

ISAACSSON Marta. Ator e imagem videográfica: modalidades de interação.  
Porto Alegre: Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - UFRGS;  
CNPq; produtividade de pesquisa 1C.

## RESUMO

Ao incorporar novas tecnologias, o teatro não só renova seu modo de operar, mas também remedia meios que o sucederam, como o cinema e o vídeo. O presente estudo constitui parte do desenvolvimento do projeto Cena e Intermedialidade, cujo propósito é reconhecer os procedimentos intermediais instaurados na cena no processo de remediação. São aqui examinadas encenações contemporâneas nas quais a presença do ator é posta em fricção com imagens videográficas, no interesse de identificar a natureza das relações estabelecidas entre o jogo vivo dos corpos e as imagens virtuais projetadas. A análise nos permite evidenciar diferentes modalidades de interação, dentro das quais o ator assume funções performativas diversas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Intermedialidade - Ator - Novas Tecnologias - Vídeo - Imagem

## RÉSUMÉ

Acteur et images vidéo : modalités d'interaction

En intégrant les nouvelles technologies, non seulement le théâtre renouvelle leur fonctionnement, mais il réalise aussi la remédiation des moyens du cinéma et de la vidéo. Cette étude s'inscrit dans le projet Scène et Intermedialité, qui a pour but de reconnaître les opérations intermédiaires instaurées sur scène, dans ce processus de remédiation. Sont examinées ici des mises en scène contemporaines, dans lesquelles la présence de l'acteur se trouve en contact avec des images vidéo, afin d'identifier la nature des relations établies entre le jeu des corps et les images virtuelles projetées. L'analyse met en évidence les modalités d'interaction dans lesquelles l'acteur exerce différentes fonctions performatives.

**MOTS-CLÉS:** Intermedialité - Acteur - Nouvelles technologies - Vidéo - Image

A tecnologia adentra a cena como faz em nossas vidas. A imagem virtual projetada sobre os mais diferentes suportes se mistura à imagem viva dos corpos dos atores, bailarinos e performers na cena contemporânea. Múltiplos são os propósitos do apelo à imagem videográfica: compor cenários, contextualizar o tempo, reforçar o discurso, fazer o real da vida adentrar a cena, desvendar ao espectador ações para além da possibilidade de sua visão direta, discutir com a própria tecnologia e, tantos outros.

A partir de um conjunto de performances e encenações teatrais contemporâneas, buscou-se analisar as relações contruídas entre o jogo vivo dos corpos e as imagens virtuais projetadas, de forma a reconhecer, em cada modalidade de interação, as peculiaridades performativas envolvidas. Neste espaço de reflexão, examina-se quatro situações identificadas.

As obras do canadense Robert Lepage são muito ricas em exemplos de interação do ator com a imagem videográfica. Toma-se aqui o espetáculo *Les 7 Branches de la Rivière Ota*. Nessa peça que fala da realidade japonesa, evidenciando em especial as marcas deixadas em Hiroshima pela bomba atômica, pode-se identificar duas situações distintas vivenciadas pelo ator em associação com a imagem.

Inicialmente, um rio, montanhas e um pórtico japonês compõem a imagem pré-gravada projetada ao fundo do palco. Surge a sombra de um ator, portando um grande chapéu oriental e um remo, sombra que se sobrepõe à imagem videográfica como se fizesse parte dela. Apoiando-se sobre o remo, como se estivesse fazendo avançar sua embarcação, o barqueiro oriental estica um de seus braços para fora do quadro da imagem videográfica e recolhe uma mochila. Novamente, apoia-se sobre o remo e estica o braço, auxiliando a entrada, em sombra, no quadro da imagem videográfica de outro ator, vestido de militar e portando um aparelho fotográfico. O barqueiro faz movimentos com o remo como se estivesse fazendo avançar sua embarcação e, simultaneamente, a imagem em zoom mostra cada vez mais próximo o pórtico, até o ponto em que esse é transposto e novas paisagens orientais surgem no vídeo, enquanto o militar tira fotografias. Após um tempo de travessia pelo rio, o barqueiro auxilia o militar a sair da embarcação.

Observa-se que Lepage investe na ilusão, construída a partir da incrustação do ator sobre a imagem videográfica, de forma que imagem e ação dos atores componham pictoricamente um mesmo espaço-tempo. Neste sentido, é o ator que se adapta à imagem. Primeiro, a figura do ator tem sua tridimensionalidade dissolvida, sua presença é reduzida à sua sombra, tornando-se então bidimensional tal qual a imagem videográfica. Segundo, para a ilusão do movimento do suposto barco, cumpre ao ator a tarefa de encaixar seu movimento no movimento da câmera empregado na captura das imagens. A ilusão do navegar em uma embarcação está diretamente relacionada à capacidade do ator de realizar movimentos em sincronia com os movimentos da câmera. É preciso, porém, considerar que atrás da tela e sob a luz forte dos refletores, o ator não enxerga a imagem projetada, obrigando-o a escutar seus movimentos de acordo com seu metrônomo interno, em um ritmo previamente construído em ensaios.

