

EM FOCO

A SENSACÃO DE REALIDADE CAUSADA POR CORPOS DIGITAIS

*THE SENSE OF REALITY CAUSED
BY DIGITAL BODIES*

*LA SENSACIÓN DE REALIDAD QUE
PROVOCAN LOS CUERPOS DIGITALES*

MAÍRA CASTILHOS

CASTILHOS, Maíra.

A sensação de realidade causada por corpos digitais
Repertório, Salvador, ano 25, n. 38, p. **126-146**, 2022.1

DOI: <https://doi.org/10.9771/rr.v1i3743658>

RESUMO

O artigo propõe uma reflexão sobre o efeito de presença do ator que emerge a partir da fusão do teatro com a linguagem cinematográfica. Essa dimensão da presença no palco foi pesquisada, sob o ponto de vista do ator, a partir do surgimento de personagens virtuais na cena. Desta forma, o estudo é desenvolvido a partir das encenações *A tempestade*, de 4DArt (2005), e *Os cegos*, de Denis Marleau (2002). Os espetáculos foram escolhidos por conta de suas diferentes formas de captação e projeção das imagens em vídeo, que possibilitam qualidades distintas de presença e de convívio entre ator-espectador. Por fim, é esperado, também, que o estudo propicie subsídios analíticos para a investigação das novas possibilidades desse teatro-digital e das tendências que se desanuviam em um futuro próximo de evolução tecnológica e diversificação técnica.

PALAVRAS-CHAVE:

teatro; efeito de presença;
personagem virtual; Denis
Marleau; 4DArt.

ABSTRACT

The article proposes a reflection on the actor's presence effect that emerges from the fusion of theater with the cinematographic language. This dimension of presence on stage was researched, from the actor's point of view, from the emergence of virtual characters in the scene. Thus, the study is developed from the stagings *The Tempest* by 4DArt (2005) and *The Blind* by Denis Marleau (2002). The shows were chosen because of their different ways of capturing and projecting of video images, which enable distinct qualities of presence and interaction between actor-spectator. Finally, it is also expected that the study provides analytical support for the investigation of the new possibilities of this "digital theater" and the trends that are unwind in a near future of technological evolution and technical diversification.

KEYWORDS:

theater; presence effect;
virtual character; Denis
Marleau; 4DArt.

RESUMEN

El artículo propone una reflexión sobre el efecto presencia del actor que surge de la fusión del teatro con el lenguaje cinematográfico. Esta dimensión de la presencia escénica fue investigada, desde el punto de vista del actor, a partir de la aparición de personajes virtuales en la escena. Así, el estudio se desarrolla a partir de las puestas en escena *A Tempestade*, de 4DArt (2005), y *Os Cegos*, de Denis Marleau (2002). Los espectáculos fueron elegidos por sus diferentes formas de captar y proyectar imágenes de vídeo, que permiten distintas cualidades de presencia y Interacción actor-espectador Finalmente, también se espera que el estudio brinde subsidios analíticos para la investigación de las nuevas posibilidades de este "teatro digital" y las tendencias que se aclaran en un futuro cercano de evolución tecnológica y diversificación técnica.

PALABRAS CLAVE:

teatro; efecto de presencia;
personaje virtual; Denis
Marleau; 4DArt.

INTRODUÇÃO

A arte deve ser transgressora e envolver um projeto para a sociedade. E mesmo se essa declaração parecer muito romântica, eu digo: a arte pode, a arte deve mudar o mundo, pois é sua única justificação. (FÉRAL, 2015, p. 213)

A UTILIZAÇÃO DE NOVAS E VELHAS mídias audiovisuais, apoiadas por uma tecnologia computacional avançada, deu origem a um teatro digital¹ que amplia cada vez mais as fronteiras da representação. Na atualidade, com o avanço das novas tecnologias de informação e da comunicação, somos levados cada vez mais a dialogar com estados “intermediários”: as ausências tornadas quase presentes, essas presenças parcialmente ausentes, das quais as possibilidades não cessam de se estender.

Como sabemos, a presença cênica do ator não é algo constante ou alguma coisa que aprendemos e reproduzimos. Poderíamos dizer que a presença é uma espécie de capacidade do ator de se manifestar no espaço em suas trajetórias. Porém, a noção de presença é bastante dúbia e está ligada a ideia de ausência. E a mesma se confirma quando constatamos que através de uma projeção tal pessoa está presente ou parece estar presente. Em alguns espetáculos a imagem consegue

1 Utilizaremos o termo teatro digital, para definir espetáculos intermediais. Segundo Monteiro (2018, p. 259): “Em espetáculos intermediais, a interação entre corpo virtual e corpo em carne e osso redimensiona o processo de criação do artista, que busca novas estratégias para se relacionar com imagens projetadas em tempo real e/ou pré-gravadas”.

transmitir uma ideia de presença, como se o corpo virtual estivesse ali, e essa reflexão pressupõe também uma constatação da ideia de ausência.

Da mesma forma, a internet e as imagens de vídeo criam a ilusão e dão a impressão de que as pessoas realmente estão ali presentes. De tal maneira que a presença na tela nos provoca reações muito semelhantes das que temos quando estamos de fato diante de uma pessoa fisicamente presente.

Portanto, essa ideia de presença não corporal, possível graças a utilização das novas tecnologias, cria no espaço a impressão de um corpo estranho sem presença real. Segundo Isaacsson (2010, p. 35), tal estranheza está dialeticamente relacionada com esta sensação de presença vivida pelo espectador: Mais precisamente, o sentido de presença percebido pelo espectador aparece como instaurado em um ‘entre’ das realidades diversas, fruto não do contato com uma imagem, mas como uma experiência global da cena”.

