Experiências audiovisuais na cena teatral[1]

Luz, palco e tela

Jair Sanches Molina Junior[1]
Universidade de São Paulo

Resumo: Este artigo apresenta um breve percurso histórico das relações entre luz, palco e tela em diferentes períodos, grupos e peças teatrais que utilizam-se do mecanismo de exibir e projetar filmes e manipular imagens e sons em tempo real como recurso expressivo para composição de cenários, iluminação, videoinstalação, videomapping, videoarte, *Vjing*, audiovisual interativo, entre outros. Como exemplo de grupo teatral a utilizar-se das experiências audiovisuais em tempo real, focaremos na companhia brasileira Teat(r)o Oficina Uzyna Uzona, sediada em São Paulo, com atenção especial à ópera de carnaval *Os Bandidos*, encenada em 2008.
Palavras-chave: experiência; audiovisual; luz; palco; tela.

Abstract: This article presents a brief historical background process of the relationship between light, stage and screen in different periods, groups, and theatrical plays that used up the mechanism of displaying and projecting films and sounds in real time as an expressive resource for composition of scenarios, lightning, video-installation, video-mapping, video-art, Vjing, interactive audiovisual, among others. As example of a theatrical group that uses audiovisual experiences in real time, we focus on the Brazilian company Oficina Theater, based in São Paulo, with special attention to the carnival opera The Robbers staged in 2008.
Key words: experience, audiovisual, light, stage; screen.

[1] Realizador e pesquisador em Audiovisual. Mestrando em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes na Universidade de São Paulo (ECA-USP), na linha Poéticas e Técnicas, sob a orientação do Prof. Dr. Almir Almas.

O primeiro projetor utilizado pela humanidade para refletir sombras em movimento foi a luz solar. O relógio de sol, inicialmente utilizado pelas culturas egípcia e babilônica, é um exemplo de instrumento que reflete sombras em movimento e temporalidade contínua amplamente conhecido.

Com o domínio humano sobre o fogo, a luz é levada para dentro das cavernas e as primeiras imagens em sombras são projetadas nas paredes das moradas subterrâneas, algumas das quais viriam a ser gravadas a tinta ou carvão, e se tornariam a conhecida arte rupestre.

A caverna de Chauvet, na França, por exemplo, possui imagens produzidas há aproximadamente 32 mil anos. São gravuras, pinturas e desenhos de búfalos e cavalos correndo, demonstrando a necessidade de comunicar-se através de imagens em sombras ou em cores e que transmitem a sensação de movimento.

A utilização da projeção de imagens, seja em cavernas ou paredes, leva-nos de volta à Grécia, não somente pela célebre versão do teatro de sombras nas moradas subterrâneas de Platão, escrito por volta de 350 a.C., mas também pelos teatros de estádio dedicados ao deus Dionísio: onde uma dominante tela retangular em algodão era pintada a cores para composição do cenário (*skené*, em grego), concentrando a ação performática em um ambiente representativo.

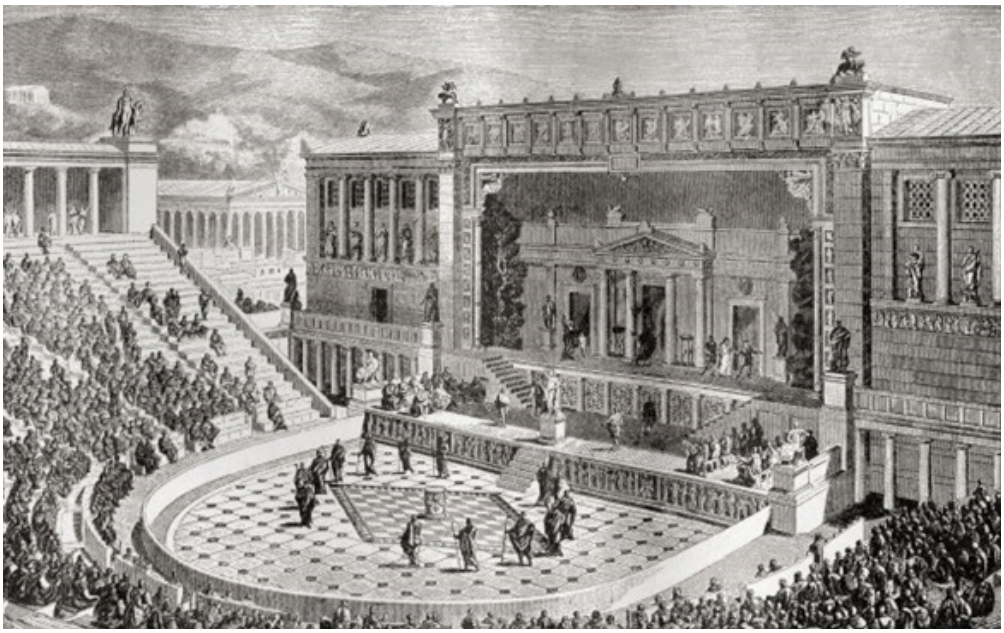

Figura 1 - Reconstituição do Teatro de Dionísio em Atenas, Grécia (600 a.C). Ilustração no livro *Harmsworth History of the World* (1908), de Arthur Mee.

