

CALLAS, Marcello G. **A temporalização da imagem como recurso poético no teatro.** Brasília: UNB. Professor visitante.

RESUMO:

O presente ensaio parte da análise de imagens audiovisuais projetadas com funções teatrais e investiga a questão da temporalização da imagem: seu uso e manipulação para a criação visual e dramática de cenas teatrais. A possibilidade de imagens projetadas cria um novo ambiente para o fazer teatral, pois permite a elaboração de uma dramaturgia de imagens, diretamente relacionada à dramaturgia textual que, em muitos casos, exerce função de sobreposição ao próprio texto teatral. Nesse sentido, cabe ressaltar a distinção entre os conceitos de tempo da encenação e tempo da performance. O tempo da encenação é característico do teatro dramático e apresenta-se como uma condição da representação. Já o tempo da performance permite romper com a própria noção de representação para torná-la presentificação, através do processo de deslocamento do tempo cotidiano. A partir dessa primeira distinção acerca do conceito de tempo e de sua aplicação para a arte teatral, serão analisados exemplos dramáticos e performativos que fazem uso de imagens projetadas para demonstrar possíveis variáveis do processo de temporalização da imagem como recurso poético no teatro.

PALAVRAS-CHAVES:

Temporalização, imagem projetada, presença, materialidade.

ABSTRACT:

This essay is an analysis of audio-visual images projected with theatrical functions and investigates the question of temporality: its use for creating visual aspects of the scene. The possibility of projected images creates a new environment for theater; it allows the development of a drama of pictures, directly related to the text what in many cases, overlays function to the theatrical text. It is worth underlining the distinction between the concepts of time in traditional theater and time in performance. In traditional theater, time is presented as a condition of representation. In contrast, performance breaks with the notion of representation to make it the art of present, through the displacement of the idea of time. From this first distinction about the concept of time and its application, dramatic and performance examples that make use of projected images will be analyzed.

KEY WORDS:

Time, image, projection, presence.

Historicamente, uma das primeiras ocorrências de imagens projetadas em cenas teatrais foi criada por *Georges Méliès* para uma produção do *Folies-Bergère*, na França, em 1904. O título original do filme (entendido, nesse contexto histórico, como obra audiovisual) era “*Le Raid Paris-Monte Carlo en deux heures*”. Curiosamente, a imagem projetada foi utilizada para resolver uma questão de duração da ação, pois o filme com duração de dez minutos retratava o trajeto de duas horas entre Paris e Monte Carlo realizado pelo personagem Leopoldo II da Bélgica. A escolha da imagem projetada em cena tratou, prioritariamente, de resolver uma condição dramática concreta, muito antes de representar um efeito visual da cena ou mero preciosismo técnico para a época. Nessa obra e em obras posteriores¹, Méliès instaura uma prática que se tornaria comum no teatro da época, em que imagem projetada e ação cênica presencial eram marcadas em sincronia de modo a sugerir que os personagens deixassem a tela e adentrassem o palco. Esse exemplo demonstra que a manipulação da imagem em cena não se resumia, necessariamente, a efeitos visuais de magia, mas buscava aliar-se a dramaturgia cênica, tornando-se elemento ativo na intenção da obra teatral.

Com esse sentido, Erwin Piscator teria explorado o sentido do filme de maneira extensa dentro da encenação, opondo-se aos usos fantásticos, criando para a inserção de imagens projetadas um sentido político e retórico.

Em 1927, Piscator realizou uma produção que ficou reconhecida como um exemplo definitivo de teatro multimídia definitivo em “*Hoppla, wir leben!*”²

É necessário ressaltar que Piscator reinterpreta a noção do episódico³ no teatro através do uso de imagens projetadas que substituem os tradicionais materiais cenográficos (madeira, tecido, etc.). As imagens projetadas estabelecem uma relação de diálogo com os elementos e com a ação da cena e tornam-se configuradoras do próprio espaço cênico.

A partir da obra de Piscator é possível identificar um processo de cineficação do teatro, que ocorre em dois níveis. Segundo Leite, 2012:

A cineficação externa usava projeção direta em cena e gerava um desafio de aplicar as técnicas do cinema para a cena como: Multiplicidade de pontos de vista; *Close up*, cortes e movimentos de cena. A cineficação interna buscava imitar o cinema utilizando os mesmos

¹ Como o filme *The Merry Frolics of Satan* (1905), produzido para o espetáculo do Teatro Châtelet, *The Pills of the Devil*.

