

O uso da tecnologia no teatro contemporâneo: A cena de Enrique Diaz¹

Roberto Morettho²

RESUMO: O uso da tecnologia na criação artística é uma das tendências do teatro contemporâneo. Para melhor compreender como se elabora essa construção de significados e quais são seus resultados estéticos, analisaremos os procedimentos desenvolvidos pelo diretor brasileiro Enrique Diaz. Veremos como o uso dos aparatos tecnológicos se relacionam com a modulação da dramaturgia, com a manipulação do tempo e do espaço e com o jogo dos atores em cena. O que se pretende é verificar as influências do uso da tecnologia na cena, característica de uma nova teatralidade, e também deixar registrados os procedimentos de criação de um dos mais importantes artistas da cena contemporânea brasileira.

Palavras-chave: Encenação; Tecnologia; Teatro; Enrique Diaz; Dramaturgia.

1. Introdução

Nas últimas décadas, com o surgimento e o uso cotidiano de diferentes tecnologias pelo homem, o teatro tem se confrontado com novas possibilidades de comunicação. Com o advento da indústria cultural e a necessidade econômica de atingir cada vez mais público, o cinema e o vídeo tornaram-se meios “artísticos” mais viáveis economicamente pela facilidade da reprodutibilidade das suas obras, fazendo com que o teatro perdesse espaço e importância em uma sociedade mais preocupada com o valor econômico do que com o cultural. Houve, também, uma fácil adequação do gênero dramático aos novos veículos tecnológicos, além de eles terem se tornado cada vez mais acessíveis e familiares para o “consumidor”, público que a arte tem a seu dispor.

Um dos autores que têm se debruçado sobre essas questões é a francesa Beatrice Picon Vallin³, que enxerga excelentes oportunidades que os artistas contemporâneos deveriam considerar com relação ao uso da tecnologia em sua cena. Apesar de a tecnologia estar cada vez mais presente no dia a dia das pessoas, seu uso no teatro ainda é pouco explorado de maneira geral, e em particular na cena brasileira, existindo “um obstinado desinteresse dos

¹ Enrique Díaz Rocha nascido em 1968 no Peru, e radicado no Brasil desde a infância, é um diretor teatral e ator de teatro, cinema e televisão. Desde 1990 dirige a Companhia dos Atores.

² Mestre e Graduado em Artes Cênicas pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), na linha de pesquisa de Formação do Artista (Encenação Contemporânea) e em Pedagogia do Teatro. Possui formação técnica em Interpretação. Diretor da Cia O Grito de Teatro desde 2003 com sete espetáculos em repertório. Concluiu projeto de Iniciação científica com bolsa da FAPESP em Teatro de Animação (Máscaras, Bonecos e Objetos). E-MAIL: betomoretto@yahoo.com.br

³ Beatrice Picon-Vallin é diretora de pesquisa do CNRS (Centro Nacional de Pesquisa Científica), professora de história do teatro no Conservatório Nacional Superior de Arte Dramática de Paris. Especialista em teatro contemporâneo, suas pesquisas abrangem questões relativas ao trabalho da cena com as novas tecnologias.

artistas por essas novas tecnologias”, fruto, talvez, de um preconceito sobre o papel “alienante” geralmente relacionado à proliferação de imagens na sociedade atual. Entretanto, a cena pode e deve abrir um espaço consciente e de discussão relacionada à invasão de imagens em todos os espaços sociais contemporâneos, como forma de melhor compreender e quem sabe estancar essa prolixidade (PICON-VALLIN, 1998, p. 33).

Picon-Vallin lembra, ainda, que, nos espetáculos, que, independentemente do efeito da moda, interessam-se pelo poder das imagens no teatro, a cena aparece como único terreno de confrontação autêntica entre os diferentes tipos de imagens que nos rodeiam. O teatro, por natureza um lugar de troca e interação entre todas as artes convocadas, lugar de uma experiência compartilhada entre a cena e a plateia, constitui o campo ideal onde todas as imagens podem dialogar entre si, e também conosco, e serem postas em xeque. Utilizar a imagem, das mais simples às mais sofisticadas do ponto de vista técnico, não significa ceder aos encantos delas, nem tampouco submeter-se à idolatria do imaginário dominante. Existe uma tradição teatral de imagens projetadas sobre uma tela, e a cena pode resistir às imagens que invadem todos os espaços sociais de hoje, abrindo-se para elas um espaço consciente e de discussão, estancando-se, assim, a sua invasão.