A era romana e cristã imprime violenta censura e proibição aos teatros e festividades dionisíacas durante a Idade Média, transformando os palcos teatrais em espaços fechados e restritos às multidões, criando o famoso palco italiano.

Apenas no Renascimento, o primeiro projetor de imagens, produzido pelas técnicas humanas e conhecido por lanterna mágica, é exibido sob ilustração no livro *Arte Magna da Luz e Sombra,* em 1654. Mas não se sabe a data de sua invenção, e pode ser muito anterior à sua primeira publicação. Por meio da queima de vela, carvão ou óleo, a luz do fogo projetava imagens em gravuras de vidro, que refletidas em paredes ou telas transmitiam imagens em cores, além daquelas que possuíam diversos slides em sequência, criando ilusão de movimento e capazes de realizar pequenas animações. Apesar de rústicos, as lanternas mágicas contavam inclusive com lentes cambiáveis que aumentavam o tamanho da projeção no espaço.

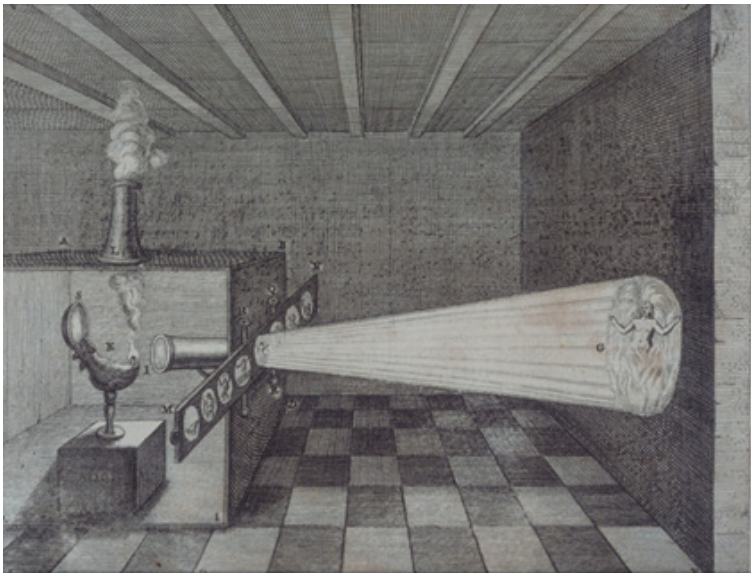

Figura 2 e 3 - O projecionista e a lanterna mágica. Ilustração no livro *Arte Magna da Luz e Sombra* (1645), de Athanasius Kircher.

O domínio da luz elétrica, em 1879, por Thomas Alva Edison, modifica completamente os meios de comunicação de massa. Em 1891, William Kennedy Dixon inventa o filme de celulóide prático para aplicação fotográfica em movimento, introduzindo a abordagem básica e que se tornaria padrão para toda projeção cinematográfica a utilizar-se de películas e negativos, inspirando os irmãos Lumière a desenvolver comercialmente o cinematógrafo em 1895.

Ainda no início dos anos 1900, sem o conceito de montagem ainda plenamente estabelecido, a maior parte das atrações fílmicas eram feitas por uma câmera fixa em posição central, e que mantinha a visão do espectador fechada através de um quadro em plano geral, uma espécie de quarta parede cenográfica e imaginária.

Um dos primeiros pensamentos que define a diferença entre o teatro e o cinema foi escrito em 1916, pelo psicólogo Hugo Munsterberg, em um ensaio sobre o cinema:

> Se os movimentos das mãos de um ator no palco de teatro captam o nosso interesse, não olhamos mais a tonalidade da cena. (...) As coisas que não importam não podem ser subitamente tiradas do palco, perturbando os sentidos. O palco em nada pode ajudar. A arte do teatro tem aí limitações. Começa aqui a arte do cinema. (XAVIER, 1983, p. 33).

Dziga Vertov, em um outro extremo de experimentação cinematográfica, também renegava o teatro, colocando-o como uma arte anti-cinema.

Mas ao longo dos anos, ao mesmo tempo em que o cinema buscou alcançar uma independência e autonomia em relação ao teatro, também houve um percurso de aproximação entre estas duas artes, com a utilização da estética cinematográfica dentro dos espaços cênicos, através de telas e espaços para projeção.

Vsevolodov Meyerhold, um dos líderes do construtivismo russo, dizia em 1923: Vamos usar todos os meios técnicos ao nosso dispor. Iremos trabalhar com filme, de modo que as ações encenadas pelo ator no palco poderão alternar-se com cenas que ele desempenha na tela (SALTER, 2010, p.144).

