

ISAACSSON, Marta. Dinâmicas intermediais no processo de criação cênica. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul/ PPGAC; Professor Associado; Bolsista CNPq/PQ-1D, apoio FAPERGS.

RESUMO

O presente estudo tem por questão central as interferências da tecnologia de imagem na criação teatral. A pesquisa se desenvolveu através da análise de um conjunto de encenações contemporâneas nacionais e internacionais. No processo de análise foram examinadas as relações estabelecidas entre corpos reais e virtuais e, então, identificados os modelos operacionais recorrentes. Partindo do pressuposto de que a cena teatral reúne, simultaneamente, duas dimensões, a realidade performativa e a realidade ficcional, discutem-se as possibilidades de instauração de novas tensões entre essas dimensões, em decorrência da natureza dos jogos intermediais construídos no palco por meio do uso de tecnologias de imagem.

Palavras-chave: Intermedialidade. Teatralidade. Performatividade.

RÉSUMÉ

La question centrale de la présente étude est justement les interférences de la technologie d'image dans la création théâtrale. La recherche a été développée par l'analyse d'un ensemble de mise en scène contemporaines, nationales et internationales. L'analyse a permis de reconnaître les relations établies entre les corps virtuels et réels et, ainsi, d'identifier les modèles de fonctionnement récurrents. Dans le présupposé selon lequel la scène théâtrale rassemble, à la fois, deux dimensions, la réalité performative et la réalité de la fiction, l'étude discute les nouvelles tensions entre ces dimensions, en raison de la nature des jeux d'intermedialité, construits sur le plateau par l'intervention de technologies d'images.

Mots clés: Intermedialité. Theatralité. Performativité.

O teatro é uma arte mista, convocando significantes de naturezas diversas, componentes visuais, sonoros, textuais, orgânicos, materiais etc. A singularidade da natureza do teatro é de ser plural. Uma pluralidade que foi tratada, no Ocidente, de diferentes formas. Sonhou-se em promover a fusão e a síntese dos diferentes componentes e então chegar à obra de arte total (WAGNER), instauraram-se modelos hierárquicos atribuindo soberania na organização dos elementos, muitas vezes, ao texto, por outras vezes, ao ator.

Em contraposição, às atitudes precedentes, a cena contemporânea assume completamente a mestiçagem própria da composição teatral, salientando mesmo a distinção de seus elementos compositivos como modo de construção de efeitos expressivos. Investindo na potencialidade de seus diferentes elementos significantes, o teatro se desapega do ideal essencialista, que norteou seu fazer a partir de meados do século XX, para afirmar-se como

prática artística múltipla ou, talvez mais corretamente, *mix mídia*¹. Nas duas últimas décadas, viu-se essa multiplicidade de meios ser ainda mais ampliada pela integração à cena de recursos tecnológicos.

Embora a realidade contemporânea tenha tornado nossas vidas dependentes dos aportes das novas tecnologias, não é ainda sem total desconfiância ou discussão que recursos tecnológicos adentram o seio da cena teatral, afinal, trata-se aqui de um espetáculo vivo e não somente ao vivo. Como então pensar as contribuições ou não de imagens virtuais projetadas sobre a cena?

Em prol da exploração indistinta do potencial de seus diversos componentes, o teatro vem construindo novos modelos de trabalho visando favorecer o diálogo cruzado e contínuo entre criadores — artistas e técnicos. E essa não é uma discussão nova no âmbito da pesquisa em artes cênicas. Mas enquanto examinam-se as ações dos sujeitos envolvidos na criação cênica sob um ponto de vista relacional (processos colaborativos, práticas interativas), continua-se a pensar as matérias da cena de forma dissociada. Fala-se do texto, do figurino, investiga-se a atuação, a cenografia etc.

Ao avançarmos no estudo dos processos envolvidos nas poéticas tecnológicas, na busca de conceitos operatórios capazes de dar conta dos deslocamentos instaurados sobre a cena por conta de imagens virtuais, fomos naturalmente impulsionados a adotar uma perspectiva relacional na abordagem da questão e chegamos à noção de intermedialidade.

A revolução digital vem despertando muitos estudos acerca da “intermedialidade”. Entretanto, o emprego do termo está longe de se limitar ao campo da tecnologia, ganhando acepções diversas e servindo como conceito operatório em muitos domínios de investigação. No âmbito dos estudos da literatura comparada, a intermedialidade se colocou no desdobramento de estudos fundados sobre a noção de intertextualidade, referindo-se à abordagem das interações e aos elos textuais de modelos não verbais, produzidos pela arte (pintura, música, cinema, entre outros). Assim, no ensaio *L'interartialité: pour une archéologie de l'intermedialité*, Walter Moser destaca a instauração de dinâmicas intermediais no âmbito da arte desde a Renascença, traçando as relações entre poesia e pintura e entre música e literatura. O termo “intermedialidade” vem, igualmente, despertando forte interesse por parte de estudiosos da cena contemporânea. A coletânea de ensaios *Intermediality in Theatre and Performance*, publicada em 2006 por Freda Chapple e Chiel Kattenbelt, revela que o termo ganha no âmbito dos estudos do teatro e da performance empregos variados.