É importante citar que, no caso brasileiro, o custo da introdução das novas tecnologias no espaço da cena é um inibidor do uso destas, visto que é ínfimo o patrocínio para a arte teatral, principalmente aquela que se dedica à experimentação e à pesquisa. De qualquer modo, a sua apropriação pelo teatro, propondo um novo universo de possibilidades espaciais, temporais e de jogo entre ator, cena e plateia, tem-se tornado um dos caminhos mais significativos e interessantes da contemporaneidade, norteando algumas das mais radicais experiências cênicas ao redor do mundo, como as de Bob Wilson nos Estados Unidos, Patrice Cherau na França e Enrique Diaz aqui no Brasil. Diaz, que também é ator, dirige, desde o ano de 1989, o grupo de teatro Cia dos Atores na cidade do Rio de Janeiro.

O diretor brasileiro têm se destacado na incorporação de tecnologias sonoras e imagéticas na construção de seu trabalho cênico. O fato de ser também ator de cinema e televisão, tendo intimidade com tais “veículos técnicos”, possibilita um manejo hábil de seus recursos, utilizando-os na ampliação da comunicação com o público: “o cara hoje em dia está ligado na TV, na imagem, o cara do carrinho de pipoca da praça nunca foi ao teatro, mas tem uma experiência forte com o vídeo, com o rádio [...]”⁴.

⁴ Entrevista realizada por Roberto Moretho na sede da Cia dos Atores em 18 de julho de 2005.

O primeiro registro de uso de vídeo em sua cena apareceu em 1994, em uma performance criada para integrar o projeto Multidisciplinar Arte/Cidade (Cidade Sem Janelas), apresentada uma única vez no antigo matadouro Municipal de São Paulo na Vila Mariana e exibida, posteriormente, no Rio de Janeiro⁵. A imagem, como forma de expandir o espaço, criar uma outra temporalidade e contracenar com os atores, começou a ser testada nessa experimentação que contava com uma câmera que transmitia em tempo real imagens para dois aparelhos de TV na cena, e, segundo Diaz, representavam janelas internas, expansão da ficcionalidade, mergulho nos labirintos da criação. Todavia, foi durante o desenvolvimento do espetáculo “Melodrama”, de 1995, que Diaz introduziu, significativamente, vídeos e gravações sonoras em sua criação.

Nesse espetáculo, que se propunha abordar o universo melodramático como linguagem, aconteceu uma aproximação natural com as radionovelas e as telenovelas brasileiras (som e imagem), herdeiras dessa tradição, incorporando-as na construção da cena. A partir de “Melodrama”, o uso tecnológico torna-se presença constante no trabalho de Diaz, sendo utilizado para criar rupturas, aprofundar e/ou modificar significados, servindo, também, para revelar aquilo que se esconde por detrás da criação da cena e ressignificar o trabalho dos atores. Verificaremos, agora, esses usos nos espetáculos encenados por Diaz e o reflexo dos resultados na estruturação da dramaturgia, no tempo e espaço da cena e no trabalho dos atores.

2. A tecnologia na modulação da dramaturgia

Dramaturgia, em sentido amplo, é a maneira de a arte dramática estabelecer as regras de construção de uma determinada obra teatral: “Examinar a articulação do mundo e da cena, ou seja, da ideologia e da estética” (PAVIS, 1999, p. 114). Com a criação de novas tecnologias, ampliaram-se as possibilidades de lidar com essas regras, fomentando a comunicação com o público: “o encenador estaria em busca de imagens capazes de sintetizar, de aprofundar, de traspassar, de contradizer o texto, em busca de uma cena na qual os ritmos, as cores, o movimento viriam entrelaçar-se com as palavras e os sons” (PICON-VALLIN, 1998, p. 17).

⁵ “Em *As Cidades Invisíveis*, com instalação e figurinos de Ricardo Venâncio, havia dois televisores que mostravam em preto e branco, imagens captadas ao vivo por uma câmera de vídeo. Funcionavam como expansão do espaço e multiplicação da figura dos atores.” (SANTOS, 2004, p. 15).

Dessa maneira, o uso da tecnologia ajudou a criar novos significados para o teatro, podendo aumentá-los, diminuí-los, alargá-los, estreitá-los, permitindo, também, criar fissuras com abertura de novas expressões paralelas ou contraditórias ao espetáculo. Existe toda uma possibilidade de modular a intensidade de sons, cores, formas, tempo e espaço, bem como criar abertura de unidades autônomas de significados inerentes, novos ou contraditórios à obra, interferindo, decisivamente, na formulação da dramaturgia. E se uma das preocupações da dramaturgia é entender “como idéias entre os homens e o mundo são enformadas [...] em texto e em cena,” utilizar-se dos recursos tecnológicos aproxima e confronta o homem com questões atuais, visto a tecnologia estar cada vez mais presente no cotidiano das pessoas, pelo uso de computadores, celulares, câmeras de foto e gravação, MP3 e iPod e ainda pela proliferação das câmeras de vigilância, aparelhos de alarme, cartões com chip, código de barras e as infinitas possibilidades da internet e seu mundo virtual (PAVIS, 1999, p. 114).