Portanto, em instalações mediáticas, compreendemos que o sentimento da presença ocorre no contato de uma ilusão de presença veiculada pela utilização de um meio – uma animação, um vídeo, efeitos de projeção – que introduzem um novo ator ou transforma o cenário e o contexto do jogo. O sentimento de presença emerge, então, do cruzamento, do encontro bem-sucedido, das disposições do espectador e dos dispositivos cênicos.



EFEITO DE PRESENÇA

Quando se fala sobre o efeito de presença é importante pensar nas ideias de grau de presença e de presença do ator. A diferença é que o conceito de efeito de presença remete ao de sensação de presença, como a palavra propriamente diz. Ou seja, um efeito de presença e não a presença em si. Assim, o efeito de presença nasce de experiências que dão a impressão de que há mesmo alguém

ali, embora não haja ninguém. Vale ressaltar que ambos os conceitos, o de presença e o do efeito de presença, não são a mesma coisa, mas estão interligados.

O efeito de presença é um sentimento, uma sensação, que o espectador tem de que os corpos ou os objetos, oferecidos ao seu olhar ou a sua escuta, estão realmente ali, no mesmo espaço e no mesmo tempo nos quais eles se encontram.

Questionando a presença do corpo no mundo, estes efeitos nascem no interstício entre duas realidades. Para Josette Féral, 'o efeito da presença é o sentimento, que tem um espectador, de que os corpos ou os objetos oferecidos ao seu olhar (ou ao seu ouvido) estão ali no mesmo espaço e no mesmo tempo no qual ele se encontra, embora ele saiba pertinentemente que eles estão ausentes'.² (BOURASSAa, 2013a, p. 136)

Essa sensação de haver uma presença que não é real seria o que Féral³ chama de "efeito de presença". E segundo a autora, numa situação em que não há ninguém, apesar da pessoa ter a impressão de que há alguém e saber racionalmente que não há outro no ambiente, ela tem a sensação de que tem alguém ali e, assim, vive o *efeito de presença*. E é neste "faz de conta", neste "como se", que surge o jogo de ilusão que cria esta "outra presença".

Segundo Bourassa (2013a), o termo "efeito de presença" é utilizado para descrever processos que induzem o sentimento de presença no sujeito em situação de experiência mediatizada. Assim, o *efeito de presença* é o fator, situado do lado do dispositivo, que induz o sentimento de presença no espectador ou no participante em uma situação mediatizada, por um efeito de atenção aumentada.

Se a presença designa uma intensidade de ser no mundo, no aqui e agora reunido à corporeidade, os efeitos de presença se constroem alterando aquela a partir de uma ausência, a do corpo ou de um dos seus aspectos que serão substituídos por um dispositivo tecnológico.

É nesse jogo que intervém a modulação da corporeidade através suas múltiplas mediações. Por exemplo, no caso da voz gravada, esta é dissociada de sua fonte:

2 "Tout en questionnant la présence du corps dans le monde, ces effets naissent dans l'interstice entre deux réalités. Pour Josette Féral, 'l'effet de présence est le sentiment qu' a un spectateur que les corps ou les objets offerts à son regard (ou à son oreille) sont bien là, dans le même espace et le même temps que ceux dans lequel il se trouve alors qu'il sait pertinemment qu'ils sont absents'". (Tradução Helena Mello).

3 Em palestra proferida no III Seminário Internacional sobre Teatro, Dança e Performance, com o tema Poéticas Tecnológicas, de Salvador, em 5 de novembro de 2010.

o corpo físico está ausente e é seu traço que se oferece a percepção do ouvinte. Assim, a dimensão sonora modulada pela tecnologia é um poderoso vetor de efeitos de presença que se multiplicam nas artes mediáticas.

Somos sempre levados a considerar a presença e a ausência como dois opostos. Mas, assim como o real e o virtual, elas não se opõem. Na verdade, elas correspondem principalmente a duas polaridades de um mesmo processo intermediário que leva de um a outro (e vice-versa), passando por uma série infinita de variações mediatizadas pelas tecnologias, uma série de graduações relativas a uma mudança de estado da matéria.

Sobre a cena, com o emprego das tecnologias como a *motion capture*, assim como o sólido, o líquido e o gasoso, o digital é assimilável a um estado paradoxal da matéria porque ele permite transformar as informações. Como uma matéria em estado líquido pode, através de um processo de solidificação, se transformar em gelo, a contração de um músculo no interior do movimento pode, passando por um processo de digitalização, se transformar em um som ou dar consistência a uma imagem que, em cena, entra em relação com o corpo do performer para dar lugar a um prisma composto de níveis de presença diferentes.⁴ (QUINZ, 2013, p. 250, grifo do autor)

Com as tecnologias sobre a cena, o traço da presença amplifica e coloca em evidência o tempo de sua aparição e de seu desaparecimento, de uma maneira imperceptível. Nesse estado de coisas, a presença, até um certo grau, pode ser considerada como a manifestação de uma série complexa de tensões presentes, mas ainda não completamente perceptíveis.

O efeito da presença é a sobrevivência da passagem de um corpo, quer seja sua qualidade ou sua consistência material. Se, na instalação, o efeito de presença é dado pelo afloramento da percepção de uma vibração sonora ou de uma palpitação luminosa que testemunha a passagem de um corpo, sobre a cena, a mesma tensão opera entre o corpo do performer, o traço de sua presença e o corpo do espectador, criando um efeito de presença sobre o plano da recepção.

