

ISAACSSON Marta. Intermedialidade na criação cênica: ator e tecnologia. Porto Alegre: Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - UFRGS; CNPq; produtividade de pesquisa 1C.

Este estudo se insere dentro do projeto *Cena e Intermedialidade*, cujo foco são as operações intermediais construídas pela cena com os dispositivos tecnológicos de produção de imagem. A partir da análise de um conjunto de criações contemporâneas, o trabalho identifica três modalidades de interação entre os atores/bailarinos e as superfícies de projeção empregadas (corpos, tela e monitor). Destaca que apropriação da tecnologia, sob o princípio de interação intermedial, é capaz de desvendar as medialidades envolvidas e, conseqüentemente, a cena evidencia uma artificialidade assumida em seu jogo com a tecnologia.

Intermedialidade; Ator; Novos Meios; Tecnologia

Cette communication s'inscrit dans la recherche *Scène et Intermédialité*, dont l'objet de l'étude sont les opérations intermédiales construites par la scène avec la technologie de production d'image. À partir de l'analyse d'un ensemble de créations contemporaines, ce travail identifie trois modalités d'interaction entre les acteurs/ danseurs et les surfaces de projection (corps, écran et moniteur). Il révéle que l'appropriation de la technologie, selon le principe d'interaction intermédiaire, met en évidence leurs médialités et, ainsi, les créations se montrent investies d'une artificialité assumée dans leurs jeux avec la technologie.

Intermédialité; Acteur; Nouveaux médias; Technologie

No jogo com a baixa ou a alta tecnologia, diversas são as relações tecidas pela cena contemporânea entre atores/bailarinos e recursos tecnológicos e, conseqüentemente, distintos são os efeitos cênicos resultantes e inovadoras são as situações nas quais se encontram os artistas da cena. Esse é o foco de nossa pesquisa *Cena e Intermedialidade*, que articula uma parte experimental e outra analítica, cujo corpus reúne espetáculos contemporâneos, nos quais há a intervenção de dispositivos tecnológicos de produção de imagem e, ao mesmo tempo, a existência do convívio ao vivo entre performer e espectador.

A investigação adota como conceito operatório central a intermedialidade, conceito que hoje fundamenta pesquisas em diferentes campos de estudo. No caso específico a intermedialidade define o enfoque da investigação: identificar as interações de novas mídias visuais dentro das artes da cena, essas compreendidas como espetáculos multimídia. Como afirma o estudioso da intermedialidade Jurgen Müller, trata-se de examinar os "jogos do estar entre" das mídias (Müller, 2006, p. 100). A este propósito, é preciso reconhecer que a presença da tecnologia por si só não confere ao espetáculo um caráter intermedial, pois nem sempre há uma interferência mútua entre as imagens construídas pela performance e aquelas produzidas pela tecnologia. Na verdade, faz-se preciso pensar a intermedialidade como uma interação que desperta o espectador para um terceiro lugar que não é aquele criado pelo

performer nem aquele da imagem construída pelo dispositivo tecnológico, mas aquele que emerge da relação desses dois¹.

Seria ingênuo pretender catalogar todas as possibilidades de interação entre atores/bailarinos/performers e as "máquinas", bem como seus efeitos e desafios para os sujeitos da cena, pois o acelerado desenvolvimento tecnológico oferece continuamente novas possibilidades à criação artística que, por sua vez, está sempre em constante experimentação. Ainda assim, quando se concebe a pesquisa em arte e sobre a arte como produção de conhecimento com vistas a gerar subsídios à formação e alavancar a prática artística, compreender as especificidades das operações adotadas hoje pela cena entre seus elementos significantes coloca-se fundamental.

De acordo com Müller, as pesquisas sobre a intermedialidade contemplam tanto a análise da interação entre as diferentes materialidades mediáticas quanto os aspectos de significação decorrentes. Interrogados pelo lugar do ator face a imagens tecnológicas, realizamos uma análise da interação atores/bailarinos/performers com os dispositivos (superfície de projeção/tela, monitor; sensores de movimento; câmera e projetor). O espaço restrito desta comunicação, nos obriga a restringir a reflexão a questão da superfície de projeção, tomando como objeto de análise as obras: *Pixel Babes*, de Nicole Seiler; *Le Retour du refoulé*, de Natalie Derome; *To You, The Birdie*, de Elizabeth LeCompte (Wooster Group); *White Cabin*, AKHE Group; [*Les sept branches de la rivière Ota*](#), de Robert Lepage.

No reconhecimento das operações adotadas em cada espetáculo, três aspectos nortearam a análise: a natureza da coligação do ator aos dispositivos; os desafios postos à prática do ator e as conseqüências perceptivas. Destacaram-se, então, três modalidades distintas: o ator torna-se parte do dispositivo; o ator mescla-se ao dispositivo e o ator joga com o dispositivo.

