neste livro, Canetti reflete e relaciona os mais diversos temas (desde os mitos e ritos religiosos primitivos, às posturas corporais do homem, à inflação e ao moderno sistema parlamentar) e conjuga várias áreas do saber, transportando o leitor numa viagem pela antropologia, psicologia, biologia, história, política, economia, religião e literatura, através de uma escrita límpida e atraente que alia conhecimento científico e descrição narrativa. Em "Auto da fé" (1935), o personagem principal é um professor, Peter Kien. É um filologista e sinologista, que evita todo o contacto físico e social. Misanthropo, solitário e excêntrico, possui uma vasta biblioteca, na qual se refugia e que transporta sempre consigo na sua cabeça. O ponto de viragem da sua vida é o casamento com Teresa, a sua governanta. Expulso da sua própria casa, Kien é obrigado a percorrer o mundo exterior, travando conhecimento com inúmeros dos seus personagens, que o acompanharão neste seu longo exílio.

Utilizando a música, o cinema, o video e diversos elementos cênicos, o espetáculo permite diversas leituras, sendo uma peça para todos os sentidos: para ver, sentir, escutar e pensar...

4.4.4. Encenação: "Erarítjaritjaka", Heiner Goebbels

A encenação de Goebbels é de 2006, e pode ser considerado um espetáculo musical e videográfico, criado a partir de fragmentos de textos de Elias Canetti, escritos entre 1930 e 1980, em que uma das questões centrais é como ser feliz completamente sozinho. O título do espetáculo "Erarítjaritjaka" vem da expressão poética arcaica em Aranda, que significa "animados pelo desejo de algo que foi perdido".

No palco temos a casa, que acabará contendo a sala onde o ator fará uma omelete. O ator transita dentro e fora da casa e da sala (e também do teatro). Um quarteto de cordas irá estabelecer o ritmo dos textos e do ator (das ações).

De certa forma, o espetáculo conta a biografia de Goebbels, mostrando as obsessões do diretor, através dos textos de Canetti e do ator francês André Wilms. As composições de Goebbels unem Ravel Shostakovich com Scelsi, com Gavin Bryars e George Crumb, com Mossolov e Ravel, narrando sua vida musical. No início do espetáculo, apresenta Shostakovich abordando um estilo da época da guerra fria e, no final, o contraponto se dá com a arte da fuga de Bach, o que de certa forma, traduz o título do espetáculo, "Erarítjaritjaka".

Um espetáculo preciso, com trocas de luz milimetricamente sincronizadas com cada sílaba do texto. A iluminação e os efeitos de cena, de Klaus Grünberg, são magistrais, assim como a interpretação do quarteto Mondriaan e a composição musical feita pelo ator. Cada detalhe do espetáculo é minusciosamente calculado, chegando ao ponto de que o horário do relógio que aparece na filmagem é exatamente a hora do dia, no teatro.

Num determinado momento, o ator sai do teatro seguido por uma câmera, entra num taxi, dá uma volta pela cidade (sempre dizendo

seu texto), caminha por uma rua e compra uma garrafinha de água em uma banca, e segue em direção a uma casa. Entra na casa, lê o jornal do dia e decide fazer uma omelete. Neste momento, acontece algo impossível, ele pica a cebola em uníssono com as cordas do quarteto, que toca Scherzo de Ravel. A particularidade dessa passagem é que o ator deixa o palco, mas em nenhum momento, ele deixa o teatro (mas isso o espectador não sabe ainda).

Os textos mesclam várias obras: "Massa e poder", parte dos diários de Canetti e uma sequência de trechos de "Auto da fé". Também são heterogêneas as temáticas, embora haja uma predominância sobre as relações de poder. Assim, o mundo de "Eraritjaritjaka" é marcado pela desesperança em relação ao ser humano.

Com "Eraritjaritjaka", Heiner Goebbels nos convida a um espetáculo de imagens enigmáticas e a um devaneio musical.

Os vídeos do passeio "ao vivo" são renovados a cada noite, feitos pelo jovem diretor belga Bruno Deville, contribuindo para mergulharmos na intensidade dramática do ator no cinema e no teatro.

André Wilms joga com a nossa dificuldade de definir em que lugar nós realmente estamos: no teatro? No filme? Onde termina a ficção? Onde realmente começa a realidade? Eraritjaritjaka pode ser considerada como a terceira e última parte de uma trilogia desenvolvida pela Goebbels com André Wilms. As primeiras peças da trilogia são intituladas "Ou o desembarque infeliz" (1993) e "Max Black" (1998). As três obras abordam o tema de como o indivíduo se apropria do mundo, sempre a partir de diários e por uma seleção heterogênea de autores.

O filme do espetáculo foi de fato pré-registrado, embora durante a encenação tenhamos a ilusão de que tudo está sendo filmado ao vivo.

No momento da apresentação, quando o ator deixa a sala, são as imagens registradas que assumem o controle da encenação. As imagens parecem ser filmadas ao vivo sob os olhos dos espectadores. Isso acontece a partir da presença de um operador de câmera (*cameraman*) em volta da cena, visível por todos os espectadores. O câmera filma o ator no momento em que ele deixa a sala de espetáculo; mas a imagem

do ator começa a ser projetada alguns segundos antes, com o ator ainda em cena, permitindo assim aos espectadores acreditar que o que eles vêem na tela está sendo filmado ao vivo.

Além disso, o filme projetado se apresenta como um longo plano sequência (ou seja, ininterrupto) restituindo assim o tempo do real através do tempo cinematográfico.

Goebbels fornece ao público algumas provas, de que a filmagem é ao vivo. É notadamente o caso quando, ao longo do seu trajeto, o ator se detém para comprar o jornal, que tem a data do dia da apresentação. Depois, quando, ao chegar no apartamento, o relógio atrás dele indica a mesma hora que a dos espectadores. Em outro momento, o ator liga uma televisão e os programas televisionados da noite são apresentados. Tudo isso é feito, a fim de que os espectadores confirmem o que eles vêem e, mais precisamente, concordem com a ideia de que tudo é filmado "ao vivo".

Através desses índices atestando o "ao vivo", o espectador tem a impressão que ele compartilha, efetivamente, o mesmo tempo que o do ator e, por extensão, que este último se encontra fora do teatro, em um apartamento alugado, eventualmente para a ocasião. E todo o paradoxo está lá: o ator não deixou, entretanto, o teatro.

Mas como o trajeto no exterior (táxi, ruas, etc.) foi filmado e difundido no mesmo dia, o ao vivo retoma seus direitos. Isso aparece na concordância entre os horários que aparecem no vídeo e o horário real da representação. Mas, é apenas no fim do espetáculo que o dispositivo é revelado, quando o apartamento no qual se encontra o ator aparece por trás, no fundo da cena, deixando que os espectadores saibam que eles foram enganados pelo efeito do "ao vivo".

Goebbels confunde assim a percepção dos espectadores a partir das "provas" apresentadas (relógio e os programas televisivos). Porém algumas indicações são oferecidas aos outros sentidos: o olfato, por exemplo, quando o ator prepara uma omelete. Os odores da cozinha invadem a sala. A audição, igualmente, já que a música interpretada ao vivo pelo Quartett Mondrian continua em cena no momento em que o

ator a deixa e vem pontuar, ritmar as ações, movimentos, palavras e silêncios do ator "situado", no apartamento.

A dramatização musical apresentada participa das interações entre cena e fora de cena e garante a manutenção de uma unidade espacial que, se escapa a visão, é medida, a partir de agora, pela escuta dos espectadores e de uma certa maneira, pelo seu olfato. Tantos elementos vêm enganar, ou ao menos confundir, a percepção e as certezas dos espectadores que pensam que sabem que o ator está no teatro.

É apenas no final do espetáculo que o público se dá conta, da trapaça do "ao vivo", quando o ator abre as cortinas das janelas do apartamento, no fundo da cena, e a proximidade dos espaços – palco, teatro e apartamento – é revelada. Ao mesmo tempo, se evidencia o poder de falsificação pelo "ao vivo". Porém, não há nenhuma ênfase particular colocada sobre estes poucos segundos que apresentam em cena, simultaneamente, o ator e sua imagem ao vivo, assim o engano dos espectadores sobre a localização do apartamento se insinua progressivamente.

Heiner Goebbels fabrica assim, a autenticação aparente das imagens permitindo ver o efeito de autenticidade⁹⁸ de uma maneira bastante sutil.

Neste espetáculo, não existe a intenção de colocar em cena o "ao vivo" de maneira espetacular, mas sim, de interrogar o poder (de ilusão) quase subliminar sobre a percepção do espectador.

A ausência do ator, que passa a ser projetado na segunda parte do espetáculo, testa ou mesmo amplia os limites entre formas de arte ou gêneros artísticos. Porém, o diretor diz que o gênero não o interessa: “Não me importo muito com o que é ou não teatro. Podemos chamar do que quiser. O que me importa é sobre o que as pessoas sentem e pensam” (GOEBBELS apud REIS, 2016, p.259).

⁹⁸ Segundo Perrot, o efeito de autenticidade permite ao espectador acreditar na autenticidade do real que é transmitido ao vivo.

Seu compromisso artístico vai além de encenar histórias e narrativas calcadas em enredos. O encenador busca um teatro repleto de espaço, lacunas, questões, e não de respostas. Um teatro em que a interpretação seja a tarefa daqueles que veem e ouvem o que acontece.

O espetáculo *Eraritjaritjaka* (2004), faz parte de um ciclo de investigação de Goebbels sobre a ausência e a presença. Assim, as questões estudadas teoricamente foram problematizadas e colocadas em prática em três obras: "Ou bien Le débarquement désastreux" (1993), "Max Black" (1998) e "Eraritjaritjaka" (2004).

Essa trilogia investigou a *ausência* e a *presença* do ator em cena, mas, sobretudo, a ausência de uma relação totalitária, hierárquica e subserviente entre os artistas e técnicos envolvidos no processo, entre os materiais e elementos apresentados em cena, e também entre os artistas e os espectadores.

Na trajetória artística de Goebbels, os principais tópicos que estruturam o seu trabalho cênico-musical, pairam sobre as noções de "Teatro da ausência" ou "Estética da ausência", em que a palavra *ausência* pode ser compreendida como: ausência de hierarquia entre os elementos e linguagens cênicas (luz, som, imagem, espaço, textos, performers e objetos); ausência do ator e do texto (ruptura com a predominância do texto e do ator sobre os demais elementos e linguagens); ausência de protagonismo individual; ausência de atenção concentrada, substituída pela descentralização da atenção (dos sentidos e dos modos de percepção do espectador entre diferentes elementos, humanos e não humanos, materiais e imateriais); ausência de sincronia, (composição semântica e interdependência entre ver e escutar, entre o palco acústico e o visual); ausência de passividade na função do receptor.