4 "Sur scène, avec l'emploi de technologies comme la *motion capture*, au même titre que le solide, le liquide ou le gazeux, le numérique est assimilable à un état paradoxal de la matière parce qu'il permet de transformer des informations. Comme une matière à l'état liquide peut, à travers un processus de solidification, se transformer en glace, la contraction d'un muscle à l'intérieur d'un mouvement peut, en passant par un processus de numérisation, devenir un son ou donner consistance à une image qui, sur scène, entre en relation avec le corps du performeur pour donner lieu à un prisme composé de niveaux de présence différentes". (Tradução Helena Mello).

Assim, o século XX é também o momento no qual ocorrem as transformações maiores da imagem do corpo pelo viés de suas numerosas mediações tecnológicas, indo da sua captação por imagem fílmica até a sua virtualização ao centro do ciberespaço, no qual os simulacros e os corpos virtuais proliferam.

Com isso, a passagem do corpo físico ao corpo virtual marca uma transformação em relação a qualidade de ser, pois daqui para frente a presença subjetiva do indivíduo transita por um corpo digital, agindo como um duplo ou uma máscara. Esses duplos digitais nos lembram, então, que nosso corpo físico está ausente. E os personagens virtuais aparecem na internet, no cinema e no teatro.



PERSONAGEM VIRTUAL

O personagem virtual aparece tanto no cinema como no teatro. O sucesso ou fracasso dessa “aparição” depende da intensidade e da complexidade dos efeitos de presença do qual essa figura se acompanha. Desprovido da materialidade que poderia lhe conferir a presença do ator, o personagem virtual suscita de fato questões tanto do ponto de vista do espectador como da crítica teatral.

Partiremos da definição de Dospinescu (2013) para melhor distinguir as diferentes abordagens da noção, de acordo com o meio artístico no qual se manifesta essa imagem.

Segundo o autor, o espectador percebe o personagem virtual diferentemente nas duas artes. No cinema, a percepção de um personagem virtual, produzido pela animação de síntese, é mais próxima daquela do personagem apresentada por um ator presente fisicamente na cena.

Um exemplo é o filme *O senhor dos anéis*, no qual ninguém questionaria a diferença entre os personagens convencionais (ditos “reais”⁵) e os personagens (virtuais) como o de Gollum. Para o espectador, ambos fazem parte do

5 Utilizaremos o termo “personagem virtual” para designar um personagem que se encontra ausente fisicamente na cena. Da mesma forma, será usado o termo “real”, para designar o oposto, ou seja, o ator presente fisicamente na cena. Vale ressaltar, que a ideia de real em oposição ao virtual se refere a questão física da presença do ator.

mesmo universo de ficção e não existe um que seja mais “verdadeiro” do que outro. Dessa forma, a convenção do fantástico foi claramente colocada pelo cineasta e aceita pelo espectador. “No cinema, quer sejam virtuais ou convencionais, os personagens são percebidos quase sem discriminação aparente; o espectador de cinema se preocupa menos com a natureza real ou virtual dos personagens da tela”. (DOSPINESCU, 2013, p. 288) Já no teatro, que é uma arte em tempo real, todo personagem que se atualiza pelo viés de uma projeção de vídeo é tratado no início da apresentação como “personagem virtual”, para não dizer “irreal”.

De fato, o espectador o vê, primeiramente, como uma espécie de corpo *estranho*, alguma coisa de “imprópria” ao universo cênico.

Resta dizer que o sistema de defesa do espectador tem a tendência de rejeitar o corpo estranho ‘feito de luz’ que é o personagem virtual quando ele atinge um grau de artificialidade ou de tecnicidade em torno desta imagem. Isso se deve, em parte, à ausência de consistência, de materialidade destas imagens e a sua atualização em cena pelo viés da luz projetada. Isso se explica, igualmente, por um contraste mais marcado entre a presença evidente do ator real, que se confunde com o personagem o qual ele é intérprete, e a ausência, completamente evidente, do ator vivo por trás do personagem virtual.⁶ (DOSPINESCU, 2013, p. 289, grifo do autor)

Um outro aspecto, que caracteriza a percepção do personagem virtual no teatro, é a interação entre um personagem interpretado por um ator real e um personagem virtual em projeção. Isso muitas vezes provoca uma separação entre as duas formas de ficção: “real” e “virtual”. O que leva o espectador a comparar as presenças, sendo uma mais “verdadeira” que a outra (mais artificial).

O fato é que, no teatro, a fenomenalidade (e a percepção) do personagem, em geral, caracteriza-se pela presença ou ausência do ator. Nesse sentido, todo personagem que não se manifesta em tempo real é visto como “virtual”, não só pela presença de um ator vivo, mas principalmente pelo viés de uma projeção.

6 “Il reste que le système de défense du spectateur a tendance à rejeter ce corps étranger «fait de lumière» qu’est le personnage virtuel des qu’il perçoit un certain degré d’artificialité ou de technicité autour de cette figure. Cela est dû, en partie, à l’absence de consistance, de matérialité de ces figures et à leur actualisation sur la scène par le biais de la lumière projetée. Cela s’explique également par un contraste plus marqué entre la présence *évidente* de l’acteur réel, qui se confond avec le personnage dont il est l’interprète, et l’absence, tout aussi *évidente*, de l’acteur vivant derrière le personnage virtuel”. (Tradução Helena Mello).

Inversamente, o personagem de teatro tradicional é visto como “real” pois é encarnado por um ator vivo, presente em cena “em carne e osso”, ou ao menos por um meio de expressão corporal vivo, incluindo, aí, a voz.