A própria palavra, o texto, pode ser redimensionada, se projetada na cena, adquirindo outro estado e podendo ser utilizada como mais um modo de escritura cênica pelos dramaturgos contemporâneos.

Diaz, ao trabalhar com esses novos recursos em sua cena, tem rearticulado seus significados, confrontando-os com o homem e com o meio, ampliando as possibilidades dramáticas do espetáculo.

No texto do espetáculo “Melodrama” de 1995⁶, produzido pelo dramaturgo Felipe Miguez, que acompanhou seu processo de elaboração, as janelas modulares que som e imagens estabeleceram extrapolaram a linearidade da escrita e do registro textual, estabelecendo níveis de percepção que não são possíveis de serem expressos por palavras e, como veremos a seguir, não dão conta da amplitude dos significados alcançados na fruição pelo espectador.

Um desses usos está relacionado ao programa de rádio utilizado para contar uma das três histórias que se entrelaçam no espetáculo. Nela, parte da cena revela os seus mecanismos de construção, quando os atores alternam-se entre as ações e a narração de suas histórias em um “estúdio” de rádio, confrontando o espectador com a organização do jogo ficcional. Ao mesmo tempo em que prende pelo desenrolar da história, faz o público se deparar com a constituição de várias ficcionalidades recortadas, quebrando a linearidade da fruição. Nesse caso, o espectador é convocado ao jogo da cena, é chamado a encontrar um sentido para a obra.

⁶ Neste espetáculo, que é o quinto trabalho do grupo, pela primeira vez, há o trabalho de um dramaturgo durante o processo de criação.

O jogo proposto pelo uso dos microfones na cena, junto das ações dos “radialistas” que assumem as personagens que narravam, proporciona à dramaturgia construir outras significações que vão além do estúdio de rádio a qual remetem. Colocam o espectador alerta ao possível engodo que se esconde por trás da manipulação da linguagem melodramática pelos meios midiáticos e pelo próprio teatro. Propõem que fiquemos alerta aos direcionamentos das construções de significados nos jogos ficcionais. Mostram-nos a passividade da fruição *versus* o convite a participar nos mecanismos de criação, a uma reflexão ampla sobre a regência da sociedade e daquilo que é oferecido artisticamente.

Temos, ainda, no espetáculo, duas personagens que, de certa forma, aparecem como elos da trama apresentada: o Ébrio e o Amnésico. Ao final da peça, eles se revelam como partes de uma mesma personagem, enquanto suas imagens são fundidas em um telão ao fundo. Além de unificar o enredo do espetáculo, a imagem deixa no ar a sensação de fragmentação da vida, que nos parece una, mas é construída como uma colcha de retalhos. Sensação ampliada pelo tamanho da imagem projetada no telão, em comparação às personagens presentes no palco, criando ao mesmo tempo a grandeza e a insignificância humanas. A cena está completamente atrelada ao jogo da teatralidade, que se utiliza de narrativas, de entrelaçamentos, de imagens e de sons gravados, em um interessante quebra-cabeça de revelações, ligadas as características da linguagem melodramática.

Uma das impressões que surgem ao analisarmos a dramaturgia desse espetáculo é que o uso tecnológico nele incorporado por intermédio de seu tema, o melodrama, e, por consequência, a radionovela e a telenovela foram construindo significados outros, que modularam em intensidades variadas a dramaturgia ao longo de sua criação.

Na peça seguinte à “Melodrama”, chamada de “Cobaias de Satã”, o ponto de partida de sua pesquisa foi jogar com os mecanismos teatrais de construção do drama: “Quanto à estrutura dramática, pretendemos discutir os três pilares fundamentais do drama: o Mal, o Bem e o Homem. Em toda peça dramática clássica existe essa equação [...]”⁷. Ao final da peça, acontecia um julgamento, cujo objetivo principal era tratar das “forças antagônicas do drama e suas funções no teatro”⁸. Aqui o uso tecnológico torna-se mais radical e seus resultados soam marcantes para a criação. Em “Cobaias de Satã” o diretor não só faz uma crítica aos programas de auditório como usa e abusa de vídeos pré-gravados e de uma câmera que acompanha a movimentação dos atores no palco e nas coxias e projeta simultaneamente a

⁷ Sinopse do espetáculo em projeto pedindo apoio, encaminhado ao Centro Cultural Banco do Brasil do Rio de Janeiro, durante os processos de pesquisa.

⁸ Idem.

imagem em dois telões. Nesse espetáculo, o uso das imagens ajudou a criar contraposições entre o bem e o mal.