Nas palavras de Goebbels, *ausência* pode ser compreendida no sentido de "evitar aquilo que se espera, as coisas as quais já assistimos e já ouvimos, as coisas que são feitas normalmente em cena" (GOEBBELS apud REIS, 2016, p.256). E num trecho de A "província do

homem", Elias Canetti sintetiza as aspirações que conduzem o trabalho de Goebbels:

Passar o resto de nossas vidas apenas em lugares completamente novos. Desistir dos livros. Queimar tudo o que se começou. Ir a países cujas línguas você nunca vai manejar. Se proteger contra toda palavra já explicada. Se manter em silêncio, em silêncio e respirando, para respirar o incompreensível. Eu não odeio o que eu aprendi; o que odeio é viver dentro do que eu aprendi (CANETTI apud REIS, 2016, p.256).

Nesse sentido, a obra amplia os limites do que podemos chamar de experiência teatral, e questiona pressupostos básicos acerca dessa linguagem, sobretudo a presença e a performance ao vivo do ator em cena, e também a centralidade do texto dramático e a sua aparentemente indispensável elocução ao vivo.

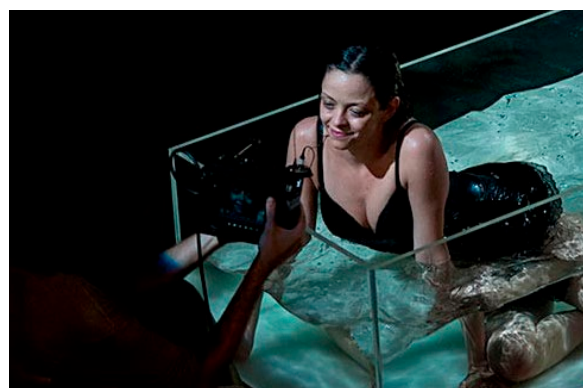
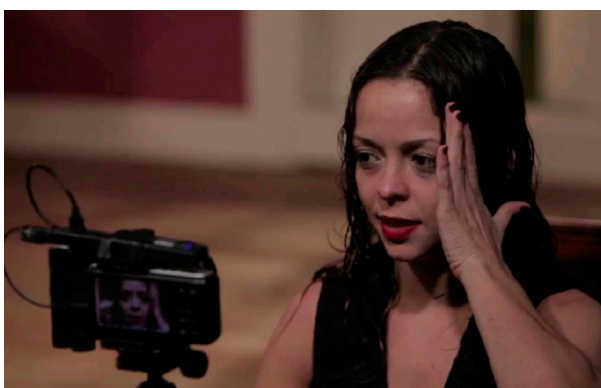
A questão de Goebbels e de Klaus Grunberg era descobrir se é possível criar uma peça sem qualquer pessoa em cena: “Estou interessado em ver quão longe podemos ir com essas ausências e permanecer – talvez por conta disso mesmo – capaz de provocar a imaginação” (Goebbels em entrevista concedida a Peter Laudenbach).

A preocupação com a sustentação do interesse e da curiosidade do espectador não se traduz, contudo, em buscar cativar o espectador através de uma experiência marcada por estratégias de identificação e de reconhecimento, mas sim, proporcionar ao espectador uma experiência de alteridade, de encontro com o outro, com o irreconhecível, com o desconhecido.



E se elas fossem pra Moscou?

Christiane Jatahy



4.5. Teatro X Cinema em Jatahy

4.5.1. Diretora

Christiane Jatahy de Almeida Carneiro, nasceu no Rio de Janeiro em 1968. Diretora, dramaturga e atriz, fundadora da Companhia Vértice de Teatro. Seu trabalho se centra na pesquisa de linguagem e nas relações entre ator e público.

Desde 1996, sua pesquisa está voltada para a exploração de novos territórios cênicos. Primeiro montou espetáculos em espaços não convencionais que propunham novas interações do público com a cena, e a partir de 2003, radicalizou a investigação montando espetáculos que transitavam entre as fronteiras tênues da realidade e da ficção, do ator e do personagem. Nos últimos anos seu trabalho incluiu a linguagem audiovisual, em peças como; "Conjugado" (com uma vídeo-instalação integrada a dramaturgia da cena), "Corte Seco" (com câmeras de segurança revelando ao vivo o entorno do teatro e dos bastidores), e principalmente, com o filme "A Falta que nos move" (transposição cinematográfica a partir da peça homônima).

Trabalhou durante dez anos como atriz em diversos espetáculos e grupos de teatro. Em 1996 fundou como diretora artística o Grupo TAL com sede no Parque Lage do Rio de Janeiro. A pesquisa do grupo se voltava para a ocupação e intervenção artística em um espaço público. Com o Grupo TAL montou "Sonho de uma noite de verão" de Shakespeare e escreveu e dirigiu a "Trilogia da Iniciação", adaptações dos clássicos "Peter Pan", "Alice" e "Pinóquio". Os espetáculos ocupavam todo o Parque Lage, tiveram mais de cem mil espectadores e foram indicados para 12 prêmios teatrais. Ganhando cinco prêmios, entre eles o de Melhor Direção e o Prêmio Especial de Pesquisa de Linguagem. Esse grupo termina em 2000, e Christiane passa a dedicar-se ao teatro adulto, fundando a Companhia Vértice de Teatro, da qual é diretora artística.

No primeiro espetáculo dessa nova fase, "Carícias", do catalão Sergi Belbel, inaugura o Teatro do Jôquei em 2001, com um encontro sobre a nova dramaturgia da Espanha. Em 2003, dirige "Memorial do Convento", romance de José Saramago, com tratamento dramatúrgico de Sinisterra. A montagem é muito bem recebida pela crítica, que valoriza as soluções e os esforços imaginativos da encenação conservando a força da obra literária.

Nos últimos anos montou espetáculos que dialogavam com distintas áreas artísticas e novos dispositivos de criação. Em teatro montou a trilogia "Uma cadeira para solidão, duas para o diálogo e três para a sociedade". Peças que transitavam entre as fronteiras da realidade e da ficção, do ator e do personagem, do teatro e do cinema. As peças viajaram para festivais do Brasil, da Europa e da América Latina e foram indicadas aos principais prêmios de teatro.

O primeiro espetáculo da trilogia, "Conjugado", foi um monólogo interpretado pela atriz Malu Galli. Na peça a vida de uma mulher solitária ganha representação por meio da combinação de performance, projeção de documentário e instalação. A segunda parte dessa série, "A Falta que nos Move" ou "Todas As Histórias São Ficção", 2005, joga abertamente com as relações entre ator e plateia. Enquanto prepara um jantar e espera um convidado, o elenco conversa com o público sem deixar claro, em muitos momentos, os limites entre interpretação, realidade e ficção. Na peça "Corte Seco" que fecha a trilogia, a diretora editava a peça ao vivo em cena, enquanto câmeras de segurança revelavam o espaço público e os bastidores do teatro.

No ano de 2009, o trabalho se expandiu para o cinema com o filme "A Falta que nos Move", filmado em 13 horas contínuas, sem corte, por três câmeras na mão. O material foi editado e hoje é um longa metragem, além de ter sido exibido em três salas de cinema, durante 13 horas numa *performance* cinematográfica que começou exatamente na mesma hora que começou a filmagem, às 17.30 e acabou às 6.30 da manhã. A pesquisa de uma linguagem híbrida entre o

teatro/*performance* e o cinema, está presente no próprio filme e também na peça "Corte Seco".

Em 2011, com o espetáculo "Julia", o trabalho incluiu a possibilidade de criar uma dramaturgia cênica contemporânea a partir de alguns clássicos. Na montagem de "Julia" cinema e teatro convivem integralmente, um filme é feito ao vivo a cada dia, misturando cenas pré-filmadas e cenas captadas na presença do público. O texto de Strindberg se mantém presente, atualizado pelo olhar da câmera e pela adaptação para os dias de hoje da trama criada no século XIX, trazendo para cena questões sociais e políticas sobre o Brasil atual.

A encenação rendeu a Jatahy o Prêmio Shell de Melhor Direção em 2012. Também foi indicada ao Prêmio APTR de direção e cenário, ao Shell de adaptação e cenário e ao Prêmio Qualidade Brasil, nas categorias espetáculo, direção, atriz e ator. Desde então, "Julia" cumpriu um grande itinerário internacional, tendo sido apresentada em festivais e teatros na Europa como Kunstenfestivaldesarts (Bruxelas), Wiener Festwochen (Viena), Theater Spektakel (Zurique), Noordezon Festival (Groeninge), Temps d'Images (Paris), Rotterdam de Keuze Festival (Roterdã) Mouseonturm (Frankfurt), Temporada Alta Girona e Centro Dramático Nacional (Madrid).

"Utopia.Doc" começou a ser rascunhado em Londres, em 2013, quando 15 moradores da cidade interagiram com 30 artistas brasileiros. Christiane e sua equipe contataram diversas pessoas que se interessaram pelo projeto. A condição era responder a perguntas que permitissem a elas narrar suas histórias de vida, suas ideias de utopia e, principalmente, dizer em qual lugar do mundo elas gostariam de estar naquele momento.

"Agora, quero discutir utopia, ideias, desejos e, especialmente, o limite entre o público e o privado" (JATAHY apud site Estadão, 2013) disse a diretora numa reportagem, no Mousonturm (Frankfurt), que abriga não só seu projeto como também o de Felipe Hirsch, Puzzle. Dois artistas que incitam a plateia a pensar. E ambos com projetos com forte cunho político.

Proposta aceita, o morador (que tanto pode ser um nativo do país como um estrangeiro) escreve uma carta de cunho pessoal sobre a própria trajetória. "É esse material que vai receber uma resposta artística" (JATAHY apud site hoje em dia, 2013), explica a diretora, ou seja, vai inspirar um criador especialmente convidado a desenvolver um novo trabalho.

E "Se elas fossem pra Moscou?" é o mais novo espetáculo do grupo. Escrito a partir de "As três irmãs", texto fundamental do russo Anton Tchekhov, a peça atualiza o texto original no que de mais rico esse conceito tem para oferecer. Com belíssimas interpretações de Isabel Teixeira, Stella Rabello e de Julia Bernat, a produção conta ainda com excelentes trabalhos de direção de arte (Marcelo Lipiani, Antonio Medeiros e Tatiana Rodrigues) e de direção de som (Denilson Campos).