A mais estreita relação entre o performer e a tecnologia se dá quando ele passa a ser uma peça do próprio dispositivo técnico. Essa situação pode ser observada em espetáculos que fazem dos corpos dos performers superfície de projeção. É o caso de *Pixel Babes* (2006), criação da coreógrafa e videasta suíça Nicole Seiler. Para denunciar a obsessão feminina em conquistar a beleza e um corpo ideal através de cirurgia plástica, imagens de logomarcas de produtos de luxo são projetadas sobre os corpos das três bailarinas, em uma entrada abrupta da imagem acompanhada por um som seco, como se os corpos estivessem sendo carimbados. Imagens de síntese, figurando belas roupas ou personagens virtuais perfeitas, são projetadas enquanto as três bailarinas procuram encaixar seus corpos dentro delas. As imagens projetadas sobre fundo preto revelam-se ao espectador somente a medida em que as bailarinas ajustam seus corpos aos limites das mesmas. Constituindo-se em superfície de reflexão, os corpos das bailarinas encontram-se objetificados e transfigurados pelas imagens de síntese que a eles se sobrepõem. A

1 Sugere-se a leitura: Marta Isaacsson. Cena multimídia, poéticas tecnológicas e efeitos intermediais. *Cena, Corpo e Dramaturgia, entre tradição e contemporaneidade*. Rio de Janeiro: Pão e Rosas, 2012, pp. 85-100.

composição formal encontra, porém, total acordo com o discurso político da obra que delata um corpo mercadoria, manipulado, redesenhado. A fria imagem virtual carimba os corpos vivos que se tornam desfigurados por um certificado de beleza imposto pela pressão social, enquanto os modelos construído pelos meios publicitários aparecem como produtos da informática. No jogo de composição com a tecnologia, o corpo do bailarino se transforma em um corpo híbrido, a força de sua presença viva se mescla à função de dispositivo de reflexão. A solução não menospreza a importância do bailarino, mas reforça a denúncia de que o orgânico vem sendo substituído por construções artificiais. A técnica de sobreposição da imagem sobre o corpo-tela exige do performer uma sincronia refinada dos movimentos. Na busca de adequação às imagens, que são rapidamente substituídas por outras, as bailarinas parecem jogar com as máscaras virtuais; a investitura de diferentes rostos e corpos não tem nenhum efeito ilusório.

Uma segunda modalidade de conexão ocorre quando os corpos dos performers encontram-se acoplados aos dispositivos. Lembra-se aqui o recurso simples e por isso mesmo fascinante empregado por Nathalie Derome, em *Le Retour du Refoulé* (1991). Refugiada no interior de uma catedral, onde se encontram também um pastor e um cantor de western, uma jovem deixa aflorar seus desejos e suas angústias, buscando colocar ordem a desordem em sua existência. Entre lembranças e impulsos inconscientes a narrativa se faz de forma não cronológica, mesclada a imagens projetadas e canções que resgatam a vida da protagonista. No mergulho existencial, no questionamento de uma infância fundada em preceitos religiosos, o jogo com a tecnologia tem papel importante. Investida da personagem, a atriz abre seus braços deixando aparecer diante dela um grande tecido branco que, amarrado a seus braços, a cobre do pescoço aos pés, de um pulso ao outro. Aparentando uma borboleta que deseja voar, a personagem traz como roupa a superfície sobre a qual serão projetadas imagens de seu passado. Retratando o tronco de diferentes pessoas, as imagens sem cabeça são completadas pelo rosto da atriz que canta, enquanto os corpos virtuais gesticulam e manipulam objetos. Através de uma estrutura singela, seres híbridos orgânico-virtual surgem diante do espectador. A atriz encontra-se conectada ao dispositivo e a potência cênica, tanto dela quanto das imagens, se constrói na relação estabelecida entre as duas realidades, a da presença da viva e a da imagem. Torna-se então impossível dissociar os efeitos de uma e de outra. Metaforicamente, é na indissociabilidade real e virtual que se afirma a indissociável tensão presente e passado da existência humana. Aqui, mais uma vez o domínio do tempo, o movimento sincronico, aparecem como competências indispensáveis ao ator na articulação da cena com a tecnologia.

Outro exemplo interessante de acoplamento entre atores e superfície de projeção, no caso monitores, pode ser visto no espetáculo de Wooster Group: *To You, The Birdie*, uma adaptação de *Fedra* de Racine, realizada por Paul Schmidt. A reciclagem de obras clássicas vem sendo a estratégia artística do grupo para pensar o futuro. No elo passado-futuro, a cenografia conta tradicionalmente com requintados equipamentos de imagem e som instalados em estrutura móvel na qual tudo se mexe como em tempos modernos. Em *To You, The Birdie*, o palco tem por base uma coluna clássica e sobre ele há uma