Em uma das cenas da peça, temos uma das personagens buscando uma explicação para o delírio provocado pelas drogas, em percurso que é acompanhado por um suposto Diabo, com seu olhar de vigia manipulando a câmera ao vivo. Aí, temos, além das imagens das coxias expostas nos telões do palco, o efeito de luzes estroboscópicas e uma música alucinante criando a atmosfera onírica da loucura, ao mesmo tempo em que temos duas atrizes representando uma mulher com duas cabeças, explicando, cientificamente, os efeitos no corpo de toda essa alucinante viagem. Tudo isso acontece em um jogo entre atores, câmeras, telões, luzes e som no palco e nas coxias reveladas pelas imagens ao vivo. As imagens oscilam desfocadas, são distorcidas, seguem as personagens em suas trajetórias pelos espaços do teatro, coxias, corredores e camarins, contracenam com os atores, seguindo o som a mesma trajetória, aliado à música eletrônica, enquanto luzes estroboscópicas interferem na qualidade dos movimentos das personagens. Esse jogo quebra a ficcionalidade e escancara as construções dramáticas do Bem, do Mal e do Homem, borrando suas estruturas, não estabilizando os contextos representados. Ao mesmo tempo em que apresenta a ficção, deixa no ar seu efeito de engano, de condutora de ideias, de construtora de sentidos. E como se criticasse seu próprio fazer como algo irreal, imoral e ambíguo, prova que a arte tem o poder de conduzir discursos e também sensações, que ela afeta não só a memória racional, mas, principalmente, a memória corporal.

Outro espetáculo dirigido por Enrique, que se utiliza dos recursos tecnológicos adequados a seu tema, é “O Rei da Vela”, de Oswald de Andrade. A encenação é concebida como se o espetáculo acontecesse em um show de auditório (ideia também presente em “Cobaias”) e, dessa maneira, não só a construção do roteiro cênico, mas também o uso das imagens e sons aliam-se à proposta de perceber a cena entre verdade e artifício: O formato do espetáculo remete a um auditório de televisão. Nessa peça, temos um jogo em que os créditos do espetáculo são apresentados em um telão como inserções comerciais características dos programas de TV, em clara apropriação crítica desse mecanismo pela cena, pois o que se quer apontar é a venda da cultura e a mercantilização da vida, com o deslocamento desse mecanismo para o palco. A palavra escrita, nesse caso, desprende-se do texto e materializa-se na cena, palavra animada, símbolo que propõe ao espectador decifrar sua leitura e os significados que constroem no jogo da cena.

Em um espetáculo mais recente, de 2005, “Ensaio.Hamlet”, criado sobre o texto de Shakespeare, temos um uso bastante interessante da câmera de vídeo, que interfere

bruscamente na dramaturgia na cena em que Gertrudes convida seu filho para uma conversa, sendo vigiada por Polônio. Essa cena, no espetáculo de Diaz, acontece com Polônio portando uma filmadora que transmite, em tempo real, para televisores instalados na área da encenação, as imagens daquilo que está sendo captado pela lente da câmera. Aqui, aponta-se a vigilância a qual estamos submetidos nas grandes cidades todos os dias, da gravação como invasora da privacidade, visto que, na cena, Polônio está visível, subtendendo que se esconde por detrás da câmera.

A imagem projetada sobre a tela no teatro está do lado do excesso e da abundância. A cena deve gerir esses excessos no interior da sua dramaturgia e cuidar para que isso não nos torne cegos, mas aguace o nosso olhar.

3. A tecnologia na manipulação do tempo e do espaço

O tempo no teatro pode ser dividido entre a relação da temporalidade da representação com a temporalidade da ação representada, o que a autora Anne Ubersfeld (1996) denomina “tempo teatral”.

O tempo da representação, ou tempo cênico, é aquele no qual o espetáculo se desenrola, é o tempo presente, cronologicamente mensurável, é também o tempo da subjetividade psicológica do espectador que o assiste. Já o tempo da ação representada, ou tempo dramático, é o da ficção, da fábula, ele acontece pela oposição entre ação e intriga e está presente em todo discurso narrativo. Ele está nos signos da representação tanto temporais quanto espaciais (PAVIS, 1999).

O espaço no teatro divide-se, também, entre o espaço cênico (denotativo) e o espaço dramático (conotativo). A obra resulta do jogo entre o uso do espaço cênico, ou “espaço concretamente perceptível por parte do público”, e o espaço dramático, o da representação, da ficção: “para que a projeção do espaço dramático se concretize, não é necessário nenhuma encenação: a leitura do texto é suficiente para fornecer ao espectador uma imagem espacial do universo dramático” (PAVIS, 1999, p. 135).