A Companhia Vértice foi criada para dar seguimento e aprofundar a pesquisa de linguagem de um teatro que se articule com os procedimentos da contemporaneidade. Provocando o espectador e o artista participante a gerar novas abordagens e novos pontos de vista em relação a cena.

A pesquisa de linguagem da Cia transita por algumas zonas de fronteira, tais como; a presença real (aqui e agora) do ator na cena e a referência ficcional do personagem, o real e o ficcional na dramaturgia se misturando e gerando uma terceira zona teatral, a indefinição proposital entre o território do ator e o do público, o diálogo com outras áreas artísticas e o uso de espaços não convencionais ou uso não convencional de espaços tradicionais. Como seus espetáculos costumam utilizar recursos da linguagem cinematográfica, analisaremos o espetáculo: "E se elas fossem para Moscou?", da Companhia Vértice, a fim de compreender e destacar como o hibridismo entre o teatro-cinema, vem acontecendo no Brasil.

Christiane Jatahy, desde 1996, tem realizado trabalhos que perpassam por diferentes linguagens cênicas. Chama a atenção por transcender os limites entre o real e o imaginário, pela busca de espaços não-convencionais para a criação artística e preocupação em

realizar projetos que conduzam o espectador a reflexões sobre a realidade em que vive.

4.5.2. Grupo / atores

É singular e definitivo o trabalho de interpretação de Isabel Teixeira, de Stella Rabello e de Julia Bernat. Corpo, voz, intenções, dosagem na expressão das emoções, relação com o público, com o elenco, com os técnicos, com o cenário, enfim, em tudo, os trabalhos de interpretação demonstram uma concepção que aproxima o real da narrativa do real além da peça.

Cada uma das atrizes tece a linha de sua personagem buscando o tênue limite entre a realidade (exposição pessoal e corporal) e ficção (compreender o que Olga, Maria e Irina possuem de contemporâneo e real para o munto de hoje).

A atuação de Isabel Teixeira, Stella Rabello e Julia Bernat mesclam agressividade e fragilidade durante toda a encenação, instaurando no tempo-espço da cena uma experiência de sensibilidade com o espectador que tem sua origem fundada na ambiguidade essencial entre realidade e ficção, que permeia toda a obra. Poderíamos atribuir tal mérito simplesmente à coesão de trabalho entre as atrizes.

Contudo, não são as únicas que atuam. Paulo Camacho, Rafael Rocha, Felipe Norkus e Thiago Katona se responsabilizam por determinadas tarefas (coordenação de vídeo, música) e alguns entram em cena, incumbidos de personagens coadjuvantes da peça de Tchekhov.

Segundo a atriz Julia Bernat (apud blog teatraio, 2014), existem dois pontos importantes no trabalho de Jatahy, a linguagem compartilhada e a escuta:

Em “E se elas fossem para Moscou?”, assim como nos trabalhos anteriores da Chris, estes são dois pontos chaves: a linguagem compartilhada por todos os envolvidos e a escuta atenta e ativa. Somos três atrizes, técnicos presentes em cena, uma diretora/montadora ao vivo, e criamos entre nós uma língua em comum. É uma linguagem híbrida, específica, que

mistura teatro e cinema. A escuta, por sua vez, presentifica esta linguagem. Estamos dispostos e atentos uns aos outros e também ao público, às câmeras, a todo o aparato técnico que utilizamos. Estes dois pontos, interdependentes, são a corrente elétrica invisível que provê a energia que sustenta a cena enquanto experiência (JULIA BERNAT apud blog teatraio, 2014).

4.5.3. Texto

A obra de Tchekhov conta a história das irmãs Olga, Irina e Maria. Elas moram com o irmão em uma cidade no interior da Rússia e alimentam o sonho de voltar a Moscou, cenário das suas infâncias felizes. Com direção de Christiane Jatahy, o espetáculo é uma adaptação livre do texto, centrada apenas nas três irmãs, na qual Christiane atualiza o texto original.

A peça propriamente dita é encenada, enquanto três câmeras capturam ao vivo imagens das cenas. A partir de cinco canais de vídeo, Christiane edita e monta um filme em tempo real, que é projetado na outra sala ao vivo. Antes de iniciar a experiência, portanto, o espectador escolhe em que lugar deseja estar: na plateia da peça ou do filme.

O rompimento com o realismo psicológico de Tchekhov se dá na cena de abertura quando as três atrizes entram em cena, se sentam em um sofá bastante próximo do público e o encara nos olhos. No gênero que melhor lê o texto original, temos o espectador observando o mundo a partir do olhar das protagonistas (Irina, Masha e Olga). Na adaptação de Jatahy, a situação de fruição permanece positivamente a mesma: estamos observando o mundo através de Irina. A conversa corriqueira de Tchekhov esconde uma crítica afiada à sociedade, aos valores, à hipocrisia da época. A conversa banal de Jatahy esconde vulcões em erupção. Moscou é, para os personagens de Tchekhov, a válvula de escape para não enfrentar a realidade. Jatahy, questiona o que fazer para modificar a vida e por que isso é tão difícil.

A atualidade de Tchekhov surge localizada, nesse espetáculo, na relevância da mudança como força desestabilizadora, questão que,

inserida em excesso na dramaturgia, ganha o peso de uma mensagem endereçada ao público. Como em "As Três Irmãs", as personagens expressam dificuldade em realizar transformações em suas vidas, simbolizadas por uma necessidade de deslocamento geográfico. Não significa obrigatoriamente que permaneçam estagnadas, mas muitos de seus projetos terminam fracassados.

No início do processo de criação do espetáculo, o grupo passou por Paris, Frankfurt e São Paulo, perguntando sobre as utopias de pessoas das mais variadas origens, culturas e histórias. Aos poucos, foram construindo um documentário político, íntimo e plural. Muitas das falas da peça foram extraídas de conversas e encontros, dos sonhos e utopias de pessoas com quem a equipe trocou, durante o projeto "Utopia.Doc" (citado anteriormente). Talvez muito da verdade transmitida seja fruto dessa genuinidade. Um documentário sobre os desejos de mudança no mundo de hoje. E esses encontros, que poderão ser vistos em uma video-instalação, são inspiração e fala para a peça/filme. Criando interseções, mais uma vez, entre realidade e ficção. Teatro e cinema. Passado e presente.

Encontramos pessoas incríveis, histórias emocionantes, e muitas falas e desejos em comum, principalmente o desejo de um mundo sem fronteiras – em todos os sentidos –, mas igualitário e com respeito às diferenças (JATAHY, apud site falacultura, 2014).

A profundidade na análise psicológica e na desconstrução a que os personagens são submetidos levam o público a uma identificação latente, bem como a um processo de reflexão que estimula uma espiral de sensações

A partir do texto "As Três Irmãs", de Anton Tchekhov, o projeto propõe múltiplos pontos de vista sobre a utopia, o não-lugar e "lugar" que imaginamos, mas nunca estamos. Uma peça, mas também um filme. Dois espaços diferentes entrelaçados. Um é a utopia do outro, mas cada um é completo em si.

4.5.4. Encenação: "E se elas fossem para Moscou?", Christiane Jatahy

O espetáculo "E se elas fossem para Moscou?", de Christiane Jatahy, foi criado a partir do texto "As três irmãs" de Anton Tchekhov. É uma coprodução internacional com o *CentQuatre*, de Paris. Realizou temporadas no Rio de Janeiro, São Paulo e Belo Horizonte, no primeiro semestre de 2014. No segundo semestre realizou a turnê internacional, passando pelos principais festivais europeus.

Neste novo trabalho de Cristiane Jatahy, o público pode escolher se assiste a um espetáculo teatral ou a um filme, resultado das gravações feitas durante a apresentação. Com essa encenação "E Se Elas Fossem para Moscou?", a diretora radicaliza a sua pesquisa de linguagem, criando dois trabalhos distintos, embora interdependentes. No palco, câmeras estáticas ou manipuladas por atores e figurantes registram imagens que são montadas em tempo real pela diretora, dando origem a um longa exibido em outra sala, para outros espectadores.

A peça acontece no interior de uma casa detalhadamente decorada. A trama original é respeitada e a encenação é bastante contemporânea. As atrizes citam dia e hora em que começa a encenação. E logo em seguida começam a viajar no tempo...

Como captar o instante presente? Como não esquecer as imagens da morte? As imagens da infância? Os detalhes de gestos, os pedaços do corpo, os trechos das palavras que algum dia se ouviu? Como guardar para sempre um som, um cheiro, uma tonalidade, uma sensação, uma idade? *E se elas fossem para Moscou?* começa com uma proposta desconcertante, clama ao espectador que ele, tal qual um viajante sem destino, retorne para o passado das três irmãs, mantenha-se firme no presente da cena e projete um futuro utópico – ou será distópico? Não exatamente nessa ordem, não se trata de cronologia de fatos, mas de um cronotopo (BAKHTIN, 1990) de sensações e apreensões; de múltiplas esferas (MONTEIRO, 2015, p.307,308).

A obra de Anton Tchekhov é adaptada e roteirizada pela diretora, que a utiliza como cenário dramático para a interligação dos meios, elemento de passagem entre estar na encenação e no filme, metáfora

dos desejos das personagens de partir para Moscou, o que não acontece pois estão imobilizadas emocionalmente.

A história, escrita por Christiane Jatahy, é livremente inspirada no texto original, no qual, as três irmãs, Irina (a caçula), Maria (a do meio) e Olga (a mais velha), vivem em uma província russa, onde idealizam uma mudança para Moscou – cidade em que passaram uma infância feliz e na qual vislumbram um futuro glorioso. Aqui, portanto, a Moscou do título é uma metáfora para o desejo de transformação, assunto do espetáculo, desenvolvido de forma ao mesmo tempo realista e poética.

No início da peça, Irina (Julia Bernat) está completando 20 anos no dia em que se completa um ano do falecimento de seu pai. Olga (Isabel Teixeira), a filha mais velha, faz uma festa para Irina, na qual atendem Maria (Stella Rabello), a irmã do meio, como também outros convidados (o público). Entre o serviço de bolos e taças de champanhe, as três irmãs se destroem mutuamente e também se abraçam.

