

PEDREIRA, Juliana. (Juliana Pedreira de Freitas). **A construção da visualidade teatral numa sociedade imagética.** São Paulo: ECA-USP. Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo; Doutorando; orientação Ana Maria de Abreu Amaral. FAPESP; bolsa Doutorado.

RESUMO

Pretende-se aqui discutir como a potência da visualidade na cena teatral se modifica de tempos em tempos e hoje funciona como ponto fundamental da comunicação entre o criador e o receptor. O mundo contemporâneo frenético e não linear pautado em um bombardeamento de imagens é percebido também nas novas propostas de linguagens artísticas e o uso das novas tecnologias digitais em cena passa a ser cada vez mais constante. Este artigo trata da relação entre o corpo do ator e a tecnologia digital que contracenam com ele buscando propor uma inter-relação entre os dois sem que se perca o poder da presença tão vital ao teatro. Com isso busca apontar para uma forma de percepção da tecnologia no palco onde os conceitos de tempo e espaço do corpo e do vídeo não mais se oponham, mas criem um novo parâmetro de análise.

Palavras-chave: Tecnologia. Imagem. Teatro.

ABSTRACT

The intention here is to discuss how the power of visuality in the theater scene changes from time to time and today works as a key point of communication between creator and receiver. The contemporary world frenetic and nonlinear guided in a bombardment of images is also seeing in the new proposals of artistic languages and the use of new digital technologies on the scene becomes more and more constant. This article deals with the relationship between the body of the actor and the digital technology that acts with him, trying to propose an inter-relationship between them without losing the power of presence that is so vital to the theater. With this seeks aim for a form of perception of technology in the stage where the concepts of time and space of the body and the video no longer are opposed, but creates a new parameter for analysis.

Keywords: Technology. Image. Theater.

Introdução

A história do teatro do Ocidente pode ser observada pela relação entre o texto e a imagem. No texto da *Poética*, Aristóteles (1993), ao discorrer sobre a tragédia discrimina seis elementos fundamentais para sua realização: enredo, caracteres, elocução, pensamento, imagem do espetáculo e canto. Por enfatizar mais o enredo do que a imagem ao analisar a tragédia do século V a.C., convencionou-se afirmar que o texto era mais importante do que a visualidade da cena, porém, segundo a pesquisadora Greice Kibuuka (2008) se a representação visual é sempre a finalidade da tragédia, toda a organização dessa e a de seus elementos acabam submetidos à imagem cênica. Por isso, ela propõe que mesmo a avaliação da tragédia grega não estava relacionada apenas ao texto literário, mas também à sua encenação.

No século XIX, o crítico francês Stéphane Mallarmé (2010) apontará uma separação entre o texto literário e a imagem cênica. É nesse momento que pela primeira vez a imagem cênica é vista como algo fora do dramático, como matéria bruta sem um

referente textual, mas ainda assim Mallarmé propõe a literatura como a grande arte e o espetáculo como algo a parte que deveria ser construído baseando-se apenas no movimento dos corpos e na música.

Influenciado por essa separação, no início do século XX o cenógrafo inglês Gordon Craig (s.d.) discorre sobre a autonomia da arte teatral apontando uma diferença entre a encenação de ações dramáticas e a cena criada diretamente dela mesma. Isso culmina em duas vertentes distintas que teórico brasileiro Luiz Fernando Ramos (2012) propõe para o teatro contemporâneo: a transmissão da narrativa (o uso da cena como suporte de transmissão do sentido do texto); e a superfície que se dá a ver (não uma tradução do texto anterior, mas a imagem através do que ela comunica). Esse último pode ser visto como a tendência à uma hibridização da cena teatral chegando a um tipo de teatro que não comunica necessariamente uma história, que pauta-se na livre associação onde o espectador não mais precisa entender, mas apenas sentir. Com isso, há uma modificação total dos conceitos teatrais subordinados ao texto literário, já que não havendo uma hierarquização dos elementos cênicos e um enredo que se apresenta nitidamente, os olhos do espectador se voltam para as imagens, signos, sons, escrevendo novas linguagens como, por exemplo, a do *teatro de imagens*.

O teatro de imagens

Apesar de se constatar uma tendência na arte teatral atual de uma dramaturgia que se comunique através de imagens, ainda existe certa resistência à valorização dessa em detrimento do texto pelos mais tradicionais. Porém, mesmo Antonin Artaud já afirma que discutir se a imagem como linguagem é capaz de comunicar tão bem quanto a palavra seria o mesmo que discutir “a questão da eficácia intelectual da arte” (1984, p.91). Artaud, apesar de não propor a suprimição da fala, acredita que alguns pensamentos são melhores expressos na materialidade da cena, que se dirige aos sentidos, do que nas palavras, que se dirigem ao pensamento.