Podemos concluir sobre isso que a ausência do ator vivo se torna no teatro muito mais evidente que no cinema e, em todo caso, mais intrigante para o espectador. No teatro, o personagem *virtual* é, inicialmente, um intruso no espaço *real* que é a cena. Não esqueçamos que o espectador vai ao teatro porque ele está interessado na proximidade da cena e, assim, pela atuação do ator, proximidade que o fascina pelo fato de lhe oferecer a possibilidade de seguir, em detalhe, a alternância entre a imagem do ator e a do personagem. Trata-se de aspectos do evento teatral que alimenta o prazer do espectador.⁷ (DOSPINESCU, 2013, p. 290, grifo do autor)

Podemos dizer que a virtualidade dos personagens no teatro remete a uma presença tecnologicamente mediada. Alguma coisa que não se atualiza pela presença do ator vivo. Isso significa que o personagem virtual é acompanhado, em geral, por um efeito de presença que permite ao espectador aceitar a convenção, segundo a qual, o personagem virtual pertence ao espaço de cena.

Por outro lado, quanto mais a aparência ou o grau de definição de personagem virtual se aproxima da natureza viva de um ator real, mais sua artificialidade se faz discreta e mais o espectador tem a chance de parar de questionar sua presença.

A *sensação de presença* gerada pelo personagem virtual depende do *efeito de presença* dele em cena. E pode, entretanto, ser modificada se ele chega a se aproximar de um limiar de presença que lhe permita ser aceito pelo espectador da mesma forma que os personagens convencionais. Isso se dá em função das condições de representação e dos meios tecnológicos utilizados por sua encenação. Assim, o efeito de presença pode, então, aumentar ou diminuir. Por exemplo, a interação, de acordo com diferentes técnicas do jogo, entre um ator vivo, interpretando um personagem convencional, e um personagem virtual, poderia aumentar o efeito de presença deste último.

7 “On peut conclure sur ce point que l’absence de l’acteur vivant devient au théâtre beaucoup plus évidente qu’au cinéma et, en tout cas, plus intrigante pour le spectateur. Au théâtre, le personnage *virtuel* est d’entrée de jeu un intrus dans l’espace *réel* qu’est la scène. N’oublions pas que le spectateur vient au théâtre parce qu’il est intéressé par la proximité de la scène et donc par le jeu de l’acteur, proximité qui le fascine du fait de lui offrir la possibilité de suivre en détail l’alternance entre la figure de l’acteur et celle du personnage. Il s’agit là d’aspects de l’événement théâtral qui alimentent le plaisir du spectateur”. (Tradução Helena Mello).

Outra questão, em relação a presença das imagens, se dá através dos dispositivos de imersão. Algumas encenações mediáticas, utilizam dispositivos que colocam o espectador no centro de um meio artificial, proporcionando uma experiência sensorial bem real de estímulos virtuais. Ou seja, trata-se de convencer os sentidos de que o virtual substitui o real.

Para que isso aconteça, os dispositivos precisam ser minimizados ao máximo, de forma que os recursos audiovisuais opacos desapareçam, para que não tragam os espectadores de volta para a realidade material.

Nessa perspectiva, para que aconteça o efeito de presença é necessário amplificar a transparência dos dispositivos, a imediaticidade (*immediacy*)⁸ da interface ou do meio com o espectador. A transparência busca fazer os espectadores esquecerem a presença da mídia, exacerbando seu sentimento de presença na obra.

8 Existe imediaticidade, quando a mediação é imperceptível ao usuário. Ela está ligada à transparência da mídia; a mídia se apaga, seu dispositivo é ocultado.

Por esses jogos entre real e virtual, o espectador é levado a produzir novos canais semânticos, e a explorar as imagens inesperadas surgindo de alguns encontros inéditos.

Embora a reflexão sobre os tipos de presença esteja associada às diversas tecnologias em torno da imagem e dos tipos de projeções (videográficas e digitais), vale ressaltar a importância da dimensão sonora no teatro, para que se tenha o efeito de presença, por exemplo.

As diversas mediações tecnológicas estão longe de se limitar às imagens, isso porque a performatividade do som na criação dos efeitos de presença é central em diversas obras contemporâneas. Marc Boucher (2013) relembra que, é mais fácil o som produzir um efeito de presença do que a imagem. Isso porque o som não precisa de suporte, ele vibra completamente ao redor de nós e nós podemos senti-lo em nosso corpo. Já a imagem deve estar fixada ou projetada sobre uma superfície.

É através do som que podemos estabelecer um acontecimento no mundo sonoro. Pensar na materialidade do som pode parecer abstrato, isso porque ainda somos reféns de um conceito de corpo como parte visível da pessoa. Mas já sabemos que as emanações, o arfar de uma respiração, o pulso e o tônus de sua fala são

também corpo. E este corpo também tem uma presença capaz de despertar reações nos ouvintes.

Como exemplo apresentaremos duas encenações que utilizam diferentes dispositivos, mas em ambas temos o efeito de presença. Primeiro a encenação de *A tempestade*⁹ do 4DArt, em que atores reais jogam com personagens virtuais (hologramas) em cena, proporcionando momentos de grande presença das imagens. Em seguida, o espetáculo *Os cegos*,¹⁰ de Denis Marleau, onde o ator ausente fisicamente entra em cena a partir de máscaras videográficas.

A TEMPESTADE, 4DART

A encenação é composta por um mundo real (atores ao vivo) e um mundo imaginário (personagens virtuais). No mundo real Próspero, sua filha e o servidor, Caliban, são exilados em um mundo imaginário, nascido do espírito perturbado de Próspero, onde sua vingança se desenrola. Dessa forma, os atores em carne e osso se veem confrontados com a realidade nascida da loucura, que se materializa através das imagens virtuais. O espectador também é confrontado em dois níveis de representação: os habitantes da ilha são tangíveis, enquanto os inimigos de Próspero são apenas figuras virtuais, colocando o visível e o invisível simultaneamente em cena.