Maria mostra-se primeiro: o público sabe que seu casamento está prestes a acabar e, diante dessa situação, ela tem dificuldade em se concentrar. A preocupação de Olga em cuidar dos outros revela, em seguida, um viés relapso em cuidar de si própria: a personagem está ficando velha, acima do peso, solitária e triste. Então, apresentados os conflitos menores, a peça de Jatahy volta a sua atenção para o seu conflito central: o de Irina. Olhando para o público, Julia Bernat informa o público qual é a questão por trás de sua personagem e, com isso, situa o espetáculo em um outro lugar conceitual.

Apesar da vontade de buscar outro tempo, as irmãs estão presas à memória passada e à realidade presente, e a pergunta que o título do espetáculo propõe é o território explorado como circulação de técnicas e de sentimentos. Como em outras de suas montagens, Christiane Jatahy procura atuação coloquial do elenco, contornando os limites da realidade e da ficção, propondo uma naturalidade que permite aproximar-se da plateia e servir-lhe bolo, champanhe e vinho. É essa mesma “espontaneidade” que incorpora as intervenções de tantas

outras presenças em cena, das múltiplas trocas de cenário e de câmeras, sem tornar secundária a tensão dramática.

A encenação propõe, entre outras questões, uma discussão sobre o real e o virtual. Na peça, as atrizes estão corporalmente presentes diante do público. Ao mesmo tempo, um filme é realizado e exibido em outra sala. Nele, as atrizes estão presentes através de uma tela de cinema. Ao discutir a *presença*, essa montagem pergunta e questiona sobre o virtual (o que está em vias de ser ou imanente na presença) e o atual (aquilo que é resultante de uma confluência entre tempo e espaço), sobre o real (o estruturado a partir de regras que são próximas do além da narrativa) e o irreal (aquilo que foge dessas regras). E destaca a responsabilidade do ato de estar presente.

O espectador é testemunha de um presente construído em cena através da exposição de dispositivos. Na versão teatral, o cenário é trocado a todo instante, são paredes, estantes e porta móveis, sofás e mesas arrastados, mudanças de perspectivas. O palco assemelha-se a um set de filmagem, com tripés e câmeras transitando pelos espaços, captando gestos, momentos, depoimentos. As trocas são assumidas, lembrando a todo momento que se está diante de um filme, realizado para aqueles que estão do outro lado – metáfora da morte, prenúncio de futuro. O outro lado não é visível, é da ordem do imaginário. Entretanto, na versão cinematográfica, o tempo teatral já é passado (MONTEIRO, 2015, p.308).

Como teatro, expressa o tempo presente, que quando vira filme, um segundo depois, no outro espaço, já é passado. É a tragédia do tempo no cinema. Ele reflete sempre alguma coisa que já foi. E o público escolhe de qual ponto de vista quer ver a história.

O texto é submetido a cortes secos, editado sem a progressão narrativa do autor, posto a serviço da estrutura cine-teatral, a real expressão dramatúrgica da montagem. A complexidade técnica de articular câmeras e cenografia, iluminação e som está visível com a mesma nitidez com que os demais mecanismos se deixam ver, e funcionam com orquestrada precisão.

Temos então, duas obras que se complementam, mas que preservam as características do seu meio de expressão.

Não é teatro filmado, vale ressaltar, pois a obra cinematográfica é editada como acontece em qualquer criação no cinema. Nesse sentido, o real e o virtual se misturam. As obras se completam e proporcionam ao espectador uma experiência diferente.

No teatro, filmamos, editamos e mixamos ao vivo o que é visto no cinema. Simultaneamente, as duas artes coexistem, e tem a sua força como obra completa em si, mas quando se assiste à peça e ao filme é possível entender o entrecruzamento entre ambas. (JATAHY, apud site fala cultura, 2014).

No que diz respeito ao registro de atuação, calcado na minuciosa construção de uma naturalidade, as atrizes se relacionam tanto com a circunstância da apresentação teatral quanto com a presença da câmera. Dispostas em espaço intimista, procuram estabelecer cumplicidade com a plateia através de falas destituídas de impostação, distantes de um tom declamatório.

Em certos momentos, as atrizes sussurram. No âmbito da encenação, a fala inaudível parece decorrer de um fluxo contínuo, que não é interrompido quando o foco não recai sobre si, o que aumenta a sensação de veracidade por parte do público. No do filme, as atrizes, por meio do sussurro, atuam para a câmera. Falam diante dela algo que só será escutado pelos espectadores do cinema. O acesso das duas plateias é, como se pode notar, distinto.

Isabel Teixeira, Julia Bernat e Stella Rabello interpretam as três irmãs. Contudo, não são as únicas que atuam. Paulo Camacho, Rafael Rocha, Felipe Norkus e Thiago Katona se responsabilizam por determinadas tarefas (coordenação de vídeo, música) e alguns entram em cena, incumbidos de personagens coadjuvantes da peça de Tchekhov. Trata-se, portanto, de mais um sinal do “entre” como acúmulo, ainda que a atenção destinada aos trabalhos das atrizes tenha sido maior que aos atores-técnicos, a julgar pelo refinamento do resultado alcançado com elas.

O público da montagem é colocado em espaço bem diverso do que acompanha o filme: enquanto o primeiro se depara com uma cenografia detalhada (de Christiane Jatahy e Marcelo Lipiani), o

segundo é conduzido rumo a uma sala vazia, que tem no telão o único elemento proposto. Os espectadores da encenação recebem um papel – o de convidados de uma festa de aniversário. São servidos de bolo, suco e salgados em instantes de suspensão da quarta parede em notada diminuição da hierarquia entre os que fazem e os que assistem.

Os espectadores do filme tendem a estabelecer uma apreciação mais passiva, pelo menos até o momento em que as atrizes aparecem na sala de projeção. Apesar da matriz do projeto ser o teatro, há uma proposta de linguagem lançada aos espectadores que assistem ao vídeo. A câmera é quase sempre fechada no rosto das atrizes. A sucessão de *closes* acentua a sensação de opressão, já presente nos elos claustrofóbicos travados pelas irmãs. A câmera direciona o olhar do espectador, ao contrário do que ocorre no espaço teatral. Apenas em breves instantes é possível à plateia do filme visualizar a extensão do palco.

Sobre o filme, que é exibido no mesmo horário da peça em outra sala, nota-se que Jatahy domina também a técnica cinematográfica, construindo uma obra paralela potente, mas apenas auxiliar a essa.

No filme, é Maria a protagonista, enquanto à Irina um papel bem menor é legado. Ao se relacionar com um velho amigo de infância, André (Paulo Camacho, no filme, ganha importância muito maior do que na peça), ela reflete sobre os anos em que esteve casada e a possibilidade do fim desse ciclo. No mais, tudo o que for válido destacar na obra filmica só o será em relação à peça, essa, sim, com vida independente e rica.

“E se elas fossem para Moscou?” é uma peça, mas também é um filme. Dois espaços diferentes entrelaçados. Um é a utopia do outro, mas cada um é completo em si.

Christiane Jatahy defende um cinema do presente, uma vez que o público do filme acompanha a gravação da montagem daquela noite. Nesse sentido, “E se elas fossem para Moscou?” não oscila entre passado e presente, mas afirma o presente, visão realçada pelo jogo de espelhamento entre as duas plateias ao final da sessão.

Há outras tensões – ligadas ao “entre”, termo nuclear de todo o trabalho – que transparecem na concepção do cenário. Ao mesmo tempo em que existe uma proximidade com a cena realista, tendo em vista a reconstituição fidedigna da sala da casa familiar, ocorre uma imediata quebra da ilusão propiciada por essa vertente, na medida em que o cenário é constantemente manipulado, como se o palco fosse, na verdade, um *set* de filmagem.

É uma peça, em que as câmeras fazem parte da dramaturgia, e também é um filme, com vários recursos cinematográficos. Não é teatro filmado”, esclarece Christiane Jatahy. “São dois espaços diferentes entrelaçados. No teatro, filmamos, editamos e mixamos ao vivo o que é visto no cinema. Simultaneamente, as duas artes coexistem, mais que isso, a peça e o filme se completam como obra. E o público escolhe de qual ponto de vista quer ver essa história (JATAHY, apud site do SESC-SP, 2014).

A autora e diretora, Christiane Jatahy, investiga as fronteiras na arte cênica e os limites entre o cinema e o teatro. “E se elas fossem para Moscou?” cria uma nova interseção entre as duas artes – filmando com a presença do público no teatro e, ao mesmo tempo, editando e projetando as imagens produzidas. O resultado é uma peça e um filme feito ao vivo a partir do próprio espetáculo.

No teatro, a filmagem, edição e mixagem ao vivo do que se vê no cinema no mesmo instante. As duas artes coexistem. E o público escolhe de qual ponto de vista quer ver essa história sobre três mulheres de hoje, três irmãs, em diferentes fases da vida, desejando a mudança.

Em dois planos, do cinema e do teatro, a diretora Christiane Jatahy constrói um fluxo no qual um – a montagem em si no espaço cênico – alimenta o outro – a projeção simultânea das imagens captadas na sala ao lado –, e que são vistos, separadamente, mas intermediados pela intervenção das duas linguagens. No palco, as atrizes se movimentam sob o foco das câmeras, seguidas de mudanças na cenografia, manipuladas pelos contrarregras, que fracionam a ambientação em pequenos *sets* de filmagem.

Na cena de sexo, por exemplo, o espectador vira *voyeur*. A mulher que olha nos olhos do amante encara o público. Paulo Camacho é quem porta a câmera. Um ator que filma? "Não, um câmera que atua", diz Jatahy (apud site Jornal Estado de São Paulo, 2014). Ela precisava desse personagem. Camacho, que assina a fotografia do filme, encarou o desafio. "Superou minha expectativa", ela diz. Todo o elenco superou.

É vibrante o resultado estético de "E se elas fossem pra Moscou?". O cenário é rico em detalhes como se exige do bom teatro realista. A qualidade sonora, com minuciosa dosagem entre a sutileza presencial e a surdez sufocante, cada uma em seu momento claramente pensado, é destacável também. Os figurinos têm seu ponto alto na expressão do universo interior de Olga. A direção de movimento merece destaque pela forma como os técnicos que produzem o filme participam discretamente da cena até desaparecerem, embora estejam sempre presentes. Da mesma forma, a beleza cuidadosa com que os cenários entram e saem, expondo a realidade enquanto ela é questionada pontualmente.

Olga, Maria e Irina (Isabel Teixeira, Stella Rabello e Julia Bernat) vivem no aqui e agora o drama tchekoviano e compartilham muito intimamente com o público no filme e na peça seus desejos, medos e sonhos. E se perguntam e perguntam para o público: é mesmo possível mudar? Todas as irmãs, em momentos diferentes do espetáculo, mergulham em uma pequena piscina, que representa o rio do texto de Tchekhov.