A utilização das tecnologias de som e imagem proporcionou criar novos tempos e espacialidades na cena. Mesmo nos espaços tradicionais e frontais, a “frontalidade” é abalada, pois, como espectadores, nós temos a percepção do plano geral do espaço da representação, sendo que as imagens projetadas podem nos fornecer o plano fechado, o recorte, o detalhe que queremos significar.

Se para o Teatro de Arte de Moscou e Stanislavski colocar o ator de costas foi uma revolução, sem dúvida uma outra revolução é ver sobre a tela pedaços ampliados dos atores que estão em cena: “A imagem abre o espaço teatral para o infinitamente íntimo, como também para o infinitamente grande” (PICON-VALLIN, 1998, p.27). Vale ressaltar que, mesmo no mais tradicional e comum espaço teatral atual, o palco à italiana, temos a sua modificação, sem a necessidade de uma nova arquitetura teatral, e sim pelo uso imagético e sonoro que vai arquitetando outros lugares.

4. O Tempo e o espaço da imagem na cena de Diaz

Em uma das histórias do espetáculo “Melodrama”, há o uso de um aparelho de TV em cena. Na TV, é exibida uma das outras histórias que compõem o espetáculo, estando seus atores dublando-a ao vivo, paralelamente ao vídeo e à projeção num telão ao fundo do palco: “A linguagem cênica se torna polivisual e parece que são convocados simultaneamente todos os estados da história do nosso olhar, não só nos artefatos e nos suportes técnicos, mas também nas qualidades” (PICON-VALLIN, 1998, p. 26).

O tempo da TV, da gravação, contracena com o tempo do ator ao vivo no palco, que joga, ainda, com a quebra do espaço em três dimensões, a da gravação, a do ao vivo e a da cena que acontece ao lado, cujas personagens assistem na TV à gravação. Espaços refratados e simultâneos aproximam-nos dos espaços virtuais da internet, das conversas com vídeo do MSN e do próprio espaço do corpo nessa relação diária, pedindo, talvez, a quem assista ao espetáculo que concatene essas informações e crie possíveis paralelos com nossos disfarces diários. Solicitam que tenhamos consciência das imposturas propostas por uma sociedade que se autoproclama “livre e democrática”.

Já no espetáculo “Cobaias de Satã”, temos as coxias reveladas e transformadas em espaço de cena, graças à presença de uma câmera que acompanha os atores e transmite em tempo real as imagens para dois telões no palco. São abertos novos espaços de percepção, com a coxia aparecendo ao vivo no telão e que, apesar de inalterada sua característica de espaço transitório entre ator e personagem, propõe ao espectador um possível lugar de mascaramentos. Nesse espetáculo que recria a atmosfera de um programa de auditório, as imagens que abundam nos telões tentam, de certa forma, expor os simulacros da arte construídos sobre aparências reflexas e, propositadamente, misturam as referências espaciais e temporais, causando uma sensação de estranheza a quem o assiste. A tecnologia usada propõe-nos outras territorializações, arquiteta novos lugares, ao mesmo tempo em que está

profundamente ligada à ideia de simulação de ações presentes em qualquer programa de auditório e, também, em nosso dia a dia. Emoções nas quais fingimos acreditar e que são nossos simulacros diários.

Sobre esse tema e seus efeitos, Picon-Vallin (1998ano) cita o escritor e cineasta Jonas Mekas, que discute, em suas pesquisas, a abertura de novos caminhos sensíveis ao espectador de teatro, proporcionados pelos efeitos sonoros e visuais, presentes na cena contemporânea.

Segundo Mekas, o mal na arte é tudo o que não nos deixa dar um passo adiante, aquilo que nos faz voltar ao ponto de origem. No entanto, com os espetáculos midiáticos, é impossível voltarmos a qualquer lugar original, já que novas sensibilidades são abertas. Obrigamo-nos a sair de uma contemplação passiva para mergulhar em novos horizontes sugeridos pelas imagens (apud PICON-VALLIN, 1998, p. 32).