No caso específico de telas e projeções fílmicas inseridas na cena teatral, o cineasta russo Sergei Eisenstein, ex-aluno de Meyerhold, é um dos principais expoentes. Em 1923, realiza pela companhia *Proletkult* de Moscou, a obra teatral *O Sabichão*, no qual algumas cenas filmadas são exibidas em película como *flashbacks* de ações que aconteceram no palco, ou que complementam a narrativa, além das projeções dos créditos finais e de agradecimentos. Esta peça foi o primeiro trabalho de agitação baseado no novo método de construção do espetáculo. Para Eisenstein, a teoria e a prática do cinema derivam do teatro, e todo o seu percurso é um corpo a corpo com a questão geral da arte e seus critérios, seja no palco ou na tela.

Movimentos da vanguarda histórica, como os dadaístas, futuristas e surrealistas, em seus desejos e ensejos pela expansão das fronteiras entre as diferentes manifestações artísticas, passam a questionar a noção de espetáculo exibindo filmes em ruas e em prédios, por exemplo.

O diretor teatral alemão Erwin Piscator também foi um dos precursores, ao empregar projeções fílmicas em peças teatrais na década de 20. Soldado na Primeira Guerra Mundial, Piscator teve acesso ao depósito de arquivos fílmicos e negativos, e projetou algumas destas imagens na peça *As aventuras do bravo soldado Schweik*, em 1926.

Figura 4 - Projeção fílmica e atores em ação no palco. Peça dirigida por Erwin Piscator em 1926. Fonte: pinterest.com

No Brasil teríamos como precursor deste movimento o diretor Raul Roulien, artista brasileiro que fez sucesso em Hollywood na década de 1930, como ator de grandes filmes comerciais da época. Em seu retorno ao Brasil em 1936, Roulien cria com Oduvaldo Vianna, no Rio de Janeiro, a Companhia de Filmes Cênicos, uma mistura de teatro com cinema, mas o projeto é abandonado após alguns fracassos de bilheteria.

A conversão da luz e do som em ondas eletromagnéticas possibilita a invenção de um novo híbrido das imagens e sons projetados: os monitores televisivos. Em 1936, os Jogos Olímpicos são transmitidos diretamente para diferentes televisores espalhados por Munique, constituindo um marco para a exibição de imagens e sons em movimento ao vivo na modernidade.

Em 1949, outras possibilidades de projeções fílmicas favorecem a moderna cenografia teatral que também sofre influência artística. O cenógrafo Jo Mielziner desenha o cenário da montagem nova-iorquina *A Morte do Caixeiro Viajante* (dirigida por Elia Kazan), dispondo no palco do esqueleto de uma casa apertada entre arranha-céus, onde as janelas exibiam as imagens projetadas no cenário, criando efeito cinematográfico de árvores banhadas pelo sol nas ações desenvolvidas em *flashback*.

O uso da câmera portátil de vídeo, a partir dos anos 60, liberta os artistas da pesada infraes-

trutura de produção de imagens em movimento para a televisão ou cinema. O desenvolvimento do equipamento eletrônico atua como catalizador de desejos da nova geração de artistas, assegurando uma técnica de atraente fascinação, e começam a usar a imagem em movimento como objeto artístico, profundamente ligado à contracultura. Isso acontece em contradição aos imperativos métodos utilizados pela indústria de TV, que é vista como uma estética-política a ser combatida, devido, sobretudo, à forma alienante de se comunicar com o público de massa.

Uma das primeiras experiências a utilizar a tecnologia do vídeo em uma peça teatral foi realizada por Josef Svoboda, cenógrafo da produção *Intoleranzza* realizado pelo Grupo Ópera de Boston em 1965. Svoboda cria um circuito fechado de televisão, que possibilita o registro ao vivo da ação no palco por cinegrafistas e sua transmissão direta para uma gigante tela de projeção.

Durante o final da década de 1970 e início dos anos 80, com a popularização do vídeo VHS e da sua introdução em performances e *happenings*, as projeções de imagens em movimento em obras e espetáculos teatrais aumentam consideravelmente no mundo todo. Uma das criações marcantes no teatro brasileiro desta época viria a ocorrer com direção de Luiz Antônio Martinez Correa, ao integrar as linguagens de teatro, cinema e dança na peça *O Percevejo* de Vladimir Mayakovsky, em 1981. Com cenário de Hélio Eichbauer, teve enorme repercussão no Brasil e na Europa na época.

Neste período de redemocratização no Brasil, outros grupos de teatro começam a utilizar-se do vídeo para realizar experiências audiovisuais, tópico que veremos com mais detalhes a partir da análise da companhia Teatro Oficina, um dos grupos mais produtivos no país.

Figura 5 - Teatro Oficina e seu entorno no bairro do Bixiga, em São Paulo, 2014. Foto por Markus Lanz.