Como uma ausência que se aproxima da morte, permanecem debaixo d'água até o limite da vida, da respiração. No começo, Maria entra lenta e conscientemente na piscina. Depois, Irina mergulha para se livrar da morte do outro e da fantasia da sua própria morte (seu namorado dá um tiro em si mesmo em uma brincadeira de roleta-russa), e, por último, Olga, em um ato de desespero ao final. Três mergulhos diversos, três modos de imersão no vazio. No mergulho final de Olga, sua imagem é projetada no telão ao fundo, o espectador da versão teatral assiste à imagem projetada para o espectador da versão filmica. Duas perspectivas se encontram, portanto, em um movimento especular, transpondo fronteiras. O movimento da água dilui os espaços e provoca uma percepção múltipla (MONTEIRO, 2015, p.310).

Na última cena de "E Se Elas Fossem para Moscou?", as três atrizes da peça saem do teatro. No teatro, os espectadores passam a vê-las num telão. Já a plateia do filme as recebe ao vivo. O plano que anuncia essa chegada é de uma pequena piscina, uma superfície líquida que favorece a passagem, a fluência entre a presença virtual e a física. A água, elemento onipresente no espetáculo (banhos, chuva, bebidas), é uma metáfora dessa passagem de um estado a outro – da peça para o filme, da festa para a dor, do destino para a utopia.

A operação de Christiane é muito engenhosa, e gera resultados fascinantes. A partir do artifício de Irina estar filmando (de fato) sua festa de aniversário, duas outras câmeras complementam o trabalho de captação. Uma delas é afixada em diferentes pontos, de acordo com a decupagem do filme. Outra é carregada por um quarto personagem, Alexandre (Paulo Camacho, diretor de fotografia), de tal maneira que o filme o mostrará quase sempre como uma câmera subjetiva.

O tempo da peça é ajustado ao tempo do filme e vice-versa, num processo em que é difícil saber qual teve a prioridade. Os planos fechados da câmera reforçam o intimismo de certas cenas, o que não pode ser expresso plenamente no palco aberto. Há um curioso intercâmbio de falas *on* e *off* entre a peça e o filme. Em vários momentos, o que é apenas ouvido na peça será visto no filme. Em outros, conversas apenas entreouvidas no palco são perfeitamente entendidas na tela. Microcenas que no palco são apenas paralelas tornam-se ação principal no filme. Isso garante, portanto, um coeficiente de originalidade para cada um dos formatos.

Na peça, a interação com a plateia envolve comida, bebida, dança e até ajuda no posicionamento de uma câmera. No filme, o espectador está passivo e dependente da edição. Essas diferenças apontam para a especificidade de cada situação e convidam o público a experimentar as duas.

No espetáculo de Jatahy, temos a *polifonia de vozes* presente em diversos momentos e de diferentes formas. Ela aparece através dos

diálogos entre as personagens, mas também na relação verdade-ficção a partir das falas das atrizes com o público.

O espectador do filme tem acesso a uma passagem que o da encenação não enxerga – “apenas” ouve – simplesmente porque se passa para além das bordas do palco. E a plateia do filme nem sempre vê com quem a atriz contracena, mas é “compensada” com uma nova perspectiva. Quando contracenam com um ator/personagem que não é visto pela plateia do filme, as atrizes olham para a câmera, como se estivessem se voltando para o espectador do cinema.

São três câmeras, que a diretora nomeou com os nomes das personagens. Uma câmera documental, chamada de Irina. Uma câmera que é manipulada pelo diretor de fotografia e ator Paulo Camacho (Alexandre Verchinin), chamada Maria. E a Olga, uma câmera mais estática, que fica quase todo o tempo apoiada no tripé.

A câmera Irina tem mais mobilidade que as outras, e dialoga com a personagem que vive imaginando o futuro. A Câmera Maria, é subjetiva, é uma câmera sempre utilizada na mão. E a Câmera Olga, é a mais aberta, de acordo com a personalidade da personagem, a irmã mais velha que acredita controlar a casa e a família.

No teatro, os atores organizam as cenas para as imagens que estão sendo projetadas na versão cinematográfica simultaneamente. Além das três câmeras, a diretora Jatahy trabalha com um iMac, com o software Black Magic e uma pequena ilha.

Tecnicamente, as imagens são enviadas através de um *preview*. A diretora, que escolhe ficar no teatro para analisar os movimentos da câmera e calcular o tempo de projeção das imagens no cinema, recebe as imagens que são editadas *in loco*. Não há *delay* entre o que se passa no espaço do teatro e o que é projetado na tela do cinema. A fronteira, segundo Jatahy, “não está só no que o espectador vê, ela está o tempo todo ali, em cada passo criativo que é dado, em cada escolha, em cada imagem” (Ibidem, p.313).

Segundo a diretora os roteiros foram realizados de forma a conjugar ambas as experiências, com cenas que ocorrem no teatro, mas que estão ausentes no cinema, e vice-versa. Para tanto, a integração câmera-roteiro foi fundamental para a apropriação de todos os

dispositivos pelos atores e para apreensão das diversas perspectivas que são apresentadas nas duas versões. O filme depende das ações ocorridas no teatro. Portanto, cada tomada, cada imagem tem uma relação de correspondência no palco. Assim, o espaço e a movimentação são demarcados de forma precisa, devido aos enquadramentos das câmeras que ficam posicionadas em cena.

"E se elas fossem para Moscou?" ainda conta com a colaboração artística de Domenico Lancelloti nas composições musicais e Marcelo Lipiani, parceiro da diretora em todos os espetáculos anteriores na cenografia – esta, inclusive, merece um destaque especial, tanto pela mobilidade que a torna mutante, quanto pela sensibilidade em criar um ambiente ora caseiro e aconchegante, ora lúgubre e angustiante.

Neste espetáculo Jatahy apropria-se dessa duplicidade para aprofundar sua pesquisa em relação ao entre-lugar: entre teatro e cinema. Utiliza recursos do cinema como a câmera, mas não só isso. Aproveita o cinema para revelar o detalhe do gesto, a atmosfera que revela o espaço do sonho, ou seja, aquilo que o teatro não pode revelar.

E se o espetáculo começa com a pergunta: Como a gente faz para mudar?, ele encerra com Olga dizendo que “Desejar é tão fundo, é como atravessar o espelho, estamos e não estamos ali”... Depois, Maria sai da cena teatral e entra na sala de cinema. Para o espectador fica a sensação estranha diante de uma presença não imaginada. O outro lado do espelho, o avesso, a morte? Como diz o texto:

Eu me vejo lá onde não estou em um espaço que se abre virtualmente, para além dessa superfície. Como um espelho. Uma projeção de mim. É como uma espécie de sombra que dá minha própria visibilidade e me permite ver lá onde estou ausente. No fundo desse espaço virtual que, na verdade, é o outro lado, eu volto a mim, eu tô ali, eu tô aqui, eu tô aí (E SE ELAS apud MONTEIRO, 2015, p.314,315).

“Estamos em dois espaços, virtuais e reais. No mesmo instante. Somos a utopia um do outro”, diz, a certa altura, Irina, em uma fala que faz refletir não só sobre a metalinguagem proposta pelo espetáculo, mas também sobre a exposição que temos nas redes sociais e na

Internet, onde, muitas vezes, parece que somos outra pessoa, ou que temos outra vida, para além daquela que nos é tangível.

Considerações finais

Considerando o objetivo desta pesquisa de compreender as possíveis presenças que surgem no teatro contemporâneo, foram utilizadas algumas categorias para viabilizar a investigação. Assim, dois recursos audiovisuais que compõem os espetáculos pesquisados, captação e projeção/tela, foram articulados em estratégia para a condução do trabalho de análise e para a definição das possíveis presenças virtuais existentes.

A pesquisa sobre as encenações escolhidas deu-se sob a perspectiva das formas de presença, sendo este o fator determinante do jogo existente na fusão de linguagens (teatro-cinema), origem desta pesquisa.

Com essa trajetória em mente, sem pretender encerrar nem esgotar o assunto, mas sobretudo apontar reflexões como avaliação do processo, são apresentadas algumas considerações sobre: as múltiplas possibilidades provenientes deste hibridismo; a constatação de haver presença na imagem (de acordo com seu grau de presença); os desdobramentos descortinados a partir do presente trabalho.

O objetivo de compreender o hibridismo e as formas de presença, considerando inicialmente a possibilidade de um novo-gênero e uma meta-presença, ensejaram algumas reflexões.

Primeiro, em relação à fusão de linguagens, é perceptível a impossibilidade de se reduzir o cinema em filmagem e projeção, não levando em consideração a diferença existente entre vídeo e cinema. A sétima arte é uma linguagem, e como tal deve ser pensada amplamente. Envolve roteiro, *set*, diferentes planos e formas de captação, edição, personagens reais e virtuais, animação em contínua expansão etc., assim como o teatro. E ambas se relacionam desde o surgimento do cinema. Atualmente, com os recursos tecnológicos, o cinema 3D gera um efeito de presença, assim como alguns espetáculos que trabalham com projeções em telas transparentes e ambientes imersivos.

Desta forma, com o foco no teatro, busca-se compreender o uso destes recursos, que ampliam as possibilidades cênicas, no palco. Por mais que, em alguns momentos, a utilização destas técnicas gere híbridos "entre" as linguagens, ainda assim, em todas as encenações analisadas, temos teatro. Um teatro midiático, capaz de levar ao lúdico, ao fantástico e de tornar imagens presentes. E isso é maravilhoso!

A segunda questão foi a ideia de "meta-presença", que durante a pesquisa acabei abandonando. Isso porque, ao estudar as formas de presença, constatei que em nenhum momento temos uma "presença dentro da presença" e sim a duplicação do ator, que em alguns casos joga com ele mesmo. Ele joga com a sua imagem, muitas vezes quase invisível. Temos o ator e seu duplo, real e virtual, simultaneamente ou não.

Neste momento, o que fica evidente é o quanto o teatro absorve essa contemporaneidade, demonstrando suas múltiplas possibilidades e relações que as fusões abrigam entre presença e ausência, teatro e cinema, imagem e som, real e virtual, ator e ator-imagem. Desta forma, no contexto atual, é fundamental o debate sobre diferentes possibilidades acerca das teatralidades e do cenário futuro.