De encontro a essa ideia, o encenador americano Robert Wilson (1977) também aponta que as coisas realmente importantes não devem ser expressas em palavras, mas sim em imagens. Segundo o crítico norte-americano John Rockwell (1984), o *teatro de imagens* de Robert Wilson é descendente direto do teatro de Richard Wagner, no entanto, diferentemente do que queria Wagner com a sua concepção de *trabalho de arte total* que fundia todas as artes, Robert Wilson pretende um englobamento das artes através não apenas de um entrelaçamento de gêneros, mas na sua justaposição, permanecendo cada uma com as suas características individuais e sua posição autônoma, ou seja, uma hibridização das artes.

Como um dos maiores representantes do *teatro de imagens*, o teatro de Robert Wilson é um teatro não-literal que pretende mostrar as coisas como elas são e como são feitas sem a necessidade de explicar o porquê de nada¹. Em seus espetáculos, com todos os elementos visuais cênicos no mesmo patamar (até mesmo o ator é visto como imagem), o olhar do espectador é induzido a não se fixar em nenhuma imagem, mas transitar por todas elas formando um conjunto na mente. A sua forma de encenação pode ser vista como um processo de edição de filmes ou como um sonho: nada é linear; as imagens são simbólicas e pontuais; não auto-explicativas; e a tentativa de dar um significado está no espectador. Para o diretor brasileiro Luiz

¹ Ou pelo menos no seu trabalho até *Uma Carta a Rainha Vitória*.

Roberto Galizia, a grande dificuldade encontrada em se compreender as peças do encenador está no fato que essas não seguem uma verdade baseada na “psicologia do indivíduo” como conceituada pelo psicanalista Sigmund Freud, mas em uma “psicologia mais ampla e abrangente do coletivo” das teorias de Carl Jung (1986, p.XXXIII-XXXIV), ou seja, a absorção do que é representado em cena passa pelo inconsciente coletivo, não havendo necessariamente uma compreensão consciente.

Dito isso, é possível se definir a imagem do espetáculo no conceito do *teatro de imagens*, como a expressão cênica do fluxo da percepção imagética do mundo entre o criador e o espectador, onde a imagem não é apenas aquilo que se vê, é também as imagens mentais e o registro que o homem faz do mundo através de imagens. Neste caso, a palavra se torna imagem sonora e não mais puro elemento narrativo.

Fica então claro que o *teatro de imagens*, pautado nessa comunicação imagética, é um bom caminho para uma renovação da linguagem teatral de forma a dialogar mais facilmente com o jovem imagético de hoje do que os densos textos dramáticos.

O espaço

O *teatro de imagens* hoje tende cada vez mais para o uso das novas tecnologias digitais do vídeo e dos telões multimídias, gerando uma discussão sobre a desconfiguração da arte teatral pela virtualização do palco. Porém, em contraponto à resistência de alguns, sabe-se que a virtualização do objeto é algo comum na história da arte e na história do teatro. O caso mais difundido seria o da perspectiva que modificou profundamente o modo como o homem enxerga o mundo, já que com as técnicas do ponto de fuga foi possível que a visão se adaptasse a ilusão da profundidade. Na linguagem teatral o melhor exemplo da virtualização em cena é o secular teatro de sombras.

O conceito de cenário tridimensional proposto por Gordon Craig (s.d.), que desmerecia o uso dos telões pintados (em perspectiva) em prol dos objetos concretos que dariam um maior ritmo à cena por sua relação com o ator no palco, parece ser a origem do argumento dos opositores ao vídeo bidimensional. Entretanto, os cenários pintados nunca abandonaram por completo o palco e hoje, o movimento do vídeo traz outra forma de relação entre o corpo do ator e a imagem virtual que não mais aquela estática provocada pelos telões e condenada por Craig, ainda mais quando se fala na tecnologia de *video mapping* capaz de transformar a projeção linear em uma projeção com volume.

O uso da linguagem multimídia no palco cria, na realidade, outros espaços em cena, que, ao contrário do ponto de vista único costumeiro ao público de teatro, estabelece diversos pontos de vistas formados pelos ângulos da câmera e possibilidades de enquadramento proporcionando um bombardeamento de imagens de diferentes espaços.