Teatro Oficina

O grupo de teatro Oficina tornou-se expressão dramatúrgica ímpar na criação e produção de peças teatrais e filmes, marcadas sempre pela inquietação nas escolhas políticas e estéticas.

Sobre o grupo Oficina, é necessário lembrar que iniciou suas atividades ainda como teatro amador em 1958, por estudantes da Faculdade de Direito do Largo São Francisco, em São Paulo, entre eles: Amir Haddad, Carlos Queiroz Telles, Jairo Arco e Flexa, Renato Borgui e José Celso Martinez Corrêa. Em 1961, decidem profissionalizar-se e alugam um caduco e malconservado galpão de teatro, construído na década de 1920, situado na rua Jaceguai, no bairro do Bixiga.

Assim, pela dificuldade em apresentar a extensa obra e toda produção deste grupo a partir de 1958, preferimos neste artigo introduzir um breve histórico de como a utilização de projeções audiovisuais tornou-se crescente a partir do exame de algumas obras cênicas e fílmicas em específico. Já que as produções deste grupo possuem muitas referências à evolução tecnológica dos meios e processos audiovisuais, sejam elas no campo multimídia, transmídia ou hipermídia.

No final dos anos 60, a alma antropófaga dos jovens artistas do Oficina é acesa através da leitura de textos variados de Oswald de Andrade, e passam a liderar com outros artistas a Tropicália, também inspirados no filme Terra em Transe, de Glauber Rocha. A partir deste encontro entre o grupo Oficina e Oswald de Andrade, é realizada uma das obras-primas da companhia em teatro: O Rei da Vela (1967), dirigida por José Celso, peça que transformou-se em outro híbrido, o filme O Rei da Vela (1983) codirigido por Noilton Nunes, ganhando o prêmio especial da crítica no Festival de Gramado.

Nos meados dos anos 70, durante o período de chumbo da ditadura militar, o teatro é fechado após invasão da polícia, e vários artistas da companhia tiveram prisões ilegais e outros sofrerem tortura. Parte do grupo se exilou em Portugal, levando consigo câmeras super-8, negativos, rolos de filmes, e fotografias que encontram-se atualmente no acervo da Unicamp. Durante esse período no exílio o grupo realizou dois longas-metragens em documentário: Vinte e cinco (1975), sobre a revolução moçambicana, e O parto (1975) sobre a revolução dos cravos, ambos dirigidos por Celso Luccas e José Celso. Já o longa-metragem de ficção Prata Palomares (1970), com roteiro de José Celso e direção de André Faria, foi proibido pela censura e exibido inédito apenas em 1977, no Festival de Cannes. No final da década de 70, com o enfraquecimento da ditadura militar e o fortalecimento das noções de democracia e liberdade de expressão, uma parte do grupo inicia um movimento de retornar aos trabalhos no Brasil, e ao teatro que encontrava-se desocupado e sem atividades por um longo período.

No início dos anos 1980, o Grupo Silvio Santos tentou comprar o terreno do teatro Oficina diretamente com o proprietário. O vídeo surge nesta fase do grupo Oficina como uma arma estética

contra as pretensões do Grupo Silvio Santos - que se incorpora como antagonista da arte teatral e representante da especulação financeira, midiática e imobiliária.

Em conflito pela posse do terreno, com o teatro em situações precárias, e sem meios de financiar novas produções, o grupo Oficina, sob liderança de José Celso, cria um audacioso projeto que viria a ser a Associação Teat(r)o Oficina Uzyna Uzona, e que tem como base um movimento constante de repensar as fronteiras da criação artística ao misturar teatro, cinema, televisão, música, ópera, vídeo, arquitetura, artes plásticas e carnaval.

Com uma câmera U-Matic em mãos, o Oficina registra encontros com autoridades políticas, a situação decadente do espaço, com paredes demolidas e falta de encanamento e o cotidiano dos artistas que ali produziam, trabalhavam e frequentavam o espaço.

A arquiteta Lina Bo Bardi, participante ativa do Oficina entre os anos 70 e 80, projeta a arquitetura do teatro como um 'terreiro eletrônico', em referência a um terreiro de candomblé com sofisticados recursos de transmissão audiovisual. Segundo Lina Bo Bardi:

> Depois do *Sturm und Drang* (tempestade do ardor irresistível), o que vai acontecer? Em termos de arquitetura o Oficina vai procurar a verdadeira significação do teatro – sua estrutura *Física e Táctil, sua Não-Abstração* – que o diferencia profundamente do cinema e da tevê, permitindo ao mesmo tempo o uso total desses meios. Na base da maior simplicidade e da maior atenção aos meios científicos da comunicação contemporânea. (BARDI, 1999, p.3).