Além disso, diante do contexto de trocas entre as artes, a teatralidade cinematográfica e a cinematograficidade teatral evidenciam que o teatro e o cinema podem se tornar o reflexo privilegiado um do outro e, em muitos casos, procurar desenvolver, por meio deste jogo de espelho, uma forma de heterogeneidade no processo mimético.

Voltando, então, às questões iniciais da pesquisa, é possível supor que sim, estamos diante de novas formas de presença do ator e da imagem em cena. Diversos autores contemporâneos afirmam que a imagem do ator pode ter presença, justificando que algumas imagens conseguem gerar sensações no espectador semelhantes à do ator real em cena. Longe de estar esgotado, creio que o debate em torno desta questão leva e ainda levará à realização de muitos estudos que investiguem esta referida sensação de presença.

Com o advento das novas tecnologias de captura de imagem é possível, atualmente, separar o movimento da aparência física, o que permite transpor este movimento em um corpo virtual. Esta separação entre movimento e corpo fenomenológico ao qual ele pertencia gera questionamentos em relação a este movimento ser humano mesmo se ele não está em seu próprio corpo. Isso porque estes *clones virtuais* guardam ainda uma espécie de *identidade motora*, a mesma que se encontra inscrita no corpo real do sujeito. Além disso, graças às interfaces de captura do movimento, é possível gravar, identificar e analisar os índices que participam do que nós chamamos de *personalidade do movimento* de um sujeito. Assim, essas interfaces agem como um dispositivo eficaz para a criação de um efeito de presença no virtual.

Ainda em relação à presença, o autor Larrue (2015, p. 51), em seu livro sobre teatro e intermedialidade, coloca que a presença tornou-se elemento-chave da estratégia de afirmação identitária do teatro, muito em parte ao atual contexto de grande reconfiguração mediática provocada pelo surgimento da eletricidade.

É inegável que o teatro viveu notáveis mutações graças à eletricidade e que há mais de trinta anos sofre renovações a partir da invasão das novas tecnologias digitais.

Com o advento do século XX, surge a possibilidade da gravação da voz e da imagem, além do surgimento do rádio, da fotografia e do cinema, recursos incorporados pelas vanguardas e que estreitaram o diálogo entre teatro e cinema. A utilização dos recursos do cinema no palco pode gerar o efeito de presença. Com o avanço das “novas imagens” nos anos 80 e, depois, da virtualidade, surgem novas transformações no domínio da criação e da difusão e da realização dos espetáculos, evidenciando questões em relação à própria definição da cena e da tela, do ator e do espectador.

Desta forma, as grandes revoluções mediáticas que marcaram o mundo há mais de um século e meio estão intimamente ligadas às

tecnologias e às artes, e, conseqüentemente, ao teatro – seja este último contribuindo, recebendo inovações ou ambos ao mesmo tempo.

Ainda segundo o autor Larrue (2015, p.51), os primeiros teóricos da intermedialidade elaboraram um discurso identitário fundado sobre o ator (sua voz, seu corpo) e sua relação direta com o espectador (não tecnologicamente mediatizado), ou seja, sobre a presença. O conceito de presença, que causou uma certa "resistência" à penetração das ideias intermediais, acabou sendo, ironicamente, o produto da dinâmica intermedial.

A ideia inicial era que, embora consigamos sincronizar o som e o movimento e que os rostos na tela passem a impressão de que falam verdadeiramente, a complexidade da qualidade humana não poderá jamais ser traduzida por uma pequena lente e transmitida aos espectadores por meio de uma tela. Somente a presença do ator vivo pode comunicar o magnetismo do ator ao público.

Assim, o conceito de presença ficou carregado de uma forte conotação anti-tecnológica, e a cena teatral passou a ter um valor emblemático de último refúgio da comunicação humana "verdadeira". Ainda na mesma época, surge o rádio, propondo um outro conceito de presença, fundado sobre a intimidade e a individualidade da pessoa que fala no microfone com aquela que a escuta em sua sala. Isso levou o teatro a se afirmar ainda mais como a cultura pura e autêntica diante de um mundo mediático e televisual. Deste cenário emerge a ideia de que a presença é o contrário do mediatizado: a primeira seria verdadeira, pura; o segundo, falso.

Segundo Larrue (2015, p.52), em 1936, o ensaio de Henri Gouhier define o teatro como a arte da presença - um grande debate à sua época, que suscitou a formulação de diversas teorias. O mais importante, no entanto, é que a presença não é, e nunca foi, o contrário do mediatizado: seu conceito não é incompatível com a mediatização. Auslander radicaliza essa ideia, dizendo que a presença, no teatro, é sempre o produto de uma mediação. Mesmo a cena com menos tecnologia possui um dispositivo mediático. O próprio corpo do ator, por

mais desnudado que seja, é um comunicante com seu público, um dispositivo mediático.

O pensamento intermedial aparece nos estudos teatrais a partir de 2006, abrindo uma nova era tanto no campo das artes cênicas quanto no da intermedialidade. Com isso, tanto a prática teatral como a teoria passam a considerar a copresença do humano e da tecnologia. O som, a magia, o virtual, abrem-se para a pesquisa e para a reflexão teatrais. A distinção entre teatralidade e performatividade, entre teatro e performance, são objeto de pesquisas que já falam num teatro "pós-mediático", tendência que poderia resultar do efeito combinado do avanço do pensamento e das práticas intermediais e teatrais.

Considerando as afirmações de Hagemann, é possível concluir que como os meios continuam a se desenvolver, o teatro deve estar em permanente definição de seu papel na sociedade. E, embora não seja possível predizer o futuro do teatro e das mídias, algumas experiências do passado permitem que se anteveja alguns caminhos.

Para o autor, no futuro, as mídias não terão desaparecido, elas tomarão somente novas formas. Hagemann coloca ainda que o perigo da futura realidade pós-midiática, segundo Selke, é que os seres humanos sejam controlados pelas máquinas, pois existe uma tendência à criação e à exploração de máquinas cada vez mais inteligentes. Quanto mais "inteligentes" os sistemas artificiais se tornam, mais o homem passa somente a reagir e não mais a agir, mudando seus próprios hábitos. O homem torna-se obediente, sempre controlado.

E, numa época onde os *ciborgues* se movem no *ciberespaço* enquanto seus corpos ficam *plugados* no computador, com as possibilidades da telepresença, com as técnicas de *motion capture* dos atores que permitem fazer nascer as marionetes, com o desenvolvimento do virtual, torna-se cada vez mais importante demonstrar as possibilidades e os perigos das máquinas superinteligentes e autônomas. O avanço das tecnologias poderá levar a uma dramaturgia mais influenciada pelas máquinas e pela inteligência artificial. Segundo Hagemann (2013, p.247), "quando os seres humanos são

principalmente controlados pelas máquinas no cotidiano, é uma tarefa importante para teatro lembrar e expor constantemente este controle".

Cada vez mais, a encenação da imagem cinematográfica, da montagem televisiva ou da velocidade dos *links* na Internet, ilumina um olhar e um comportamento crescentemente midiaticizado e essencialmente estético. Os níveis de interfaces variam nos corpos plugados e vão do nível mais superficial até o nível mais imersivo. Tudo o que ocupa um lugar na cena se reveste com seu manto de ilusão, jogo e encenação.

Uma consideração importante é que as telas permitem abrir a cena para novos espaços, podem transformar a percepção do público, permitir a exploração de um mundo em transformação e estimular a imaginação. E é esta uma das contribuições teóricas das vanguardas que identificaram a bidimensionalidade própria do espetáculo teatral – que é sempre simultaneamente acontecimento real e acontecimento fictício. E entre o real e o ilusório emerge a figura da caverna, de algum modo platônica, assistindo à realidade através de um mundo de sombras. É o vazio da vida, convivendo com o inanimado.

E nesta época da tela, as tecnologias multiplicam-se em grande velocidade. As projeções com resoluções cada vez maiores tornam quase impossível distinguir o real e o virtual, permitindo a construção de novas e complexas formas.

Assim, o teatro está no coração da construção dos dispositivos no cinema, o que é recíproco. O cinema pode trazer, assim, uma forma de mecanismo ao teatro, e vice-versa. E em muitos exemplos surge a presença de autômatos, de máquinas ou mecanismos diversos para sublinhar os efeitos da teatralidade ou da cidade cinematográfica.

Vale ressaltar que o teatro continua capaz de propor utilizações mais democráticas das tecnologias recentes. A questão fundamental é da função que a sociedade quer dar ao teatro – e da que ele relegará a si mesmo.

Se o teatro desempenha o papel de parceiro crítico das mídias, aproveitando das suas qualidades hipermediáticas para

os colocar à prova e se mostrando assim parceiro da pesquisa científica, mas aproveitando também da confrontação direta entre atores e espectadores para responder aos desejos de contato em carne e osso em uma sociedade supermediatizada, um teatro pós-mediático, promissor poderá se desenvolver (HAGEMANN, 2013, p.250).⁹⁹

A utilização dos processos cinematográficos e, principalmente, a incorporação de filmes em cena na primeira parte do século 20 buscavam introduzir a realidade do mundo exterior na ficção. Tanto para evidenciar os mecanismos sociopolíticos que regem o mundo como para introduzir em cena a subjetividade dos personagens, seus sonhos, seus pensamentos. O fato é que estas perspectivas ainda hoje aparecem no centro das utilizações de imagens fílmicas ou videográficas no teatro. Além disso, a conjugação de materiais heterogêneos (som, imagens, vídeos, filmes, ações, textos, texturas, etc.), originários de campos artísticos variados (música cinema, vídeo, teatro, literatura, arquitetura, pintura, escultura, etc.), cria obras que tendem a colocar em processo as formas tradicionais da representação (no acontecimento teatral).

Quando o dispositivo cênico integra a presença do vídeo, o olhar dos espectadores viaja, certamente, tão livre quando no palco nu, mas de uma maneira menos aleatória, ao menos na medida em que as projeções intervêm segundo as escolhas do diretor. O olhar dos espectadores encontra-se, por consequência, aguçado pela solicitação das imagens, que são determinadas, não somente em seu conteúdo e sua forma, mas igualmente em seu posicionamento espacial e seu momento de intervenção no decorrer do espetáculo, pelo diretor. Assim, o percurso que segue o olhar, seus deslocamentos no espaço visual, faz-se sobre o amparo de uma alternância entre a cena e as telas de maneira mais marcada - inclusive quando as imagens projetadas têm por função substituir a responsabilidade do discurso e tornam-se a única instância enunciativa no decorrer do espetáculo.