² Livre tradução para o português: Olá, Estamos Vivos!

³ Presente no teatro desde as representações sacras das paixões medievais, realizadas em estações.

recursos, como o *close up*, cortes, foco, panorâmicas, por meio do treinamento corporal e de marcação sofisticada dos atores em cena. (p.35)

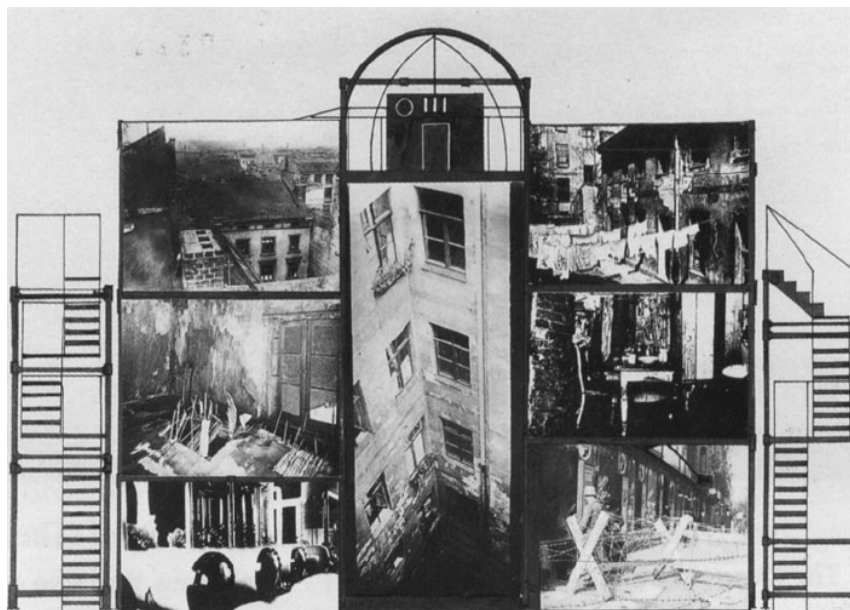


Figura 1: Foto montagem do espetáculo *Hoppla, wir leben!* por Ernst Toller, de 1927. (Extraído de: Leite, 2012.)

O foco de análise do presente ensaio é o processo de cineficação externa, ou seja, aquele em que as imagens audiovisuais estão presentes em cena, criando novos meios técnicos e estéticos para a encenação teatral.

Para Giesekam (2007), tanto *Méliès* quanto outras experiências consideradas precursoras utilizaram o vídeo de três maneiras distintas: cenográfica, para criar ambientação e paisagens de fundo; narrativa, para criar e resolver sequências que seriam consideradas difíceis para o espaço do palco teatral, como a jornada de duas horas entre Paris e Monte Carlo filmada por *Méliès*; e para fins de efeitos espetaculares, cômicos e/ou mágicos. Essas categorias propostas mostram-se parcialmente limitadoras, principalmente considerando o uso de imagens projetadas em cena a partir do chamado processo de hibridização do teatro.

Segundo Sampaio (2012), o termo hibridização vem sendo utilizado quando se quer nomear o processo de formação de uma nova linguagem da arte por meio da união de linguagens artísticas. O próprio termo teatro multimídia é um dos caminhos e propósitos que podem ser identificados a partir desse processo.

Dixon (2007) situa o que denomina Teatro Multimídia entre os anos de 1911 e 1959. Cita uma produção teatral de 1914 de autoria de Winsor McCay, *Gertie the*

Dinosaur, trabalha com as noções de escala e tempo da imagem para: forjar⁴ a noção de “ao vivo”⁵ e de interatividade dialógica entre o ator presente e a imagem mediatizada.” (Dixon, 2007, p. 73)

Além dessa e outras experiências consideradas precursoras o autor cita as contribuições de Robert Edmond Jones e Joseph Svoboda.