¹ De acordo com Claus Clüver: “O texto multimídia compõe-se de textos separáveis e separadamente coerentes, composto em mídias diferentes, enquanto que um texto mixmídia contém signos complexos em mídias diferentes que não alcançariam coerência ou autossuficiência fora daquele contexto”, p. 19.

O pesquisador Jürgen Müller vem tecendo reflexões fortemente interessantes para a discussão dos processos envolvidos na criação cênica. Isso porque, Müller descortina um novo potencial para o termo intermedialidade. Ele parte do sentido etimológico da palavra, sustentando que a intermedialidade remete aos “jogos do ‘estar entre’, com suas dimensões de valores comparados e às diferenças materiais ou ideais entre as pessoas ou objetos presentes, ou seja, a materialidade das mídias” (2006, p. 100). A partir desse pressuposto, Müller afirma que as investigações fundadas sobre a noção de intermedialidade contemplam a análise da interação entre as diferentes materialidades mediáticas, sem excluir as questões de significação postas igualmente no processo. Assim, enquanto a intertextualidade visava liberar o texto de sua suposta autonomia e lê-lo na execução de outros textos existentes, enquanto a interdiscursividade compreendia a unidade textual como reunião de múltiplos discursos; a intermedialidade, tal qual propõe Müller procura explorar as situações de convergência de várias mídias, a interação entre as mesmas, assim como a reunião de diferentes suportes.

A intermedialidade, suscitando um pensar entre-matérias, se mostra então conceito operatório oportuno à abordagem das relações estabelecidas entre os elementos cênicos. Se a cena reúne um “*mix*” de materialidades e a dinâmica intermedial se instaura em tudo onde há mais de um elemento contribuindo para uma ou mais representações, pode-se concluir que em todo espetáculo teatral operam-se jogos de intermedialidade.

Entretanto, nem todo espetáculo explora necessariamente “efeitos” de intermedialidade que deve ser entendido como uma estratégia estética que visa provocar impacto sobre a percepção do espectador. Assim, reconhece P. M. Boenish, a obra pode “empregar todas as mais recentes tecnologias no palco sem criar nenhum efeito intermedial, enquanto a intermedialidade pode entrar sorrateiramente na mais tradicional produção dramática centrada sobre o texto”. (In: CHAPPLE e KATTENBELT, 2006, p. 114).

Nessa perspectiva procedemos à análise de diferentes encenações nacionais e estrangeiras², examinando a interação material posta entre corpos vivos dos atores e virtualidade da imagem projetada e cotejamos os discursos construídos por esses dois elementos. O estudo apontou como recorrentes algumas modalidades de articulação entre o real e o virtual, que aqui denominamos: sintética, amplificadora, dialógica e de atrito.

A modalidade sintética consiste na composição de uma nova e única imagem híbrida, por meio da incrustação do real sobre o virtual ou vice-versa³. Nessa

² Destacam-se nesse estudo as obras de Robert Lepage, Denis Marleau, Franz Castorf, Enrique Dias, Rodrigo Garcia, Big Group Art e Wooster Group.

³ Em *Le Projet Andersen* (R. LEPAGE, 2005), o uso de uma tela côncava permite a projeção de imagens e, simultaneamente, em seu interior a realização da performance do ator, construindo-se uma sobreposição do real sobre o virtual. Em *Trois Derniers Jours de Fernando Pessoa* (D. MARLEAU, 1998), o ator tem sua presença duplicada: ele contracena com sua própria imagem pré-gravada e projetada sobre uma máscara vestida por outro ator.

situação, o espectador se vê diretamente incluído na organização da composição cênica, pois é somente em sua visão que o efeito do jogo intermedial finalmente se concretiza. A modalidade amplificadora consiste em propostas nas quais a imagem virtual promove o alargamento do horizonte do olhar do espectador. Encontram-se aqui situações nas quais o espectador, na posição de *voyeur* (semelhante ao regime da quarta parede), descortina a performance realizada ao vivo pelo ator exclusivamente por meio da imagem tecnológica⁴; ou situações nas quais o espectador pode ver detalhes da performance realizada à sua frente que não poderiam ser naturalmente vistos, graças à difusão de imagens captadas em *close-up*. Compõe-se aqui uma espécie de microscópio da realidade⁵.

Dentro da modalidade dialógica tem-se uma relação de dependência e distinção entre cena e imagem-vídeo: a performance é esvaziada do tom de representação e a ação do ator passa a ser a composição da imagem a ser projetada⁶. Na última modalidade destacada, a convivência da cena com a imagem virtual é marcada pelo atrito. Diferentemente da modalidade anterior, a imagem projetada encontra-se pré-gravada e, portanto, não suscetível à intervenção da performance. Opera-se mesmo o contrário, a imagem virtual se impõe como modelo de comportamento a ser imitado pelos atores no desenvolvimento da performance⁷.