No espetáculo “O Rei da Vela”, temos a abertura de um interessante jogo de tempo e espaço, quando, em uma das cenas do início, um dos populares que vai pedir mais tempo e prazo para poder quitar sua dívida é rechaçado e perde, literalmente, suas calças para seu cobrador, a personagem Aberlardo I. Logo a seguir, acompanhamos, em um telão, o devedor saindo do auditório/teatro, passando pelo saguão do CCB do Rio de Janeiro, que é automaticamente reconhecido pela plateia, provocando um burburinho e, ao chegar à rua, é atropelado por um ônibus e alguém coloca ao lado de seu corpo uma vela, religando esse espaço do real à personagem do texto, dono de uma fábrica de velas, e que é também o “apresentador” do programa de auditório. Existe aí uma clara ampliação do uso de espaço, não somente o palco italiano, mas o uso do saguão e da rua, servindo, também, como autorreferência para a plateia, que fez esse mesmo caminho ao entrar no teatro, introduzindo-se no jogo e aproximando-se desse espaço “ficcional”. O uso da imagem, aqui, vai muito além de estabelecer a familiaridade das telas, TVs e programas de auditório, tão presentes em nosso dia a dia. O que temos nesse caso é um daqueles espetáculos “que convocam as imagens para transformar as suas estruturas, modificar seus espaços, manipular o tempo, modular sua dramaturgia, colocar no abismo a cena e os atores” (PICON-VALLIN, 1998, p. 17).

Temos, ainda, em uma outra cena, as personagens Abelardo e Heloísa dançando ao som de Villa-Lobos, em uma gravação apresentada em telão, tomando champanhe, enquanto o mesmo casal simula, ao vivo, o ato sexual, enquanto uma gravação sonora solta reportagens sobre as privatizações e as falcatruas cometidas no governo de Fernando Henrique Cardoso (presidente à época), criando uma “hibridação espacial”, não só de novos espaços, como já foi dito, mas também de novas sensibilidades estéticas (PICON-VALLIN, 1998). Existe, aqui, um descortinamento da vida pela arte, quando, em cena, ouvimos e vemos fragmentos

jornalísticos do dia a dia, junto de um “ingênuo” vídeo caseiro, inseridos no texto de Oswald de Andrade, ampliando a discussão política, em uma tentativa de acordar o espectador sonâmbulo de sua imersão num mar de escândalos reais e futilidades estéticas mercantis da vida moderna, seja pelo vídeo caseiro, comumente usado para espetacularizar nosso falso prazer de viver, seja pela bricolagem nesse universo burguês das reportagens retiradas dos meios de comunicação, escancarando a despolitização e a manipulação a que nos deixamos submeter. Aqui, as palavras entram, novamente, na cena, ampliadas pelo telão. Vemos fragmentos de notícias de jornais e fotos de acontecimentos reais. Temos o espaço das fotos que nos remetem ao real na projeção, dos textos jornalísticos que trazem a palavra para essa fusão de tempos e espacialidades.

Outro uso interessante dos instrumentos tecnológicos acontece no espetáculo “Ensaio.Hamlet” de Diaz. Nesse espetáculo, a imagem amplia-se e cria um espaço de percepção interno à personagem. Na continuação da já citada cena da morte de Polônio, o ator que representa Hamlet assume a câmera, que, até então, estava com Polônio, e revela ao vivo, pelos aparelhos de TV presentes no palco, os detalhes do olhar do príncipe sobre o corpo morto, o que ele “enxerga” da morte, em uma clara ampliação da percepção, e cria a representação do espaço interno do sentimento e da sensação da personagem. Na continuidade da cena, na discussão que Hamlet tem com a rainha Gertrudes, sua mãe, sobre o casamento dela com o cunhado e pai de Hamlet, ao aproximar a câmera do olhar de sua mãe, ampliando-o no vídeo, revela a alma da rainha atordoada pela morte do marido e pelo casamento com o cunhado. Nesse caso, os olhos, como reveladores da alma, reforçam o desnudamento da rainha vítima ou cúmplice da situação e, a seguir, o foco no peito materno torna-se o recorte do vídeo, em clara alusão ao complexo de Édipo, uma das prováveis causas da insegurança do príncipe Hamlet. Esses planos fechados que encontram lugar no espaço do vídeo ressignificam e sublinham para a plateia aspectos subjetivos da obra. Ao criarem os espaços internos dos personagens, eles fisicalizam a psique.

Piccon-Vallin (1998, p. 33) afirma que, quando a imagem é convocada à cena, sua crítica já está implícita nesse deslocamento. O simples fato de deslocar a imagem televisual (fora do seu fluido contextual) para a cena pode criar distância necessária para apontar o engodo ou o escândalo. Utilizadas pelo teatro, diretamente, ou por meio das estéticas que as geram, o clipe, o bombardeamento de planos violentos, o zapping etc., as imagens podem ser deturpadas e denunciadas pela sua simples transferência a algum dispositivo teatral, pelo trabalho dramaturgico e pelo jogo físico dos atores. Uma vez transferida, a tela perde seu poder de fascinação hipnótica.