Nessa encenação todos os vídeos foram pré-gravados, com exceção do personagem-virtual: Ferdinand. Nesse caso, o ator ficava no subsolo do teatro sendo filmado por uma câmera, assistindo, simultaneamente, através de monitores o que se passava em cena.

Ferdinand inicia como personagem virtual, mas se materializa a partir do amor de Miranda. Seu amor por ele é tanto que Ferdinand, inicialmente representado por uma projeção, se torna um personagem em “carne e osso” diante dos olhos do espectador. Inicialmente indignado, Próspero sanciona essa união e chama,

9 *A tempestade*, de William Shakespeare, estreou em 2005, no Théâtre du Nouveau Monde, em Montréal. Dirigida por Michel Lemieux e Victor Pilon, com a codireção de Denise Guilbault e adaptação de Normand Chaurette.

10 A obra *Os cegos* foi escrita por Maurice Maeterlinck em 1890 e encenada por Denis Marleau, no Museu de Arte Contemporânea de Montréal, em 2002. Essa montagem contou com a colaboração artística de Stéphanie Jasmin e foi uma coprodução entre o “UBU”, o “Musée d’art contemporain” de Montréal e o “Festival d’Avignon”. O elenco foi composto por Céline Bonnier e Paul Savoie.

para celebrar o amor dos jovens, alguns espectros de luz. Esses seres fantásticos, de uma beleza indescritível, aparecem no espaço cênico e dançam ao redor dos personagens, tomando vida como fantasmas ou espectros que seriam dotados de vontade e de uma sensibilidade estética.

Vale ressaltar que nesta encenação a transparência dos elementos do dispositivo cênico se apresenta bem mais complexa, isso porque a presença carnal do ator se duplica de sua presença mediatizada pelo vídeo, fazendo com que estas duas presenças sejam percebidas simultaneamente no mesmo espaço pelos espectadores.



FIGURA 1- Materialização de Ferdinand em *A tempestade*, 4Dart
Fonte: Lemieux, Pilon ([20--]).

Assim, em *A tempestade*, o ator real joga com as imagens, com a ilusão. Temos um espaço híbrido, que mescla: ator e imagem, teatro e cinema, teatro e vídeo. Não há suporte aparente, é o *Pepper's ghost*¹¹ que permite a Ferdinand entrar e sair da sua própria imagem.

A utilização de grandes planos, inusitados no teatro, dão ao espectador a oportunidade de se identificar com os personagens

11 O *Pepper's ghost*, foi desenvolvido pelo cientista britânico John Henry Pepper. Era um dispositivo de fantasmagoria, que criava um efeito óptico que dava a impressão da aparição de fantasmas. Hoje esse recurso é muito utilizado no teatro. A invenção da fotografia surge depois, a partir do aparelho do fantoscópio.

e suas emoções como o faria no cinema. Estes jogos de graduação forçam o espectador a ir e vir entre a identificação teatral, em parte cinestésica, já que o espectador e o ator compartilham de uma proximidade espaço-temporal, e a identificação cinematográfica, guiada, em relação a ela, pelo olhar onipotente da câmera. A montagem abre igualmente as possibilidades espaciais já que permite a Próspero (e ao espectador) de seguir as ações que não se passam no interior dos limites físicos da cena, ainda que a cenografia, lembrando uma ilha constituída de pilhas de manuscritos, seja mais evocativa do que literal.¹² (DOSPINESCU, 2013, p. 321)

As projeções virtuais de *A tempestade* são dirigidas para o exterior, em direção aos desejos e fantasmas que tocam outros personagens, em outros lugares. Nosso olhar é multiplicado várias vezes e o que é invisível se materializa diante de nossos olhos.

Lemieux e Pilon utilizam, assim, figuras que não são antropomórficas a fim de criar os personagens conjurados por Próspero. O espectador é, mais uma vez, tomado pela ilusão muito poderosa que representa o que não é normalmente visível: a força e a beleza do amor, assim como, a magia e o encantamento.

Os diretores contam (LEMIEUX; PILON; ISAACSSON, 2016) que para os atores de teatro, é extremamente frustrante, especialmente no início, jogar com o invisível, escutar a voz e dar a réplica a alguém que eles não contracenam. No início, eles ficam perdidos. Até que, em dado momento, eles começam a imaginar os personagens e a jogar com eles. É nesse momento que reina a magia. Para Pilon e Lemieux, é quando os atores acreditam nesses personagens virtuais, que o público começa a acreditar também.

Temos projetores no chão que projetam em uma tela transparente no fundo que reflete sobre o palco. O efeito gerado sobre o palco é fantástico. Além disso, o jogo do ator com o virtual estabelece um equilíbrio entre imagem e ator (real) que estimula o espectador. Isso porque hoje a nossa escuta é prioritariamente visual. Há o efeito de presença, mas ele é marcado pela ausência.

12 “[...] L’utilisation de gros plans, inusités au théâtre, donne au spectateur l’opportunité de s’identifier aux personnages et à leurs émotions comme il le ferait au cinéma. Ces jeux d’échelle forcent le spectateur à aller et venir entre l’identification théâtrale, en partie kinestésique puisque le spectateur et l’acteur partagent une proximité spatiotemporelle, et l’identification cinématographique, guidée quant à elle par le regard omnipotent de la caméra. Le montage ouvre également les possibilités spatiales puisqu’il permet à Prospéro (et au spectateur) de suivre des actions qui ne se passent pas à l’intérieur des limites physiques de la scène, bien que la scénographie, rappelant une île constituée de piles de manuscrits, soit plus évocatrice que littérale”. (Tradução Helena Mello).

Outra dimensão, muito importante na encenação, é a voz, o som. Nesses espetáculos os atores utilizam microfones, para afinar a voz dos atores reais com a dos personagens virtuais.