⁹⁹ Si le théâtre joue le rôle d'accompagnateur critique des médias, profitant de ses qualités hypermédiatiques pour les mettre à l'épreuve et se montrant ainsi accompagnateur de la recherche scientifique, mais profitant aussi de la confrontation directe entre acteurs et spectateurs pour répondre aux désirs de contact en chair et en os dans une société surmédiatisée, un théâtre postmédiatique prometteur pourra se développer (Tradução Helena Mello).

E mesmo quando vemos uma marionete, ou um clone virtual, estamos vendo o tempo vivo. E este é o prazer maior do teatro. Quando temos um personagem virtual diante de nós, acabamos acreditando que este personagem está presente. Podemos dizer, então, que a tecnologia desloca o aqui e agora e o recria, pois a ilusão é perfeita.

Nos tempos atuais as relações são cada vez mais virtuais: a comunicação é feita por *e-mail*, os encontros com os amigos ocorrem pelas redes sociais, as conversas “ao vivo” são transmitidas pelo *Skype*, as notícias chegam em tempo real pelo *Twitter* e nada é mais importante que “postar” fotos pelo *iPhone* no *Facebook*. Sem surpresa, algumas encenações nos levam a pensar que talvez estejamos em meio a um processo de redefinição dos limites do teatro.

Estamos diante da necessidade de repensar os princípios estéticos do teatro contemporâneo frente às novas tecnologias, uma vez que elas possibilitam deslocarmos o “aqui e agora” e o surgimento de um “outro” convívio.

A trajetória desta pesquisa, enfim, evidencia as novas possibilidades surgidas com os recursos tecnológicos existentes e a necessidade da ampliação dos limites do teatro. Além disso, os espetáculos nos levam a questionar se essas tecnologias envolvidas nas encenações estão introduzindo um novo paradigma também para a sociedade. E o que fazer para preservar aquilo que não se dá a ver, mas é parte essencial de nossa humanidade, o “entre”, o convívio, o pensamento, o silêncio?

A tecnologia, embora seja concebida dentro de um princípio de produtividade industrial, de automatização dos procedimentos para a produção em larga escala, ela pode produzir nas artes objetos singulares, singelos e “sublimes”. Portanto, a apropriação que a arte faz do aparato tecnológico que lhe é contemporâneo difere significativamente daquela feita por outros setores da sociedade. E esta talvez seja uma das mais belas funções da arte, hoje e sempre.

Por fim, vale relatar que, durante estes quatro anos de pesquisa, algumas certezas foram desconstruídas e o encantamento pelo teatro

cresceu ainda mais. Diante desta arte, repleta de possibilidades, creio que ainda serei surpreendida muitas vezes. Acredito também que a criatividade humana pode nos levar por caminhos imprevisíveis, e, quem sabe, o teatro, com todo o seu potencial, colocando em cena ator presente, ausente ou duplicado, jogando com o real e o virtual, possa influenciar as pessoas a trazer de volta o valor do encontro e do contato real.

Referências

- ABBAGNANO, Nicola. Diconário de filosofia. Tradução Alfredo Bosi. São Paulo : Martins Fontes, 2000.
- ANDRIEU, Bernard. Le désir de s'immerger: pour une écologie du corps à la première personne. In: *Le réel à l'épreuve des technologies*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- ARAÚJO, Antônio. *A encenação performativa*. In: *Sala Preta*, n.8. São Paulo: ECA/USP, 2008, PP.253-258.
- AUTANT-MATHIEU, Marie-Christine. La méthode de Mikhaïl Tchekhov au théâtre et au cinéma. In: *Les passages entre la scène et l'écran. Pratiques et formations croisées*. France: Académie D'Amiens, 2009.
- ASSELIN, Olivier. L'aura de la technologie. Un certain usage de la réalité mixte sur la scène et au musée. In: *Le réel à l'épreuve des technologies*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- ASSELIN, Olivier. Un cinéma-peau. La question de l'immersion dans les promenades de Janet Cardiff. In: *Le réel à l'épreuve des technologies*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- BARBA, Eugenio. *A canoa de papel: Tratado de antropologia teatral*. Brasília: Teatro caleidoscópio, 1994.
- BARDIOT, Clarisse. Ici et ailleurs, maintenant: scénographies de la présence dans les théâtres virtuels. In: *Théâtre et intermedialité*. France: Presses Universitaires du Septentrion, 2015.
- BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.
- BAZIN, André. *O que é o cinema?* São Paulo: Cosac Naif, 2014.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução Sérgio Paulo Rouanet; prefácio Jeanne Marie Gagnebin. 7. Ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BOLLE, Willi. *Fisiognomia da metrópole moderna: representação da história em Walter Benjamin*. São Paulo: Edusp – Editora da Universidade de São Paulo, 1994.

- BOMY, Charlotte. *Heiner Goebbels et les nouveaux territoires du théâtre musical*. In: *Agôn* [En ligne], Dossiers N°3: Utopies de la scène, scènes de l'utopie, Représenter l'utopie sur les scènes contemporaines.
- Disponível: <http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=138>
- BOUCHER, Marc. Fantasmagorie et personnage virtuel. In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- BOUDIER, Marion. Je ne pense pas cinéma quando je fais du théâtre... Influences et effets cinématographiques chez Joël Pommerat. In: *Théâtre et cinéma. Le Croisement des imaginaires*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- BOURASSA, Renée et POISSANT, Louise. *Avatars, Personnages et acteurs virtuels*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- BOURASSA, Renée et POISSANT Louise. *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- BOURASSA, Renée. Figures du personnage virtuel. In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- BOURASSA, Renée. Le corps de synthèse et ses effets de présence: une démarche de recherche-crédation. In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- BOURASSA, Renée. De la présence aux effets de présence: entre l'apparaître et l'apparence. In: *Le réel à l'épreuve des technologies*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- BOURASSA, Renée. Puissances du faux et inquiétant étrangeté au cinéma: effets de présence. In: *Avatars, Personnages et acteurs virtuels*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- BOURASSA, Renée. Prolifération des avatars, personnages et acteurs virtuels au cinéma et dans les environnements interactifs. In: *Avatars, Personnages et acteurs virtuels*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.

- BRESSAN, Yannick. L'inscription physique et cognitive du personnage: effet de présence. In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- BULCKE, Kora Van den et SOETENS, Thomas. Explorer la présence et l'identité dans un space hybride. In: *Avatars, Personnages et acteurs virtuels*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- CAJAÍBA, Cláudio. Atmosfera e recepção numa experiência com o teatro na Alemanha. In: *Sala Preta*, n.8. São Paulo: ECA/USP, 2008, PP. 21 – 33.
- CHABROL, Marguerite et KARSENTI, Tiphaine (org.). *Théâtre et cinéma. Le Croisement des imaginaires*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- CHABROL, Marguerite. Postface: Théâtralité du cinéma / cinématographicité du théâtre: des système en tension. In: *Théâtre et cinéma. Le Croisement des imaginaires*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- COELHO, Letícia Castilhos. *Revelando a paisagem através da fotografia: construção e aplicação de um método - Porto Alegre vista do Guaíba*. Dissertação defendida pelo PROPUR. Porto Alegre, 2011.
- COELHO, Máira Castilhos. *A presença de corpos ausentes: a fantasmagoria de Denis Marleau em Os cegos de Maurice Maeterlinck*. Dissertação defendida pelo PPGAC - UFRGS. Porto Alegre, 2012.
- COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro cinema. In: MASCARELLO, Fernando. História do cinema mundial. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- DARROCH, Michael. Voix synesthésiques: multivocalité numérique et langage incorporé dans l'espace théâtral. In: *Théâtre et intermedialité*. France: Presses Universitaires du Septentrion, 2015.
- DELPEUX, Sophie. *Les corps-caméra. Le performer et son image*. France: Éditions Textuel, 2010.
- DOSPINESCU, Liviu. Être ou ne pas être: l'impossible présence du personnage virtuel au théâtre. In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.

- DUGUAY, Sylvain. Lumières incarnées: les personnages virtuels de Michel Lemieux et Victor Pilon. In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- DUSIGNE, Jean-François et FREIXE, Guy. *Les passages entre la scène et l'écran. Pratiques et formations croisées*. France: Académie D'Amiens, 2009.
- DUSSAIWOIR, Vincent e PISANO, Giusy. L'émergence de nouvelles techniques de mise en scène théâtrales et cinématographiques: archives 1896-1920. In: *Théâtre et cinéma. Le Croisement des imaginaires*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- EINSENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- EINSENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- FABIÃO, Eleonora. Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea. In: *Sala Preta*, n.8. São Paulo: ECA/USP, 2008, PP. 235-245.
- FARCY, Gérard-Denis. Du singulier au pluriel. In : *Brûler les Planches, crever l'écran – la présence de l'acteur*. França : L'entretemps éditions, 2001.
- FÉRAL, Josette. *Além dos limites: teoria e prática do teatro*; tradução J. Guinsburg...[et al.]. 1 ed.- São Paulo: Perspectiva, 2015.
- FÉRAL, Josette. *Por uma poética da performatividade: o teatro performativo*. In: *Sala Preta*, n.8. São Paulo: ECA/USP, 2008, PP.197-210.
- FÉRAL, Josette e PERROT, Edwige. *Le réel à l'épreuve des technologies*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- FÉRAL, Josette. Entre théâtre et cinéma: le jeu chez Robert Lepage. In: *Théâtre et cinéma. Le Croisement des imaginaires*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- FÉRAL, Josette. *Acerca de La teatralidad*. Buenos Aires: Nueva Generación, 2003.
- FÉRAL, Josette. *Teatro, teoría y práctica: más allá de las fronteras*. Buenos Aires: Galerna, 2004.

- FÉRAL, Josette. *Mise em scène et jeu de l'acteur*. Canadá: Éditions Jeu/Éditions Lansmann, 2001.
- FÉRAL, Josette. Encontros com Ariane Mnouchikine: erguendo um monumento ao efêmero; tradução Marcelo Gomes. Editora Senac, São Paulo, 2010.
- FORTIN, Sylvie. *Contribuições possíveis da etnografia e da auto-etnografia para a pesquisa na prática artística*, artigo publicado na *Revista Cena*, periódico do programa de pós-graduação de artes cênicas, do Instituto de artes, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, número 7, 2009.
- FOUQUET, Ludovic. L'acteur et l'écran: un dédale miroitant dans quelques spectacles vidéo. In: *Les passages entre la scène et l'écran. Pratiques et formations croisées*. France: Académie D'Amiens, 2009.
- FOURMENTRAUX, Jean Paul. *Artistes de laboratoire. Recherche et création à l'ère numérique*. France: Hermann Éditeurs, 2011.
- FREIXE, Guy. Shakespeare à l'écran: adaptations, captations, et créations. In: *Les passages entre la scène et l'écran. Pratiques et formations croisées*. France: Académie D'Amiens, 2009.
- GERVAIS, Bertrand et MACKROUS, Paule. Figures et effets de présence dans le cyberspace: sur les traces de David Still. In: *Avatars, Personnages et acteurs virtuels*. Canadá: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- HAGEMANN, Simon. *Penser les médias au théâtre. Des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*. France: L'Harmattan, 2013.
- JOUVET, Louis. *Testimonios Sobre el Teatro*. Buenos Aires: Psique, 1953.
- KISS, Jocelyne. La question de la présence de l'avatar lyrique de synthèse: contribution à la reconstitution de la sensation de somesthésie dans un environnement de réalité virtuelle. In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.