5. O tempo e o espaço do som na cena de Diaz

Na utilização em cena dos instrumentos que gravam, reproduzem e ampliam o som, há a possibilidade de se criar imagens sonoras que preenchem e recriam o espaço teatral. Em “Melodrama”, nas cenas que remetem a um estúdio de rádio, temos ampliada a experiência auditiva pelo uso dos microfones na cena, aumentando-se a comunicação sensível com os espectadores. Os atores jogam com a modulação de suas vozes e com a produção fictícia de sons, brincam com as músicas e com os operadores de som. Em uma das cenas, uma manga sendo chupada remete ao som de um beijo, o que provoca uma nova sensibilidade sonora/visual na recepção pelo público. O jogo dos sentidos do espectador é confrontado entre a sensação sonora do beijo e a produção enganadora desse beijo. Cria-se um espaço da libido pela ampliação sonora, espaço que invade a plateia. Há, também, uma superposição de tempos entre os atores do estúdio que narram ao fundo ao microfone e o ator que chupa a manga e, ainda, a representação da cena pelos mesmos atores que narravam. Com relação ao espaço do beijo, é interessante registrar que, em uma das apresentações de “Melodrama” no SESC Pinheiros na cidade de São Paulo, em 2007, dois casais na plateia beijaram-se simultaneamente ao beijo da “manga”, numa clara relação de jogo, de ampliação do espaço e de brincadeira proposta pela cena.

Outro uso interessante de espaço e tempo sonoros acontece no espetáculo “Ensaio.Hamlet”, em que temos ampliadas por um aparelho sonoro as batidas do coração da atriz que faz a personagem Ofélia. A cena é a da narração de Ofélia para seu pai Polônio sobre um encontro intenso e estranho entre ela e o príncipe Hamlet, encontro que a deixa confusa sobre as intenções dele para com ela. Essa cena é apresentada com as batidas ao vivo do coração de Ofélia/atriz, criando a sensação física, interna de vida, de presença carnal, do fictício/real, que invade todo o espaço. Nesse caso, o espaço e o tempo orgânicos, referentes ao corpo da atriz, preenchem o espaço concreto do palco e da plateia. As batidas do coração nos dão uma temporalidade acelerada, que não é a mesma da atriz que está inerte, paralisada em cena diante do príncipe da Dinamarca.

Em outro momento desse mesmo espetáculo, nas cenas da aparição do fantasma do pai de Hamlet, há o uso do microfone ampliando uma respiração ofegante, criando um espaço de suspense. Nessa mesma cena, o microfone é utilizado como elo entre o mundo sobrenatural do fantasma e o mundo natural de Hamlet, atrelado ao jogo de representação de um centro espírita, fazendo, também, do ator um instrumento de comunicação entre Hamlet e o fantasma de seu pai. Nesse caso, espaço e tempo sobrenaturais deslocam a percepção da plateia do

concreto para as ondas sonoras que saem do microfone sem fios e transportam-se para as caixas de som do palco. Espaço do invisível, das ondas sonoras, criadas como espaço real, físico, de representação do sobrenatural.

Em outra cena, a da narração da morte da Ofélia, o microfone é usado como paralelo entre sua insanidade e as canções propostas no texto de Shakespeare, criando, sonoramente, um estado de incômodo, de loucura a quem assiste ao espetáculo.

6. A tecnologia e o trabalho dos atores

As tecnologias de imagem e som estão cada vez mais integradas no cotidiano das pessoas, principalmente no meio urbano, onde estão presentes nas compras, no banco, na vigilância e no lazer, por meio de vídeo, som, computadores e internet. Dessa forma, podemos pressupor que os artistas e o público de teatro atual foram criados na linguagem audiovisual e no manejo dos aparelhos tecnológicos, como aponta Picon-Vallin em seu texto (1998). Nesse caso, vale citar o que o próprio Diaz afirmou na época da apresentação de um de seus primeiros espetáculos, o “O Abao A Qu”, em 1990: “[A peça] tenta formalizar as imagens do pensamento de um autor teatral em processo de criação, mas usa, principalmente, imagens de cinema e televisão, que vão aparecendo e ilustrando esse pensamento” (JORNAL TRIBUNA DA IMPRENSA, 1990, p. 5). Aqui, Diaz se refere ao modo de conceber a cena, pois, nesse espetáculo, ele ainda não havia incorporado nem som e nem imagens, utilizando-se apenas dos recursos tradicionais de som e luz disponíveis na estrutura tradicional de teatro. A estrutura da ficcionalidade está cada vez mais atrelada a uma experiência mediada da imagem e do som, aparecendo o cinema e a TV como fortes referências da arte dramática. O grande problema é que as imagens que proliferam na sociedade atual são instrumentos hipnóticos, acríticos e que, raramente, confrontam o espectador ou ampliam sua visão de mundo e suas capacidades de elaboração simbólica. Entretanto, o Teatro pode incorporar as tecnologias de tela, das imagens de hoje sem que ele próprio se torne uma imagem, não perdendo suas especificidades e tampouco o funcionamento de seus dispositivos peculiares.