Assim as “fantasmagorias” encontram uma nova vida no dispositivo cenográfico proposto por Lemieux e Pilon. Elas adquirem, bem no espírito de 4DArt, a quarta dimensão, que corresponde a este estranho caráter de “filme vivo”, pesquisado em todas as produções do 4DArt.

As criações de Michel Lemieux e Victor Pilon são marcadas pela copresença do real e do virtual, uma vez que a tecnologia está no centro da linguagem criativa do grupo. A tecnologia é, assim, colocada a serviço da representação e os atores criam seus personagens considerando as interações com as imagens.



OS CEGOS, DENIS MARLEAU

Já na obra *Os cegos* uma de suas particularidades é o fato de que os atores, ainda que visíveis ao público, estão ausentes. Para encenar o texto, Denis Marleau colocou 12 faces humanas espalhadas em um espaço escuro, indeterminado, reforçado por um ambiente sonoro composto por palavras e sons difíceis de identificar. Essas faces são projetadas em máscaras que se encontram fixadas no espaço cênico.

Temos dois atores transformados em seis, resultando em 12 personagens virtuais em cena. No palco, seis homens do lado direito e seis mulheres do lado esquerdo. Estes homens e estas mulheres estavam reduzidos as suas cabeças. Na escuridão do palco, não conseguíamos ver nada além dos rostos. O grupo de cegos havia adormecido durante um passeio na floresta. Totalmente imobilizados, aos poucos os cegos começam a acordar. Para preencher o silêncio, e afastar o medo causado pelos ruídos da floresta, começam a conversar. Eles se entendem, mas não se enxergam e, principalmente, eles não podem se tocar. Dialogando notam

que o guia não responde aos seus chamados. O guia não voltará, pois, encontra-se morto entre eles. Gradualmente a sala começa a ser preenchida por uma atmosfera de agonia, silêncio e escuridão.

Durante o espetáculo, um misto de fascinação e perturbação ao embarcar na história, um verdadeiro devaneio sonoro. A audição em primeiro plano, ouvindo qualquer ruído gerado no espaço. O medo contagiante dos cegos, perdidos na floresta e sem saída. Paralelo a isso, o ator projetado em cena, gerando um estranhamento constante, devido a sua “forte-presença”.

Mas, entre os atores e os espectadores, o contato físico e a comunicação são também reduzidos: entre a cena e o palco, a mediação tecnológica ergueu uma quarta parede, de uma opacidade radical, como um espelho sem o estanho. E o teatro é o lugar de um reencontro impossível, entre os cegos falantes e os videntes mudos, entre os mortos animados e os vivos imobilizados.¹³ (ASSELIN, 2002, p. 28)

13 “Mais, entre les acteurs et les spectateurs, le contact physique et la communication sont aussi réduits: entre la scène et le parterre, la médiation technologique a érigé un quatrième mur, d’une opacité radicale, comme un miroir sans tain. Et le théâtre est le lieu d’une rencontre impossible, entre des aveugles parlants et des voyants muets, entre des morts animés et des vivants immobilisés”. (Tradução Helena Mello).



FIGURA 2- Imagem videográfica de um dos personagens de Os cegos, Marleau
Fonte: Maeterlinck ([200-]).

Assim, o espectador é absorvido por essas faces estáticas. As máscaras videográficas representado os cegos imobilizados pela angústia. Um tipo de jogo que convoca a imobilidade, mas principalmente um questionamento sobre a posição do personagem que é contido e colocado estático sobre as rochas desde o início do texto. Um teatro onde a ação está principalmente no pensamento do personagem, ou seja, uma forma cênica que obedece a relação do mundo interior.

Como colocar em cena o movimento do pensamento? Às vezes, o estado de um personagem exige uma imobilidade absoluta quando seu pensamento é introspectivo, íntimo. As máscaras, neste sentido, exacerbam o plano maior onde a atenção é dirigida e concentrada em direção à face.¹⁴ (JASMIN, 2011, p. 52)

O diretor Denis Marleau explora diferentes tecnologias da imagem e de som na representação teatral, desde 1997, quando encenou *Os três últimos dias de Fernando Pessoa*. Criando notadamente os dispositivos cênicos nos quais a imagem filmada do ator é projetada sobre a máscara realizada a partir da moldagem da sua face. Em *Os cegos* (2002) as máscaras animadas encarnaram de maneira inédita os ritmos fantomáticos, da peça de Maurice Maeterlinck.

A escolha do encenador por projetar imagens numa tela tridimensional possibilitou uma “outra presença”, através do efeito de presença. Isso porque toda a parte mecânica da cena estava invisível. Temos aqui um exemplo de ambiente imersivo, com transparência dos dispositivos, que leva o espectador a viver o efeito de presença. O que Denis Marleau consegue é, a partir da instalação, do vídeo e da sonoridade, fazer com que o personagem virtual seja dotado de forte presença cênica.

Mais do que pensar em um ator ausente na cena poderíamos dizer que temos um personagem virtual criado a partir da representação do ator através da sua projeção, da sua voz e da sua máscara. Pois o que temos em cena é uma imagem filmada (projeção), que em virtude da tela tridimensional (máscara) e da sonoridade (gravações sonoras), consegue simular uma presença real.

Apesar da forte presença contida nas máscaras projetadas de Marleau, o efeito de presença acontece através da combinação disso com a escuta. Embora a

14 “Comment mettre en scène le mouvement de la pensée? Parfois, l'état du personnage exige une immobilité absolue lorsque sa pensée est introspective, intime. Les masques, en ce sens, exacerbent le gros plan où l'attention est dirigée et concentrée vers le visage. Comme l'écrit Deleuze sur le gros plan comme image-affection C'est cet ensemble d'une unité réfléchis-sante immobile et de mouvements intenses expressifs qui constitue l'affect". (Tradução Helena Mello).

imagem confunda o espectador o efeito de real é potencializado pela sonoridade. A importância do ouvido é fundamental no efeito de presença. Segundo Féral¹⁵ as experiências são mais fortes em relação ao som do que em relação ao olhar. Porque é o ouvido que guia a percepção e não o olhar.