Longe de constituir uma taxionomia do emprego do vídeo sobre a cena, o traçado dessas modalidades vem contribuir para operacionalizar a análise dos efeitos expressivos envolvidos. Desta forma, procede-se ao exame das interferências dos jogos intermediais, observados em cada uma das

⁴ *A Paixão Segundo G. H.* (ENRIQUE DIAS, 2003). Imagens capturadas por câmeras de segurança são projetadas sobre o palco revelando as ações realizadas pela protagonista em um suposto quarto de empregada. *End station America* (F. CASTORF, 2004): as ações da atriz em um banheiro cenográfico, cujo interior não pode ser visto pelo público, são desvendadas por imagens filmadas e difundidas em televisores.

⁵ *Ensaio Hamlet* (ENRIQUE DIAS, 2008): De posse de uma câmera, o ator no papel de Hamlet filma em plano de *close-up*, os olhos e o nariz da atriz que representa Gertrudes como um ato de ameaça contra a personagem.

⁶ *House of No More* (BIG ART GROUP, 2005): sobre a cena três telas e três câmeras. Os atores não representam para o público, mas somente para a câmera. Suas ações são transformadas em um filme realizado, editado (com cenários ao fundo e recortes de expressão e ação do ator) e difundido ao vivo. *En algún momento de la vida deberías plantearte seriamente dejar de hacer el ridículo* (R. GARCIA, 2007): o ator senta-se e apoia uma de suas mãos sobre uma mesa, sobre a qual há uma câmera posicionada que gera um plano de *close-up* da mão do ator. Uma edição de vídeo sobrepõe uma inscrição na mão do ator projetada em tamanho ampliado no fundo do palco, o ator faz a ação de retirar essa inscrição, como se fosse um adesivo sobre sua pele, e a edição do vídeo acompanha a ação do ator, retirando a inscrição e gerando embaixo dela outra inscrição... Há uma complementação entre a ação do ator e a edição simultânea feita no vídeo capturado ao vivo.

⁷ *Hamlet* (LECOMPTE, WOOSTER GROUP, 2007). Os atores sobre a cena são constringidos a repetir simultaneamente e de forma idêntica os gestos, movimentos e enunciação do texto tal qual a atuação dos atores em um filme realizado em 1964 por Richard Burton, a partir de uma produção da Broadway. Lecompte inverte então o processo ocorrido em 1964, tornando o filme o mote do espetáculo.

modalidades, sobre as duas dimensões próprias do fenômeno teatral tradicional: a performativa (o fazer inerente a todo ato de comunicação) e a ficcional (o caráter de representação). Verifica-se então nas modalidades sintética e amplificadora a mesma operação de abduzir o espectador à ficção, fortalecendo a dimensão ficcional, ainda que as estratégias sejam distintas: a primeira, por meio de simulação, pela sedução do efeito de real; a segunda, possibilitando novas percepções pela multiplicação dos níveis de aparência (diversidade do mostrar) da presença do ator. No sentido inverso, as modalidades dialógica e de atrito operam o esvaziamento da força ficcional da encenação e acentuam o aspecto performativo do fenômeno teatral. Isso porque a “representação” se vê transferida para a imagem virtual tanto quanto a ação cênica revela os aspectos artificiais e de montagem de sua composição ou quando a performance não consegue repetir aquilo que ela expõe. Em ambas, o ator tem sua presença acentuada pela exigência do cumprimento de movimentos e ações impostos pela imagem virtual, mas ao mesmo tempo esvaziado de uma encarnação de personagem.

A diversidade de modalidades e efeitos observados colabora, finalmente, para compreendermos que os recursos tecnológicos constituem somente dispositivos de composição de um ambiente de criação. São as dinâmicas ali instauradas, as tensões construídas que comporão o pensamento da cena. E é na medida em que essas tensões se colocam intermediais, ou seja, quando as mídias de alguma forma discutem, seja do ponto de vista da materialidade ou do discurso que o interesse expressivo se afirma. Partindo desse enfoque, pode-se examinar a efetiva ou não exploração de efeitos intermediais e seus aportes dentro das poéticas tecnológicas e, inclusive, discutir sobre bases mais sólidas o interesse do uso da imagem virtual no âmbito do espetáculo vivo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Claus Clüver: *Inter textus / Inter artes / Inter media*. **Aletria**, PPGL/UFMG, Belo Horizonte, pp. 11-41, jul-dez-2006.
- CHAPPLE Freda; KATTENBELT Chiel. **Intermediality in Theatre and Performance**. Amsterdam-New York: Ed. FIRT/IFTR e Ed. Rodopi, 2006.
- MÜLLER Jürgen. *Vers l'intermédialité* Histoires, positions et options d'un axe de pertinence. **Médiamorphoses**, Bry-sur-Marne, INA, v. 16, pp. 99-110, 2006.
- MOSER Walter. *L'interartialité: pour une archéologie de l'intermedialité*. In: FROGER Mario; MÜLLER Jürgen (Org). **Intermedialité et socialite. Histoire et géographie d'un concept**, Münster: Nodus Publikationen, pp. 69-92, 2007.