Jones contribuiu principalmente no campo teórico a partir de uma publicação de 1929 com o título: Teoria da produção moderna⁶. Jones situou a imagem projetada no cruzamento entre o técnico e o humano, porém propôs uma divisão clara entre imagem projetada e imagem real/presencial: o ator presente ‘ao vivo’ representaria o campo exterior, consciente do personagem e a imagem projetada representaria o campo interior da imaginação, subconsciente e sonho. (Dixon, 2007, p. 80).

O campo prático do teatro multimídia recebeu uma significativa contribuição a partir da experiência de Joseph Svoboda e Alfred Radok, chamada Lanterna Magika (1958), em Praga, na República Tcheca.

Nas criações de Svoboda, a imagem projetada em cena cria possibilidades de leituras diferenciadas a partir das noções de tempo, materialidade e presença. O ator passaria a ter um novo parceiro atuante em cena, que poderia ser inclusive sua imagem mediatizada projetada em cena contracenado com sua imagem real em relação de analogia, oposição ou afirmação. Essa relação entre imagem projetada e imagem presencial é mostrada na Fig. 2, em uma realização de Joseph Svoboda em 1958.

Para Svoboda: Uma peça não existe sem o filme, e vice-versa – Ambos se tornam uma coisa única. A relação de plano de fundo é substituída pela simultaneidade, síntese e fusão entre atores e projeções (...) o filme adquire uma função dramática. (BURIAN *apud* DIXON, 2007. p. 83)

⁴ *Cheat* no texto original.

⁵ *Liveness* no texto original.

⁶ Publicada na *Encyclopaedia Britannica*.



Figura 2: Lanterna Magika, 1958. Exposição Internacional de Bruxelas. Note-se a relação entre corpo presente em cena e imagem projetada e duplicada, criando possibilidade de mudanças do ponto de vista do corpo da atriz.

Svoboda propõe a imagem projetada como um elemento formal essencial em suas obras teatrais, por estar relacionada diretamente com as questões de conteúdo que transcendem as questões formais do uso da imagem projetada.

A análise de experiências históricas tratadas até aqui, permite identificar que a imagem projetada em cena passa a possibilitar a manipulação ou até o rompimento da noção de tempo simbólico da ação cênica.

“O tempo simbólico é aquele que cria, uma coincidência entre o tempo vivido pelos personagens na narrativa e o tempo vivido pelos espectadores na sala de projeção.” (MACHADO, 2007. p.42)

A partir das proposições de Svoboda, as experiências com imagens projetadas avançam e, durante a década de 1960, o processo de hibridização do teatro avança e as origens e os fundamentos da performance começam a surgir. Segundo Carlson (2009), a performance teatral visa: “o interesse em desenvolver as qualidades expressivas do corpo, especialmente em oposição ao pensamento e à fala discursiva e lógica, e em celebrar a forma e o processo em vez do conteúdo e do produto.” (p. 23)

As três categorias de uso de imagens em cena propostas por Gieseckam (2007), seriam resultantes da análise do chamado teatro dramático, ou seja, aquele

que tem como base a representação de uma ação necessariamente narrativa cujo foco é o conteúdo.

Um desdobramento possível para essas categorias seria considerar a presença da imagem projetada como próprio assunto e elemento de discussão e manipulação dentro da obra teatral, ou seja, o vídeo como dramaturgia.

Experiências significativas que consideram esse desdobramento foram desenvolvidas por George Coates nas décadas de 1980 e 1990, em San Francisco, nos EUA. Coates trata de:

Criar cenografias artificiais e ambientações no espaço, substituindo os materiais convencionais por cenários mediatizados ou virtuais⁷ composto por luz e imagem projetadas” (Dixon,2007, p. 338)

O princípio criativo da obra de Coates é o mesmo empregado por Piscator em “Olá! Estamos Vivos” (1927), já citado anteriormente, conforme identifica Leite:

Essa técnica de usar projeção em lugar dos tradicionais materiais cenográficos (madeira, tecido) tem sido usada para colocar atores dentro de mutáveis locações por toda a história do teatro multimídia, e tem alcançado novos avanços tecnológicos em desenhos digitais tridimensionais usados por companhias como a George Coates Performance Works. (2012, p. 47)

O espetáculo mais significativo de George Coates foi Actual Sho (1987) pois:

“Introduziu um elemento singular, um grande cone circular invertido que funcionava simultaneamente como plataforma giratória e tela de projeção. A superfície lisa superior suportava os atores e possuía aberturas que permitiam aos atores desaparecer ou emergir da superfície projetada. Texturas podiam ser projetadas nas superfícies curvas laterais para criar efeitos alucinatórios.”⁸



⁷ Videated or virtual no original.