Em *Les Aveugles* cada personagem/máscara teve a sua fala emitida a partir de seu próprio alto-falante. Os recursos sonoros da peça foram fundamentais, pois toda a encenação é focada na sonoridade. Além disso, no texto Maeterlinck, descreve os sons que os cegos ouvem: respiração, vento, mar, pássaros, folhas e passos sobre as folhas. Assim, a *designer* de som Nancy Tobin¹⁶ buscou integrar esses sons (*Foley*)¹⁷ sem depender apenas dos efeitos sonoros especiais criados artificialmente. “Percebi que todos os sons que Maeterlinck quis incluir na sua peça poderiam de alguma forma vir de um único instrumento. Todos esses sons são bastante semelhantes nos extremos de espectro da audição humana”.¹⁸ (ANDRASOUND.ORG, [20--])

A sonorização do espetáculo e as manipulações operadas sobre as vozes dos atores não visam produzir efeitos especiais, mas sim, buscam harmonizar o desenho sonoro do palco. Dessa forma, o ambiente sonoro, fortemente inscrito no texto, confere à cena a sensação de estarmos sonhando acordados.

Vale ressaltar que em ambas as encenações temos personagens virtuais no teatro, porém, eles são criados a partir de diferentes dispositivos, produzindo assim, graus de efeito de presença desiguais. Segundo Dospinescu (2013, p. 302) o efeito de presença virtual pode aumentar de acordo com as diversas formas de relações com os elementos da representação:

Uns, são de ordem ficcional, como a qualidade do jogo ou das interações com as personagens convencionais, a ilusão de um contato físico ou de uma troca. Outros, são de ordem tecnológica, em função da natureza particular de certos dispositivos de projeção, em relação com o desaparecimento da presença da tela. É o caso dos personagens projetados sobre as telas transparentes ou sobre as telas tridimensionais, reduzidas as dimensões exatas do personagem em projeção.¹⁹

15 Em palestra proferida no III Seminário Internacional sobre Teatro, Dança e Performance, com o tema Poéticas Tecnológicas, de Salvador, em 5 de novembro de 2010.

16 Nancy Tobin é uma *designer* de som de Montreal, especializada em sistemas sutis de amplificação. Responsável pela criação sonora do espetáculo *Os cegos*, de Denis Marleau.

17 Efeitos sonoros especiais criados artificialmente e inseridos em produções, especialmente de TV, cinema ou desenho animado, para realçar ou enfatizar.

18 “I realized that all the sounds Maeterlinck wanted included in his play could somehow come from a single instrument. All these sounds are quite similar at the extremes of the human audio spectrum”. (Tradução Márcia Donadel).

19 “Les unes sont d’ordre fictionnel, comme la qualité du jeu ou des interactions avec les personnages conventionnels, l’illusion d’un contact physique ou d’un échange. D’autres sont d’ordre technologique, en fonction de la nature particulière de certains dispositifs de projection, en lien avec l’effacement de la présence de l’écran. C’est le cas des personnages en projection sur écrans transparents ou sur des écrans tridimensionnels, réduits à la forme et aux dimensions mêmes du personnage en projection”. (Tradução Helena Mello).

Enfim, o aumento do efeito de presença depende da complexidade do efeito de animação, ou seja, a projeção de uma marionete com um rosto animado e um corpo, em que o movimento do rosto (expressão facial, mímica) inclua a expressão verbal do rosto em projeção (através da sincronização com a voz gravada), possibilita o aumento do nível de presença virtual. Isso porque as características “vivas” do rosto e da voz irradiam sobre o corpo inteiro da marionete, fazendo com que sua presença física se enriqueça de um caráter animado, ainda mais vivo.

E assim, esses personagens pré-gravados, que reproduzem posições, mímicas e gestos adotados pelos atores, criam o efeito de presença. Possibilitando que, o duplo, o ausente, o ser onírico, imaginário ou fantasmagórico, encontrem aqui uma forma de apresentação, dando acesso a outras dimensões da ficção.

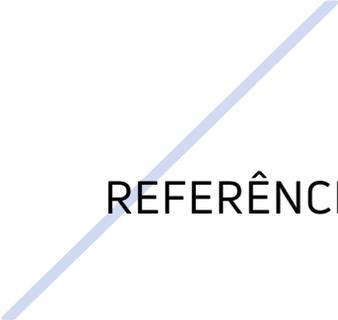
O uso do vídeo, em muitos casos, amplia as possibilidades do espaço e estimula o imaginário do espectador. No teatro, ele possibilita trazer uma outra dimensão, uma nova teatralidade. Acredito que tudo seja o teatro – o teatro utilizando as novas tecnologias e os novos meios para contar uma história e traduzir seu tempo. Afinal, não é de hoje que o teatro bebe das outras artes. E, se ontem o cinema ainda tinha como vocação conter todas as artes, a ambição do teatro hoje é de contestar esta sua “supremacia” e utilizar também o audiovisual e as novas mídias em cena.

No contexto contemporâneo, onde se observa a dissolução das fronteiras que até então delimitavam e distinguiam os territórios das diferentes artes, a cena teatral abre-se cada vez mais ao diálogo com outras práticas artísticas.