- KURAPPEL, Alberto. *El video como signo del lenguaje espectacular*. Dramaturgia Contemporânea, Estética de la insatisfacción en el Teatro-Performance. Chile: Ed. Cuarto Propio, 2004. Pp. 129-143.
- LARRUE, Jean-Marc. Du média à la médiation: les trente ans de la pensée intermédiaire et la résistance théâtrale. In: *Théâtre et intermedialité*. France: Presses Universitaires du Septentrion, 2015.
- LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- LEPAGE, Robert. *Le projet Andersen*. Canada: Les 400 coups, 2007.
- LESAGE, Marie-Christine. Espace sonore et présence des choses. In: *Théâtre et intermedialité*. France: Presses Universitaires du Septentrion, 2015.
- MARCY, Normand. Capture du mouvement, intelligence du corps et sentiment de présence. In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- MAURIN, Frédéric. *Ivo Van Hove*. France: Actes Sud-Papiers, 2014.
- MERX, Sigrid. L'image-cristal et le spectacle vivant: l'effet de dédoublement du temps produit par les images en temps réel. In: *Théâtre et intermedialité*. France: Presses Universitaires du Septentrion, 2015.
- MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. Teatro e cinema: uma perspectiva histórica. In: ArtCultura, n.23, Uberlândia, 2011.
- MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. *Entre teatro e cinema: a reinvenção da imagem em E se elas fossem para Moscou?, de Christiane Jatahy*. In: *Sala Preta*, n.2. Vol. 15. São Paulo: ECA/USP, 2015, PP.304-315.
- MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. *Intermedialidade na cena contemporânea: o uso de dispositivos audiovisuais em "Justo uma imagem" e "Otro"*. In: Urdimento. Revista de Estudos em Artes Cênicas. n.22. V. 1. Santa Catarina: 2014. PP. 145-155. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101222014/3263>

- MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. *A Cena Expandida: alguns pressupostos para o teatro do século XXI*. In: ARJ, n 1. Vol. 3. Brasil: Rio de Janeiro, PP.37-49. 2016.
- MOSER, Walter. Mobilité culturelle et expérience esthétique dans les promenades de Janet Cardiff. In: *Le réel à l'épreuve des technologies*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- NELSON, Robin. Élaboration d'un modèle du théâtre intermédiaire: un cadre d'analyse des effets. In: *Théâtre et intermedialité*. France: Presses Universitaires du Septentrion, 2015.
- NOVAES, Adauto. *Muito além do espetáculo*. São Paul: Editora Senac, 2005.
- PAVIS, Patrice. A análise dos espetáculos: teatro, mímica, dança, dança-teatro, cinema. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- PELICORI, Ingrid. *Caligrafía de la voz*. Buenos Aires: Leviatán, 2007.
- PERROT, Edwig. *Les usages de la vidéo en direct au théâtre chez Ivo Van Hove et chez Guy Cassiers*. Tese defendida na: UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE – PARIS 3 - ECOLE DOCTORALE 267 – ARTS ET MÉDIAS - INSTITUT D'ÉTUDES THEATRALES em 25 novembre 2013.
- PERROT, Edwige. Le performeur virtuel: parcours dans l'oeuvre de 4Dart par Michel Lemieux. In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- PERROT, Edwige. Le réel à l'épreuve du direct. In: *Le réel à l'épreuve des technologies*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- PICON-VALLIN, Béatrice. *A cena em ensaios*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- PICON-VALLIN, Béatrice. *Les Écrans sur la Scène*. Suisse: L'âge d'homme, 1998.
- PICON-VALLIN, Béatrice. Du dernier caravansérail aux Éphémères: une quête de théâtre à travers le cinéma, la vidéo numérique et vice-versa. In: *Les passages entre la scène et l'écran. Pratiques et formations croisées*. France: Académie D'Amiens, 2009.

- PITOZZI, Enrico. De la constitution du corps de synthèse sur la scène performative: perception et technologies. In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- PLASSARD, Didier. L'écran contre la scène (tout contre). In: *Le réel à l'épreuve des technologies*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- POISSANT, Louise. Présence, effets de présence et sens de la présence. In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- POISSANT, Louise. Avatars et personnages virtuels: éléments de réflexion. In: *Avatars, Personnages et acteurs virtuels*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- PRADIER, Jean Marie. *Os estudos teatrais ou o deserto científico*. In: Repertório. Ano 3, n°4, 2000, pgs. 38-55.
- PRÉDAL, René. *Quand le cinéma s'invite sur scène*. France: Cerf-corlet, 2013.
- PROUST, Sophie. Direction d'acteurs et nouvelle technologies: Les aveugles de Maeterlinck, mis en scène par Denis Marleau. In: *Théâtre et intermedialité*. France: Presses Universitaires du Seotentrion, 2015.
- QUINZ, Emanuele. Présences instable (entre théâtre et environnement, entre distance et immersion). In: *Le réel à l'épreuve des technologies*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.
- REIS, Luis Felipe. *Pesquisa ou ofício? Nove teses sobre educação para futuros artistas performativos*. In: *Questão de crítica*. n,67. V, IX. Rio de Janeiro: 2016.
- ROMAN, Mathilde Roman. *On Stage*. Monaco: Le gac press, 2011.
- RÖTTGER, Kati. Questionner l'entre: une approche méthodologique pour l'analyse de la performance intermédiaire. In: *Théâtre et intermedialité*. France: Presses Universitaires du Seotentrion, 2015.
- ROUBINE, Jean-Jacques. *Introdução às grandes teorias do teatro*. Tradução André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

- ROUBINE, Jean-Jacques. *A Linguagem da encenação teatral*. Tradução Yan Michalski. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- ROSENFELD, Anatol. *A arte do teatro: aulas de Anatol Rosenfeld* (1968). Registradas por Neusa Martins. São Paulo: Publifolha, 2009.
- SILVA, Marta Isaacsson. *Desdobramentos do ator e do personagem pela máscara videográfica*. Bahia: Repertório Teatro & Dança, v. 14, 2010.
- SILVA, Marta Isaacsson. *4D Art: corpos reais e virtuais, uma realidade aumentada*. In: Rev. Bras. Estud. Presença, Porto Alegre, v. 6, n. 2, p. 352-373, 2016. Disponível em: < <http://www.seer.ufrgs.br/presenca>
- SPRITZER, Mirna. Entre fronteiras: o ator, o teatro e o cinema, in: Cinema em Choque, diálogos e rupturas - organizado por Carlos Gerbase e Cristiane Freitas Gutfreind. Porto Alegre: Editora Sulina, 2013.
- THERRIEN, Carl. La présence vidéoludique: de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction. In: *Avatars, Personnages et acteurs virtuels*. Canadá: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- WILSON, Edmund. *O castelo de Axel: Estudos sobre a literatura Imaginativa de 1870 a 1930*. Tradução José Paulo Paes. São Paulo: Editora Cultrix, 1993.

LINKS:

- Jornal Estado de São Paulo, em 17 de Julho de 2014, publicada no site: <https://br.noticias.yahoo.com/se-fossem-moscou-%C3%A9-filme-pe%C3%A7a-112000328.html>
- revista Veja São Paulo, de 04 de abril de 2013: <http://vejasp.abril.com.br/blogs/dirceu-alves-jr/2013/04/04/o-desaparecimento-do-elefante-e-o-absurdo-como-saida-menos-indigesta-para-a-realidade/>
- Imagem retirada do site: <http://falacultura.com/e-se-elas-fossem-para-moscou/>. Em 01 de outubro de 2014.

- Jornal do Brasil, 21 de outubro de 2011:
<http://www.jb.com.br/programa/noticias/2011/10/21/programacao-de-teatro-21-a-27-de-outubro/>
- Blog de critica teatral, Rodrigo Monteiro, out/ 2014:
- <http://teatrorj.blogspot.com.br/>
- site Fala Cultura, 2014: <http://falacultura.com/e-se-elas-fossem-para-moscou/>
- Teatraio, 2014: <http://teatraio.wordpress.com/>
- Sesc-sp, 2014: <http://www.sescsp.org.br/>
- SCHENKER, Daniel, Questão de crítica:
- <http://www.questaodecritica.com.br/author/daniel-schenker/>
- Blog "O cabide fala": <http://www.ocabidefala.com/>
- Guia Uol, São Paulo: <http://guia.uol.com.br/sao-paulo/>
- Site da tv cultura Metropolis, 2013:
<http://tvcultura.cmais.com.br/metropolis>
- Revista Stravaganza, 2013:
<http://revistastravaganza.com.br/index.php/teatro>
- Blog Favodomellone, 2013: <http://www.favodomellone.com.br/>
- Site SP escola de Teatro, 2013:
<http://www.spescoladeteatro.org.br>
- Revista Questão de crítica, 2016:
<http://www.questaodecritica.com.br/2016/04/heiner-goebbels/>
- Revista Sala Preta, 2015:
<http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/105989>
- Site do grupo, 4DART, março - 2017:
<http://4dart.com/en/>
- Site do Ex Machina, Janeiro 2017:
<http://lacaserne.net/index2.php/>
- Site da Christiane Jatahy, Março de 2015:
<http://christianejatahy.com.br/>
- Site Heiner Goebbels, abril, 2016:
<https://www.heinergoebbels.com/en/about/profile>

- Site do Toneelgroep Amsterdam, maio, 2016:
<https://tga.nl/en/employees/ivo-van-hove>
- Sesc sp. 2014:
<http://verbenacomunicacao.blogspot.com.br/2012/09/julia-de-christiane-jatahy-estreia-no.html>

Anexos:

Na versão impressa consta um DVD com fragmentos dos espetáculos analisados.