Atualmente, o que justifica a luta pelo espaço teatral e arquitetônico do Oficina é o desejo e a dificuldade pela realização de um *Teatro de Estádio* em seu entorno no bairro do Bixiga, antiga aspiração de muitos artistas brasileiros, e de Oswald de Andrade no manifesto *Do Teatro, que é Bom* (1943), inspirado nos anfiteatros gregos:

> Está aí um teatro para hoje, um teatro de estádio... participante dos debates do homem (...). Tudo isso indica o aparelhamento que a era da máquina (...) propõe aos estádios de nossa época onde há de se tornar uma realidade o teatro de amanhã, como foi o teatro na Grécia, o teatro para a vontade do povo e a emoção do povo... (ANDRADE, 1971, p. 89-90).

Na parte videodeográfica deste período oitentista, fizeram parte como colaboradores do Oficina: Tadeu Jungle, Walter Silveira, Noílton Nunes, Edson Elito e Otávio Donasci, entre outros, realizando registros em super-8 e vídeo, principalmente. Mas o mero registro dos ensaios, leituras de textos, ou dos conflitos territoriais com o vizinho hipermidiático, faz com que o grupo tenha novos anseios e diferentes propostas em audiovisual.

Figura 6 - Coro de sátiros e cinegrafista-ator no ensaio de Bacantes, no início da década de 80. Foto no livro Teatro Oficina 1980-1984, de Lina Bardi e Edson Elito (1999).

Havia neste momento do grupo Oficina o intuito de criar uma rede de televisão, a TV Uzyna, que se concretiza apenas em experimentos. Em 1983, durante a leitura do texto O Homem e o Cavalo, de Oswald de Andrade, é projetado o filme Linha Geral, de Eisenstein, no monitor de televisão instalado na cabeça da videocriatura de Otávio Donasci. Já o vídeo documentário Caderneta de Campo (52min.), produzido pelo grupo Oficina para a TV Cultura nos estúdios desta emissora em 1983, continua inédito e permanece censurado até hoje pelo Governo do Estado de São Paulo, que impede a TV pública de exibi-lo.

Em comemoração ao tombamento do Teat(r)o, em 1984, diversos televisores espalhados pelo espaço transmitem à plateia cenas ao vivo da encenação de Mistérios Gozozos, de Oswald de Andrade.

Em 1993, o espaço teatral com projeto de Lina Bardi e Edson Elito é inaugurado e a companhia retoma às produções profissionais. Gradativamente, a projeção de imagens em vídeo passa a ser incorporada às narrativas das peças dirigidas principalmente por José Celso, e codireção por Marcelo Drummond. Nesta nova fase, obras clássicas da dramaturgia mundial como Hamlet, de William Shakespeare, e Bacantes, de Eurípides, são realizadas com estilo de modernos musicais brasileiros com elenco coral, numerosa banda e introdução gradativa de recursos audiovisuais durante as encenações.

Nas exibições de Para Dar um Fim no Juízo de Deus (1997), peça radiofônica de Antonin

Artaud, as imagens eram registradas por apenas uma câmera, projetadas em um único telão e transmitidas no momento em que a ação se realizava no palco. Um 'cinegrafista-ator' perseguia os momentos mais privados e corporais dos intérpretes, como, por exemplo, o de ejacular, de defecar e de ter o sangue extraído pela seringa.

Na primeira Cacilda! (1998), sobre a atriz e primeira dama do teatro brasileiro, há inserção de gravações pré-editadas: Cacilda Becker dançando quando criança; Cacilda Becker rindo em um programa da TV Bandeirantes; registros do interior do corpo humano e a palavra *ethernidade* são projetados pelo espaço teatral e eletrônico, e pela primeira vez funcionam em complemento à narrativa.

Em meados dos anos 90, a internet se estabelece como novo meio de comunicação de massa e novas relações entre imagens e sons em movimento surgem. No caso do Oficina, a internet é utilizada gradativamente para divulgar ações e a agenda do grupo e também para exibir as peças ao vivo em transmissão direta na rede.

Em 2001, na obra Boca de Ouro, de Nelson Rodrigues, são realizadas as primeiras experiências com o corte ao vivo com mais de uma câmera em tempo real nas apresentações. Já durante a pentalogia Os Sertões (2001 a 2007), de Euclides da Cunha, houve uma evolução considerável nas projeções, quando diversos equipamentos como projetores profissionais, mesa de corte e câmeras foram adquiridos.

Em 2008, o grupo Oficina completou 50 anos de atividades celebrados com a montagem de novas peças, entre elas a peça Os Bandidos, adaptado da obra Die Rauber (1781), de Friederich Schiller. Essa peça é exemplar quanto à evolução tecnológica e digital da era *cyber* em que vivemos, e a adaptação aos recursos audiovisuais inseridas nas peças teatrais do grupo Oficina se solidifica.

Os Bandidos

A obra cênica Os Bandidos[2], sobre a disputa entre dois irmãos pelo amor e herança do pai escrita por Friedrich Schiller, foi adaptada por José Celso como metáfora ao histórico conflito entre o Teat(r)o Oficina, representado pelo grupo de bandidos da era cibernética *Strume und Mangue*, e o Grupo Silvio Santos, representado pelos bandidos da corporação midiática e financeira *Pro-World Corporation $$*.