Dentro dessa nova situação, observa-se que o teatro passa a acolher novas mídias e procedimentos técnicos na composição do texto espetacular e a usufruir sem pudor das novas tecnologias de comunicação e informação oferecidas à sociedade. No amplo espectro de experiências que envolvem hoje a interação da cena com os recursos tecnológicos, sobressai-se o emprego do que se convencionou denominar de “técnica de imagem”. E por técnica de imagem entende-se aqui toda prática fundada sobre o registro do real ou de elemento visual não referencial, pré-gravado ou realizado ao vivo, reproduzido sobre a cena por meio de projeção em telas, pelo uso de monitores ou outro tipo de suportes. É

dentro desse universo que a cena teatral nos interroga e nos conduz a examinar as formas pelas quais a técnica da imagem encontra-se empregada no interior da experiência viva do acontecimento cênico, sua articulação com os demais elementos expressivos, entre os quais o ator, e seu consequente desempenho sobre a percepção do espectador.

Discutir as relações entre a presença e seus efeitos permite, para concluir, questionar o *status* da representação como paradigma da cena contemporânea no teatro e na dança. Neste contexto, para levar mais longe a análise da diferença em relação ao sistema da representação das formas, é necessário introduzir algumas observações sobre a estrutura da ação, a qual a cena tecnológica parece fazer sofrer modificações substanciais, inscrevendo uma lógica da situação fundada sobre um princípio da transformação. O efeito da presença repousa, assim, sobre a maneira pela qual nós produzimos a significação mediatizando o mundo, desde a invenção da linguagem, até os ambientes virtuais contemporâneos.



REFERÊNCIAS

ANDRASOUND.ORG. [S. l.], [20--]. Disponível em: <http://www.andrasound.org> Acesso em: 22 mar. 2011.

ASSELIN, O. Le fantôme et l'automne: de la reproductibilité technique sur la scène. *Alternatives Théâtrales*, [Bélgica], n. 73/74, p. 24-29, 2002. Disponível em: WWW.alternativestheatrales.be/catalogue/revue/73-74. Acesso em: 2 out. 2010.

BOUCHER, M. Fantasmagorie et personnage virtuel. In: BOUCHER, M. *Personnage virtuel et corps performatif*. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2013. p. 269-284.

BOURASSA, R. De la présence aux effets de présence: entre l'apparaître et l'apparence. In: BOURASSA, R. (org.). *Le réel à l'épreuve des technologies*. Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2013a. p. 129-148.

BOURASSA, R. Figures du personnage virtuel. In: BOUCHER, M. *Personnage virtuel et corps performatif*. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2013b. p. 1-14.

BOURASSA, R. Le corps de synthèse et ses effets de présence: une démarche de recherche-création. In: BOUCHER, M. *Personnage virtuel et corps performatif*. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2013c. p. 67-88.

BOURASSA, R. Prolifération des avatars, personnages et acteurs virtuels au cinéma et dans les environnements interactifs. In: BOURASSA, R.; POISSANT, L. *Avatars, personnages et acteurs virtuels*. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2013d. p. 1-10.

BOURASSA, R. Puissances du faux et inquiétant étrangeté au cinéma: effets de présence. In: BOURASSA, R.; POISSANT, L. *Avatars, personnages et acteurs virtuels*. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2013e. p. 31-50.

BOURASSA, R.; POISSANT, L. *Avatars, personnages et acteurs virtuels*. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2013a.

BOURASSA, R.; POISSANT, L. *Personnage virtuel et corps performatif*. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2013b.

DOSPINESCU, L. Être ou ne pas être: l'impossible présence du personnage virtuel au théâtre. In: BOUCHER, M. *Personnage virtuel et corps performatif*. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2013. p. 285-304.

FÉRAL, J. *Além dos limites: teoria e prática do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2015.

ISAACSSON, M. Desdobramentos do ator e do personagem pela máscara videográfica. *Repertório*, Salvador, v. 14, p. 30-36, 2010.

JASMIN, S.; MARLEAU, D. Le processus singuliers d'UBU: masques tragiques et installations ludiques. *Spirale*, [Cork], n. 236, p. 52-55, 2011.

LEMIEUX, M.; PILON, V.; ISAACSSON, M. 4D art: corpos reais e virtuais, uma realidade aumentada. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, Porto Alegre, v. 6, n. 2, p. 352-373, 2016. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/presenca/article/view/62345/0>. Acesso em: 20 mar. 2018.

LEMIEUX, PILON. Montreal, [20--]. Disponível em: <https://4dart.com/en/>. Acesso em: 21 out. 2015.

MAETERLINCK, M. Les aveugles. *UBU compagnie de création*, [Québec], [200-]. Disponível em: <https://ubucc.ca/creation/les-aveugles/>. Acesso em: 16 ago. 2010.

MONTEIRO, G. L. G. Corpo-imagem: o jogo do ator na cena intermedial. *Sala Preta*, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 258-272, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/140438>. Acesso em: 15 maio 2020.

PLASSARD, D. L'écran contre la scène (tout contre). In: BOURASSA, R. (org.). *Le réel à l'épreuve des technologies*. Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2013. p. 43-60.

QUINZ, E. Présences instable (entre théâtre et environnement, entre distance et immersion). In: BOURASSA, R. (org.). *Le réel à l'épreuve des technologies*. Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2013. p. 205-221.

CASTILHOS, MAÍRA: professora colaboradora do curso de Artes Cênicas no Ceart – UDESC. Pós-doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução – UFSC, com bolsa Pós-Doc Júnior do Cnpq. Foi professora Substituta no curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Catarina (2018-2019). Doutora em Artes no IA/UNESP, com apoio da FAPESP. Realizou doutorado sanduíche na Université Sorbonne Nouvelle- Paris 3, sob supervisão de Josette Féral, com bolsa igualmente concedida pela FAPESP