⁸ www.georgecoates.org



Figura 3: Acima, o cone (fotografado invertido) de *Actual Sho* (1987). Abaixo, *Invisible Site, a virtual Sho* (1991). Passagem em que um ator parece flutuar atrás da imagem da gaiola projetada.⁹

As possibilidades de emprego de tecnologias digitais para a criação e projeção de imagens em cena cria um novo paradigma para as questões de encenação que envolvem a cenografia, a iluminação e a direção de arte para teatro. Esse novo paradigma passa necessariamente pelo entendimento dessa (i)materialidade da cena que está relacionada a possibilidade de presença dos corpos em cena combinados e relacionados a presenças mediatizadas de corpos e elementos cenográficos. Essas questões de materialidade e presença foram destacadas nos casos práticos selecionados com o intuito de apontar possíveis caminhos para refletir sobre a criação de encenações (dramáticas ou performativas) que envolvam imagens projetadas. Aponta-se para a utilização de imagens projetadas que ultrapassem o limite do cenográfico, do narrativo para se tornar elemento ativo e discursivo da criação cênica.

A partir das questões levantadas e a partir dos processos cineficação e de hibridização, relacionados aos conceitos de materialidade e presença na cena teatral é possível identificar a imagem projetada como definidora de dispositivos cênicos, ou seja, os diversos usos e possibilidades de imagens projetadas combinam-se entre si para criar a noção de mecanismos capazes de explicitar as questões da imagem mediatizada como potencializadora na produção de sentidos para uma obra. Um exemplo de aplicação prática disso é a produção *Doors of Serenity*, dirigido por Steve Dixon, que é um dos autores que serve como base do presente ensaio. A obra

⁹ Imagens extraídas de: http://stevemobia.com/WriteSubPages/George_Coates.htm

combina múltiplas imagens projetadas com ações presenciais em aberturas (portas e janelas) ocultas no que seria a própria tela de projeção.



Figura 4: The Doors of Serenity, produção dirigida por Steve Dixon
(http://www.theatre.lv/archive/EN_new/projects/cham_4doors.htm)

A noção de dispositivo cênico audiovisual permite identificar a formação de uma nova iconografia da cena teatral. Esta iconografia é resultante do emprego de tecnologias digitais com o objetivo de exacerbar e até radicalizar as qualidades expressivas do corpo. As imagens projetadas passam a integrar essa nova iconografia através de dispositivos cênicos audiovisuais que estabelecem possíveis relações entre imagens mediatizadas e corpos ou elementos presentificados “ao vivo”.

A imagem projetada cria para a cena um ambiente ou uma camada de mediação que deve ser somada a outras camadas tradicionais e já consolidadas na arte teatral. O teatro é, em sua própria natureza, multimídia, pois nele uma série de meios (cenografia, luz, etc.) são utilizados para realizar a comunicação/ mediação entre a obra (mensagem) e o público (receptor).

Esse ensaio traça um panorama do uso de imagens projetadas em cenas teatrais (dramáticas e performativas) e propõe o seu entendimento a partir da noção de dispositivo cênico audiovisual e procura ressaltar questões relativas a materialidade e presença na cena teatral.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CARLSON, M. **Performance: Uma introdução crítica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

DIXON, Steve. **Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation.** Cambridge: MIT Press, 2007.

GIESEKAM, Greg. **Staging the screen: the use of film and video in theatre.** Palgrave Macmillan: 2007.

LEITE, Marcelo Denny de Toledo. **Caleidoscópio digital" : contribuições e renovações das tecnologias da imagem na cena contemporânea.** Tese de doutorado, USP: 2012

PISCATOR, E. **The Political Theatre.** Trad. H. Rorrison. London: Eyre Methuen, 1980.

SAMPAIO, Renato Sérgio. Compreendendo o ensino/ aprendizagem da videoperformance. Dissertação de mestrado, USP: 2012.

Sites:

George Coates and his Multi-media Theater, by Steve Mobia – Artigo disponível em:
http://stevemobia.com/WriteSubPages/George_Coates.htm