A dramaturgia, adaptada na perspectiva de telenovela e plugada na era digital da comunicação, permitiu que esta encenação se utilizasse de imagens projetadas pelo espaço de uma maneira inovadora e sem precedentes na história do Oficina, tornando o audiovisual um recurso técnico pro-

[2] Os Bandidos tornou-se filme em 2011 e encontra-se disponível em dvd triplo.

tagonista desta narrativa teatral.

Na peça, o vídeo entrou primeiro como cenografia. Um carpete branco foi inserido transformando o palco-pista do terreiro eletrônico em uma tela de 4m x 30m., refletindo imagens interligadas e mapeadas por diversos projetores, além de monitores de TV espalhados pelo espaço, e outras duas telas nas extremidades opostas da pista, transmitindo imagens diferenciadas em cada uma das telas.

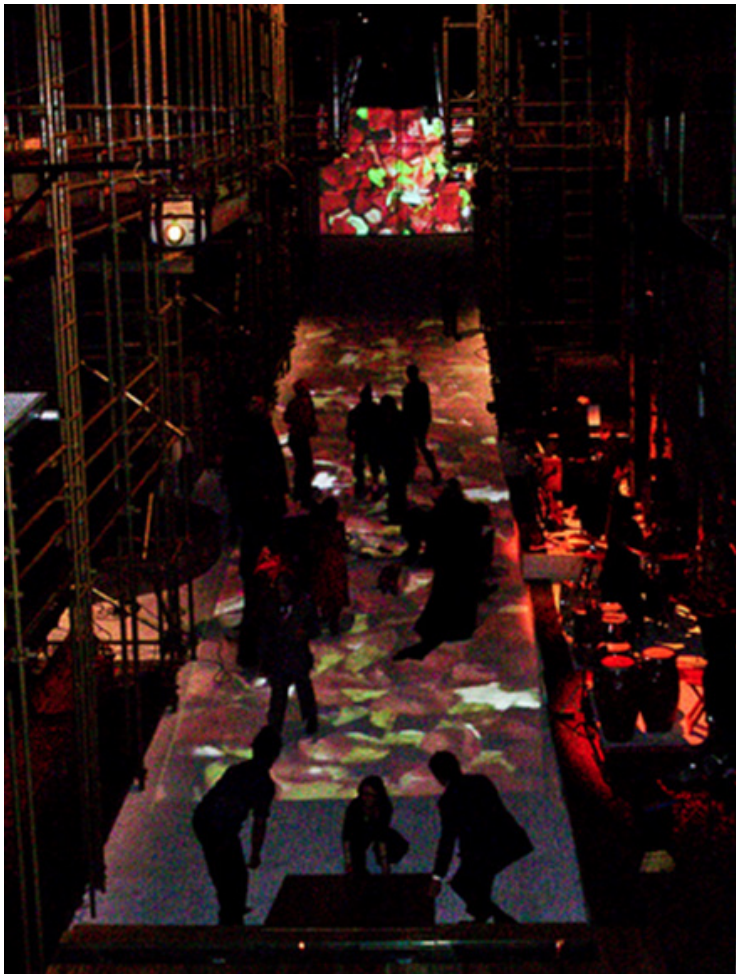

Figura 7 - *Videomapping* transformado o palco-pista em tela de cinema no Teatro Oficina (2008). Foto Cassandra Mello.

Porém, a ideia de transformar o palco-pista em tela de cinema não foi inédita no Teat(r)o Oficina. As peças Taniko - O rito do mar (2008), direção de José Celso, e Cypriano e Chan-ta-lan (2008), direção de Marcelo Drummond, se utilizaram deste recurso, ainda que de forma experimental.

A dramaturgia em Os Bandidos buscava nas experiências audiovisuais um complemento. É a poética que apodera-se dos recursos técnicos disponíveis, através, primeiramente, da adaptação verbal inserida sob forma de rubricas no texto.

No caso desta encenação, pude acompanhar atentamente de que forma a criação literária

transformou-se em cenografia audiovisual, já que participei como colaborador técnico e criativo da equipe videográfica no grupo, na função de VJ, sendo a equipe de vídeo desta encenação também formada por Cassandra Mello, Gabriel Fernandes, Renato Banti e direção de Elaine Cesar.

A partir de uma extensa análise do texto e uma roteirização quanto às necessidades do vídeo, iniciou-se o processo de pesquisa das imagens necessárias para transformar a literatura em trilha audiovisual. A primeira parte da pesquisa ocorre diretamente em *websites* e em DVDs da filmografia mundial. Além destas imagens, pesquisas em livros fotográficos, nos acervos do Oficina, da Unicamp e da Cinemateca Brasileira, além de pinturas e desenhos, passam a compor a paleta audiovisual, completando o processo de pesquisa.