Em outra passagem do mesmo espetáculo, uma atriz entra vestida de gueixa, abre um grande cartão de onde retira fotos antigas da família imperial japonesa. Uma foto da família imperial em uma escadaria é então projetada sobre telão ao fundo do palco. A atriz se aproxima da projeção e quando toca na figura do imperador japonês, a imagem estática entra em movimento. A atriz acompanha a trajetória da família imperial como se estivesse assistindo a seu desfile, sempre querendo tocar o soberano. Ao final, enquanto o imperador e a imperatriz direcionam-se para um púlpito, a atriz-gueixa ajoelha-se e realiza simultaneamente as mesmas ações dos soberanos: faz reverências e bate palmas. Terminada a cerimônia, vê-se a família imperial se retirando do local e voltando à escadaria, o que é acompanhado pela atriz-gueixa. A imagem torna-se estática e, pouco a pouco, o quadro da projeção diminui de tamanho. A atriz-gueixa aproxima seu cartão com as fotos da pequena imagem projetada e

faz o gesto de colocá-la dentro do cartão. A imagem cai, como entrando no interior do cartão.

Diferentemente da situação anterior vista em *Les 7 Branches de la Rivière Ota*, Lepage não emprega a imagem para construir um jogo de ilusão. O espaço-tempo da imagem videográfica difere daquele da cena. A imagem é reconhecida pela atriz como imagem. O inusitado é que a atriz é solicitada a contracenar com a imagem videográfica. Não há uma simples adequação dos movimentos à imagem, mas mais do que isso, a atriz joga com a imagem como se ela fosse seu parceiro de cena. A relação atriz-imagem é, portanto, lúdica e não ilusória.

Um dos mais importantes performers holandeses, Yan Duyvendak, nos oferece um rico exemplo de interação do performer com a imagem no espetáculo *Une Soirée pour nous*. Em um palco nu, com fundo preto, uma televisão no chão mostra imagens de uma plateia de um show no *Stade de France*. Em seguida vê-se a imagem da cantora Celine Dion se dirigindo ao público. O performer entra no palco e senta-se sobre a televisão, sem olhar em sua direção em momento algum, deixando uma perna para cada lado do aparelho e a imagem ao centro. Em seguida, o performer passa a realizar os mesmos gestos e fala da cantora. O performer junta as pernas em direção ao lado direito de seu corpo, enquanto a imagem da televisão troca, passando a exibir a imagem de uma atriz dando uma entrevista para um programa televisivo. O performer reproduz seus movimentos e fala. As pernas do ator voltam para a posição inicial, ao mesmo tempo em que a televisão passa a mostrar as imagens de um filme de guerra, onde alguns soldados aparecem agachados em um campo de batalha, empunhando armas. Esse último movimento é reproduzido pelo ator, juntamente com as falas de um dos personagens. A próxima imagem mostra um jovem homem alisando os cabelos, gesto também copiado pelo ator. Em seguida, o ator passa a fazer a locução, inclusive cantar a música, da propaganda de salsichas que é apresentada pela televisão. Ele leva novamente a perna em direção ao lado direito de seu corpo e passa a imitar os movimentos corporais e as entonações da fala da atriz mostrada anteriormente. Vê-se novamente as imagens do show da cantora Celine Dion. Neste momento pega o controle remoto, que usa de microfone, se levanta e passa a cantar e dançar ao redor da televisão, exatamente como a cantora. A imagem dos soldados reaparece e o ator se coloca abaixado ao lado esquerdo da televisão, ele respira ofegante enquanto imagens de batalha são mostradas. A televisão intercala imagens da atriz no programa de televisão e do filme enquanto o ator segue reproduzindo fala e movimentos. Mais adiante, aparecem imagens de um homem capturando uma espécie de lagarto com as mãos. O ator sobe na televisão e segura o controle remoto com as mãos, como se ele fosse o animal, realizando os mesmos movimentos do repórter aventureiro. Num rápido movimento, o ator põe a mão sobre a imagem do lagarto mostrada na televisão, “segurando-o” e sendo “mordido” por ele. Ainda em cima do aparelho o ator realiza os mesmos movimentos mostrados nas imagens, que agora são de um filme onde vemos uma atriz numa espécie de aeronave espacial em lançamento. O ator se posiciona atrás da televisão e a utiliza como uma bancada, coincidindo com a imagem de uma jornalista, apresentando um jornal televisivo. Ele realiza os

mesmos movimentos e reproduz sua fala. Depois, o ator se deita atrás da televisão, que agora mostra imagens de duas atletas de nado sincronizado. A televisão faz neste momento o papel da água, que esconde seu corpo e de onde ele emerge para mostrar seus movimentos, que são os mesmos das atletas. E o jogo de imagem e reprodução continua...