rede de badminton, painéis deslizantes, grandes palmeiras ornamentais, bancos, monitores e câmeras. Os ímpidos do amor e da política da trama de Racine são trazidos à cena em uma situação inusitada: um jogo de badminton, no qual participam Fedra, Hipólito e Teseu. Texto e contexto cênico se colocam então em tensão, como se algo estivesse fora do lugar. Em meio à atuação frenética, não realista, essa dissociação pode ser também percebida quando um ator mudo tem sua fala dita por outro. Sob mesmo princípio dissociativo, a tecnologia promove a fragmentação dos corpos dos atores. Teseu deitado esconde sua cabeça atrás de um monitor enquanto seu corpo permanece visível, acariciado por servas. O monitor transmite a imagem de Teseu falando, enquanto a parte descoberta de seu corpo se mexe em sincronia, construindo uma figura tecno-orgânica. Hipólito e Théràmène, sentados em um banco, têm também a parte inferior de seus corpos cobertas por um monitor que transmite justamente aquilo que ele encobre. Nesse esconde-esconde, constrói-se figuras cênicas híbridas, compostas no cruzamento do teatro e da mídia tecnológica, em total descomprometimento ilusionista.

A terceira modalidade a destacar é a incorporação do dispositivo tecnológico como objeto de jogo. Situação observada no espetáculo *White Cabine*, do performático grupo russo AKHE. O tom surrealista e o humor negro marcam esse espetáculo que traz situações absurdas inspiradas de filmes mudos, teatros de sombras, objetos de arte das vanguardas. Com forte apelo visual, as situações clownescas e macabras se desenvolvem pela manipulação lúdica de objetos simples como buquê de flores, chiclete, cordas, velas, garrafa de vinho. Dentro da ludicidade, o espetáculo traz um sistema de três telas de projeção cada uma com uma janela ao centro que são suspensas uma na frente da outra (da maior janela a menor). Sobre essa moldura tripla, imagens estáticas (fotos e escritos) ou trechos de filmes são projetados, enquanto os atores se deslocam frontalmente nos dois corredores formados entre as telas, realizando ações de pantomima como se fizessem parte de um filme de cinema mudo. Graças ao jogo com a tela evoca-se a construção "artesanal" das primeiras produções cinematográficas e as antigas sessões de cinema em salas improvisadas com dispositivos de projeção aparentes.

Nessa terceira modalidade, enquadram-se também soluções cênicas adotadas pelo encenador canadense, R. Lepage que jamais abandonou o jogo lúdico com o objeto, procedimento técnico de base de suas primeiras experiências como ator junto ao Théâtre de Repère. É assim que em uma das primeiras cenas de [Les sept branches de la rivière Ota](#), a tela se vê incorporada ao jogo do ator. Em cena, um ator entra, trazendo um pincel e um balde de tinta, e dirige-se à tela branca de projeção ao fundo do palco. Ele reconhece a tela e faz gesto de pintá-la, enquanto os rastros de suas pinceladas de tinta ganham cor através de efeito de projeção. Assim, o desenho em tinta verde de um avião se forma diante do olhar do espectador. O interessante da proposta é que a tela, tradicionalmente invisível, pois mediadora de imagem, tornou-se opaca e ganhou função dentro do jogo cênico, através da ação do ator.

Acerca da intermedialidade, J. Bolter e R. Grusin cunharam importante conceito de "re-mediação" para designar o processo de reciclagem de princípios de uma mídia por uma nova mídia. Assim, poderíamos pensar o

cinema como "remediação" do teatro e/ou da pintura. Nas situações cênicas intermediais que acabamos de descrever temos um movimento inverso: as "novas mídias" estão inseridas em uma antiga mídia, ou melhor, multimídia, o teatro.

De acordo com Walter Moser, em seu estudo sobre as relações entre as artes, toda nova mídia traz, na reforma da mídia anterior, a promessa de uma maior transparência (immediacy) em relação aquilo que vai mediar. Entretanto, alerta Moser, "a medialidade de uma arte, que tende a se desfazer em uma suposta transparência, torna-se necessariamente aparente quando duas mídias diferentes entram em jogo e interferem" (2007, p. 80). As obras analisadas apresentam operações intermediais com a tecnologia, justamente porque travam jogos de interferência entre as mídias, quando constroem figuras híbridas, fragmentam os corpos vivos, tratam os dispositivos técnicos como elementos ficcionais. Conseqüentemente, a transparência das mídias isoladas cede lugar à opacidade das medialidades postas em confronto, de que fala Moser. Enquanto a transparência da mídia está associada a uma busca de maior autenticidade daquilo que é veiculado, o que se vê nas criações cênicas é justamente o contrário, a opacidade medial questionando o lugar do autêntico. Entre presença e efeito de presença, a percepção do espectador desperta para um sentido ambíguo do próprio real.

BOLTER Jay e GRUSIN Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MA; London: MIT Press, 2000.

MOSER Walter. L'interartialité: pour une archéologie de l'intermedialité. *Intermedialité et socialité: histoire et géographie d'un concept*, Munster, v. 14, 2007, p. 69-92.

MÜLLER Jurgen. Vers l'intermedialité. *Histoires, positions et options d'un axe de pertinence. Médiamorphoses*, Bry-sur-Marne, INA, v. 16, 2006, pp. 99-110.