Mas a maior parte do material imagético de Os Bandidos são gravações, filmagens e criações realizadas pela própria equipe de vídeo. Sendo que as principais imagens criadas referem-se às texturas, animações, à vinheta da novela, aos flashbacks: cenas realizadas com o elenco anteriormente em bailes funk, em viagens de avião, ou em adegas, por exemplo, entre outras.

Com um amplo acervo imagético necessário para a criação da trilha visual, inicia-se o processo de pós-produção, que poderia ser dividido em duas etapas.

Na primeira, há uma edição de vídeos em tempo linear, imagens que são experimentadas e alteradas conforme o desenrolar dos ensaios técnicos. Sendo estas alterações tratamentos variados, seja na cor, na velocidade da imagem, na colagem com outras imagens, na composição com outros símbolos, na composição com outros sons, na montagem com outros signos etc.

A segunda etapa do processo refere-se à edição ao vivo, quando há montagem das imagens transmitidas pelos cinegrafistas-atores, pelas dezesseis câmeras de segurança, pelas imagens pré-editadas e daquelas que seriam editadas em tempo real através de *softwares* para *VJing*.

Há cenas em que o vídeo prolonga a experiência de uma ação. Por exemplo, quando as personagens deliram ou tem devaneios, a função das projeções é estimular essa sensação, e a ação performática pode ser acompanhado de uma trilha audiovisual específica, alucinante ou psicodélica, em convergência com a percepção da personagem.

Já a direção do corte ao vivo, para as imagens registradas pelos cinegrafistas-atores em tempo real e projetada nos telões, buscou seguir o fio da dramaturgia, sendo que a narrativa em Os Bandidos se divide em episódios como uma novela, possibilitando a montagem das cenas. Estas práticas podem ser verificadas por meio da edição de duas linguagens distintas: a montagem televisiva e a montagem cinematográfica.

Nas cenas da corporação midiática *Pro World Corporation $$,* a montagem televisiva das novelas foi explorada, e os cinegrafistas-atores faziam principalmente enquadramentos close-up e

planos-contraplanos respeitando o eixo do palco, enquanto que a edição das imagens ao vivo privilegiava o texto dito pelos atores.

Já nas cenas do grupo Strume und Mangue, pudemos realizar procedimentos relacionados à montagem cinematográfica, com a peculiaridade de que nestas cenas a ênfase era por planos-sequência, pela quebra do eixo, e também por uma edição em tempo real que não privilegiava a personagem que transmitia o texto, mas sim as reações do coro.

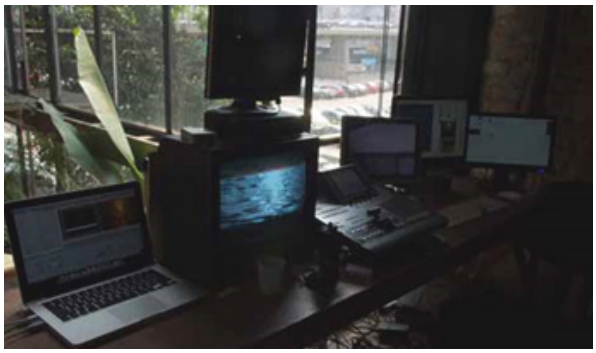

Figura 8 e 9 - *Cinegrafistas-atores e o dispositivo técnico audiovisual. Fotos por Lenise Pinheiro. Fonte: Blog Cacilda, 2008.*

A ausência das projeções de imagens em algumas cenas desta encenação deve-se, geralmente, a dois fatores. O primeiro é a iluminação muito intensa, o que pode prejudicar as projeções. O segundo fator é a própria dramaturgia, que em alguns momentos busca dos espectadores uma concentração focada em uma única ação no palco, e o vídeo é retirado para não criar uma segunda camada dispersiva.

Há na adaptação desta peça diversas referências à contemporaneidade, como a inserção de elementos digitais, o recebimento de e-mails, exibição de vídeos no *Youtube*, vigilância através de diversas câmeras de segurança espalhadas pelo espaço, diálogos virtuais e mensagens enviadas através do telefone celular, tornando as projeções de imagens indispensáveis à narrativa.

Por isso, a característica principal das experiências audiovisuais nesta encenação é a interatividade com o elenco. Em sua maioria, as entradas e saídas do vídeo são pontuadas por ações do elenco muito específicas, simulando um controle virtual sobre as imagens. São ensaiados alguns movimentos com as mãos, um estalo do dedo ou um aperto em controle remoto invisível, um olhar direcionado ou um rodopio na pista central. Estes sinais variavam conforme a sugestão do diretor ou dos atores que contracenavam com as imagens.