O tempo

As transformações tecnológicas pós-1870 mudaram a percepção do tempo passando a pontuar sensações fugazes e a discutir a possibilidade de identificação do instante. A principal mudança foi a tentativa e a incapacidade de fixar o instante apresentadas nas obras dos precursores do cinema, o fotógrafo inglês Eadweard Muybridge e o inventor francês Étienne-Jules Marey. Muybridge e Marey definem

toda a sua pesquisa com o movimento estruturado pelo tempo-espaco, onde o movimento é algo que se divide interminavelmente e somente pode ser captado por uma série de fragmentos. O filme é composto pela junção desses fragmentos e, por isso, nunca é presente: o presente real esvaziado através da técnica tornou-se o movimento incessante do filme, mesmo que a percepção do espectador pareça sentir o contrário (CHARNEY, s.d).

Segundo os autores Chapple e Kattenbelt (2006), quando o vídeo é usado em cena no momento em que o ator deixa o palco e o vídeo permanece sozinho o público passa a ter outra reação. Normalmente muito mais atentos enquanto há um personagem *ao vivo*, ao permanecerem sozinhos com o vídeo o público relaxa a atenção tanto física como mental, o que se agrava ainda mais pelo fato de se apresentar, na maioria das vezes, posturas diferentes quando apenas se observa e quando se é também observado. Outro fator importante é que o público do teatro olha tanto para o palco quanto para as pessoas a sua volta em uma ação coletiva, enquanto o público do cinema se concentra somente no filme de uma forma mais individual.

No teatro com linguagens multimídias o duplo do mesmo corpo no palco e na tela cria dois tempos diferentes: passado, partindo do princípio de que o vídeo é captado ou criado antes de ser projetado (mesmo no *ao vivo* sempre existe um pequeno *delay*) e o presente do corpo físico. Dessa forma, a projeção apresenta diferentes tempos no palco e ao se relacionar com o ator presente interrompe, segundo o pesquisador inglês Steve Dixon, “a cognição da linearidade do tempo para alcançar momentos de *extratemporal catarse*” (2007, p.542), onde o conceito de extratemporalidade está relacionado a algo que opera fora do tempo.

Partindo da concepção de que a flexibilidade do tempo é fundamental no teatro, a audiência deve tanto aceitar a simbologia do tempo-espaco no palco, como a sua noção de tempo-espaco é afetada pelo espetáculo. No *teatro de imagens* contemporâneo, onde existe uma mistura de linguagens e diferentes suportes de visibilidade, a mesma coisa acontece, porém a sua justaposição e fragmentação de tempo-espaco gera uma simultaneidade de percepção por parte do público.

Sendo assim, conclui-se que a linguagem em ascensão de um teatro pautado em imagens está diretamente relacionada com as novas tecnologias digitais e que o estranhamento das tecnologias digitais em cena não se faz pela mistura de linguagens, mas sim pela diferença de tempo-espaco do vídeo e do corpo do ator. Dessa forma, o âmbito da discussão sobre o vídeo em cena não deve-se pautar no uso ou não da tecnologia digital, mas nas mudanças que essa nova linguagem causa no receptor que agora tem diversos focos de atenção com os quais se relacionar, sugerindo um novo diálogo semiótico entre ambos que pode ser examinado pela relação tempo-espaco.

BIBLIOGRAFIA

- ARISTÓTELES. **Poética**. 2 ed. São Paulo: Ars Poética, 1993.
ARTAUD, Antonin. **O Teatro e seu Duplo**. trad. Teixeira Coelho. São Paulo: Editora Max Limonad Ltda, 1984.

- CHAPPLE, F.; KATTENBELT, C. (edited by). **Intermediality in Theatre and Performance**. 2 ed. Amsterdam, New York: Edition Rodopi B.V., 2006.
- CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). Num Instante: o cinema e a filosofia da modernidade. In: **O cinema e a invenção da vida moderna**. trad. Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naify, s.d. p.317-334.
- CRAIG, Gordon. **Da Arte do Teatro**. Lisboa: Ed. Arcadia, s.d.
- DIXON, Steve. **Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation**. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- GALIZIA, Luiz Roberto. **Os processos criativos de Robert Wilson**. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- KIBUUKA, G. F. D. A ópsis na poesia dramática segundo a Poética de Aristóteles. **Anais de Filosofia Clássica**. vol. 2, nº3, p. 60-72, 2008.
- MALLARMÉ, Stéphane. **Rabiscado no teatro**. trad. Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.
- MARRANCA, Bonnie (edited by). **The Theatre of Images**. New York: Drama Book Specialists, 1977.
- RAMOS, Luiz Fernando. **Mimesis Espetacular: a margem de invenção possível**. Tese de Livre-Docência, Escola de Comunicações e Artes, 2012.
- ROBERT WILSON: THE THEATER OF IMAGES**. Vários autores. 2 ed. New York: HARPER & ROW PUBLISHERS, 1984.