Embora sem contracenação, Duyvendak estabelece com a imagem uma relação de imitação, semelhante a da atriz-gueixa de Lepage diante da imagem dos soberanos. Entretanto, a imagem agora não é parceiro de contracenação, mas motivador de ação. Além disso, a forma exagerada e lúdica pela qual o performer reproduz as ações dos sujeitos da televisão atribui um caráter distinto daquele presente na obra do criador canadense. A imitação tem uma função absolutamente crítica face à imagem e à realidade. O jogo com a imagem serve, em última análise, não só a desvendar os simulacros dos produtos de ficção (filme), mas também desvendar os simulacros do próprio real (entrevista com uma atriz), ou seja, sua dimensão de representação. Cabe lembrar que princípio semelhante de imitação de imagens pré-gravadas é empregado pelo Wooster Group na montagem de *Hamlet*, quando os atores procuram reproduzir a gestualidade e as expressões faciais dos atores em um filme de uma produção de *Hamlet* realizada em 1964 na Broadway. Enquanto a produção do filme tinha, nos anos sessenta, o propósito de levar a experiência do teatro a milhares de espectadores em diferentes cidades, o Wooster Group, pela imitação cênica truncada das cenas do filme, evidencia a diferença existente entre os dispositivos cinematográficos ou televisivos e os meios próprios do espetáculo vivo. A interação com a imagem pela reprodução não visa neste último caso desmistificar o real, como faz Duyvendak, mas ressaltar a especificidade do acontecimento teatral.

Se até aqui os exemplos apontam para uma espécie de submissão do performer à imagem pré-gravada, embora muitas vezes essa submissão seja contrariada pela imitação do performer e uma dimensão crítica se expresse, observa-se que o performático grupo russo AKHE Engineering Theatre adota outro tratamento. Ele investe na imagem capturada ao vivo construindo, não uma relação de submissão do ator à imagem, mas no total gerenciamento da imagem pelo ator. É assim que no espetáculo *Gobo.Digital Glossary*, marcado pelo *non-sense* próprio do grupo, vê-se, na frente de um ator, um aquário e uma câmera posicionada em sua direção que captura sua imagem imediatamente projetada em um telão no fundo do palco. Com uma caneca, o ator recolhe água do aquário e volta a jogá-la dentro dele, construindo a imagem de uma água turva. A seguir, coloca a caneca dentro do aquário, joga pequenos papéis que vagarosamente se depositam no fundo do recipiente, introduz uma colher e a mexe no interior da caneca. Põe um pequeno anãozinho preso na ponta de um palito e faz voltas com ele no interior do aquário, até colocá-lo na borda da caneca como se o bonequinho estivesse tomando algo na caneca. O ator se abaixa e pressiona o rosto contra a parede do fundo do aquário. Ele direciona seu olhar para a câmera. Outro ator vai até o aquário e assopra um grande tubo dentro da água, fazendo com que surjam bolhas de ar na água justamente na altura da boca do primeiro ator, que abre e fecha a boca. Na projeção tem-se, então, a imagem de que o primeiro ator encontra-se dentro do aquário soltando ar.

É assim que o grupo Akhe amplia a visão do espectador para movimentos e objetos minúsculos, impossíveis de serem observados diretamente no palco, sem auxílio da tecnologia. E, ao mesmo tempo, desvenda o fazer da imagem. Tudo está exposto, revelado. Neste processo o ator está no comando da construção da imagem. Ele é seu compositor. Não se trata de construir nenhuma ilusão. Nem tão pouco criticar o real, mas de promover a experiência do real, no ato mesmo de compor a imagem.

Examinando as quatro situações intermediais expostas, observa-se que as modalidades de interação entre o ator/performer e a imagem videográfica afetam diretamente o grau de teatralidade (representação) ou de performatividade (*hic nunc*) da cena. Ou seja, quanto mais se investe na aderência do ator à imagem, como se vê em Lepage, maior se mostra ser a teatralidade construída e menor a dimensão performativa evidenciada pela cena. Ao contrário, quanto mais a cena traça uma distinção entre o ator/performer e a imagem projetada, como se observa em Duyvendak e Akhe, mais se ressalta a performatividade do acontecimento cênico e menos se compõe uma representação teatral.

*Gobo.Digital Glossar*. AKHE Engineering Theatre. Acervo da pesquisa Cena e Intermedialidade, PPG Artes Cênicas -UFRGS.

*Hamlet*. Wooster Group. Disponível <[https://www.youtube.com/watch?v=9VwDPTHy\\_68](https://www.youtube.com/watch?v=9VwDPTHy_68)> Acesso 21 de maio de 2014.

*Les 7 Branches de la Rivière Ota*. Ex-Machine. Acervo da pesquisa Cena e Intermedialidade, PPG Artes Cênicas -UFRGS.

*Une Soirée pour nous*. Yan Duyvendak. Disponível <<https://www.youtube.com/watch?v=vPept2MmsHI>> Acesso 10 de maio de 2014.