Com mais de cinco horas de duração, esta peça teatral possui inúmeros exemplos que poderíamos citar sobre os processos da projeção de imagens e sons em movimento, sendo que as princi-

pais funções do audiovisual em Os Bandidos são:

1- ocupar o espaço arquitetônico.
2- criar cenários virtuais.
3- criar iluminação de cena.
4- enfatizar a entrada de personagens através de leitmotivs.
5 - apresentar cenas em flashback.
6 - apresentar grafismos, ilustrações, artes-plásticas e fotografias.
7 - apresentar legendagem para diálogos ou músicas.
8- invocar a experiência da vigilância através de câmeras de segurança.
9- invocar os fenômenos culturais do cinema, televisão, e internet.
10- articular a tensão entre o registro, o ao vivo e o tempo real.
11- articular a tensão entre luz, o palco, e a tela.

A partir destas análises, é possível perceber que Os Bandidos explorou diversas experiências interativas com imagens e sons em movimento, que se transmutam com rapidez e facilidade em diferentes funções cênicas, transformando o terreiro eletrônico em aquário audiovisual.

Considerações finais

Por fim, busquei neste artigo apresentar um breve percurso histórico das relações entre luz, palco e tela por grupos e obras que exploram a inserção de experiências audiovisuais na cena teatral produzindo sensações e percepções complementares à narrativa.

Como percebemos, por meio das diferentes experiências audiovisuais aqui apresentadas, não há um rigor de método na utilização de projeções fílmicas na cena teatral, e as técnicas utilizadas variam em cada obra, tornando-se um elemento cênico híbrido e peculiar. Já as telas, os monitores, os locais e superfícies para projeção, quando inseridas na obra teatral nunca se repetem, evoluindo e modificando-se conforme a dramaturgia se apropria dos meios científicos disponíveis para refletir imagens e sons em tempo real.

A partir destas observações, nos focamos na peça Os Bandidos como exemplo de obra artística que possibilitou inúmeras experiências interativas, e que se apropriou do audiovisual como elemento cênico em suas diferentes funções possíveis.

Esse ambiente de múltiplas sensações táteis e audiovisuais contribui para a evolução das técnicas, dos meios e dos processos na era da comunicação contemporânea, ampliando as experiências subjetivas e o acontecimento poético nas artes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMAS, Almir. *Televisão digital terrestre*: sistemas, padrões e modelos. São Paulo: Alameda Editorial, 2012.

ANDRADE, Oswald. "Do Teatro, que é Bom". In: *Ponta de lança*. Rio de Janeiro: Editora Civilização, 1971, p.85-92.

ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BARDI, Lina Bo, ELITO, Edson. *Teatro Oficina* – Oficina Theater 1980-1984. Lisboa: Editora Blau, 1999.

BAZIN, Andre. "Theater and cinema". In. KNOPF, Robert. *Theater and film:* a comparative anthology. New Haven: Yale University Press, 2005.

BERTHOLD, Margoth. *História do teatro mundial*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

COSTA FILHO, José. *Teatro contemporâneo no Brasil*: criações partilhadas e presença deferida. Rio de Janeiro: 7 letras, 2009.

EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2002.

LACOSTE, Jean. *A filosofia da arte*. Rio de Janeiro: Joge Zahar Ed., 1986.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.

MEE, Arthur. *Harmsworth history of the world. London*: Carmelite House, 1908, p. 2478.

MEICHES, Mauro Pergaminick. *Uma pulsão espetacular:* psicanálise e teatro. São Paulo: Editora Escuta, 1997.

MEYERHOLD, Vsévolod. *Do Teatro*. São Paulo: Editora Iluminuras, 2012.

MOLINA JR., Jair Sanches. *Os Bandidos e Estrela Brazyleira a Vagar - Cacilda!!*. São Paulo, 2009. (Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro Universitário Senac para obtenção do título de Bacharel em Audiovisual).

MUNSTERBERG, Hugo. "A atenção", "A memória e a imaginação" e "As emoções" . In: XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983, p. 25-54.

PRADO, Luis Andre. *Cacilda Becker* - Fúria Santa. São Paulo: Editora Geração, 2002.

PEIXOTO, Fernando. Especial Teatro Oficina. In: *Dionysos*, n° 26. Rio de Janeiro: Ministério da Educação e Cultura, 1982.

RAMOS, Guiomar. *Um cinema brasileiro antropofágico?* (1970 -1974). São Paulo: Anablume, Fapesp, 2008.
RAMOS, Luiz Fernando. *O parto de Godot e outras encenações imaginárias*. São Paulo: Hucitec, 1999.

ROCHA, Glauber. *Roteiros do terceyro mundo*. Rio de Janeiro: Alhambra, 1985.

SALTER, Chris. "The projected image: video, film, and the performative screen". In: *Entangled: technology and the transformation of performance*. Cambridge: MIT Press, 2010, p. 113-179.

SCHILLER, Friedrich Von. *Os Bandoleiros*. Porto Alegre: Editora L&PM, 2001.

XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983

WEBSITE, *Teat(r)o Oficina*. Disponível em: <http://teatroficina.com.br>.