Um fato histórico é que o teatro sempre absorveu as inovações técnicas, mecânicas, elétricas, fílmicas e eletrônicas. As telas fazem parte de seu arsenal de objetos cênicos já faz muito tempo. Muitas encenações nos mostram que o teatro frágil e marginal de hoje sabe integrar por cruzamento as outras mídias, e o ator aprende a conduzir a essa suspensão que reforça a qualidade da atenção do público.

Assim, a comparação dos jogos mediados de interpretação com aqueles que acontecem ao vivo na cena pode promover o desvelamento dessa ficção quebrando seu efeito hipnótico.

A ressignificação simbólica dos jogos de interpretação de imagem e som abre um campo de possibilidades de que os atores de teatro não deveriam abrir mão, para que todo arsenal tecnológico pudesse ser confrontado, e não submetido às pessoas, como percebemos comumente.

7. A tecnologia nos jogos dos atores na cena de Diaz

No monólogo “A Paixão Segundo GH”, encenado por Diaz e adaptado da obra de Clarice Lispector, a projeção de imagens estabelece um interessante jogo de atuação para com a atriz Mariana Lima e amplia a interpretação dos significados da obra pelo público.

Em uma das cenas do espetáculo, uma barata que foi descoberta dentro do guarda-roupa da empregada recém-demitida é esmagada na porta pela personagem GH. Diante do inseto ainda vivo e com o plasma saindo de seu corpo, ela mergulha em delirante discurso filosófico sobre a vida e sobre os mistérios do universo. Nesse momento de suspensão da cena pelo delírio da personagem, a atriz entra no guarda-roupa por uma abertura lateral, abre suas portas por dentro e, simultaneamente, acontece uma projeção de três imagens nas duas portas e no interior do guarda-roupa, imagens essas que acompanham as ações da atriz ao vivo, fundindo seu corpo com imagens de uma barata e de um esqueleto em interessante coreografia. Ela, então, contracena com suas imagens até seu desfalecimento no palco, que é observado pelas suas figuras projetadas, em jogo de fusão impressionante. Observa-se uma junção e uma separação do corpo e da imagem, criando um novo corpo físico/tecnológico, aproximando o jogo de interpretação do cotidiano de nossas imagens projetadas e virtualizadas nas telas de computador, propondo um interessante jogo de interpretação entre corpo real e virtual.

Outro jogo interessante entre ator e imagem acontece no espetáculo “O Rei da Vela”, na cena em que a personagem Abelardo Primeiro é morta e Abelardo Segundo surge para tomar seu lugar. Nesse momento, existe, na tela, uma gravação que ilumina alguns lugares do cenário, aqueles que interessam reforçar como pistas da cena, ao mesmo tempo em que, no palco, o ator ilumina com uma lanterna esses mesmos lugares, exigindo, dessa forma, uma sincronia com a imagem gravada e um jogo que convoca a plateia a posicionar-se entre imagem ao vivo e imagem gravada. Nessa hora, há um certo distanciamento excitante, um

convite a uma interpretação mais detalhada do jogo da cena. Também nessa cena, o morto contracena com seu próprio cadáver, por intermédio da sua imagem projetada no telão, reforçando uma característica da Cia dos Atores: o investimento na expressão corporal, na representação física do ator, como espaço de desvelamento de seus processos artísticos. Criase, ainda, com uma grande propriedade, algo que subjaz no texto de Oswald, o latente alter ego expressado por Abelardo Segundo, que, nesse momento da cena, assume o lugar de Abelardo Primeiro, o qual continua ali, contracenando com sua imagem e com seu substituto.

Outro jogo inusitado de interpretação acontece no espetáculo “Cobaias de Satã”, em uma cena que remete a um programa de auditório. Nela, há um confronto entre pai e filha que se desenrola por intermédio de uma teleconferência. O rosto do pai aparece ampliado em um telão, em contraposição à presença da filha no palco. A cena é uma acareação entre os dois, já que a filha acusa seu pai de abuso sexual na infância e ele tenta defender-se pelo telão, com a mediação de um apresentador e uma psicóloga também presente no programa de auditório. Nesse caso, temos a confrontação de dois modos de interpretação/representação, buscando o rosto ampliado do pai no telão emoções mais contidas, próprias da mídia e do close ampliado de seu rosto projetado, ao contrário da filha que apresenta uma interpretação carregada em uma clara competição com a imagem gigante do pai projetada no telão. Interpretação performática ao vivo *versus* representação midiaticizada e projetada. O interessante é que esse jogo mostra a artificialidade de ambas as interpretações, pois, na imagem projetada na tela, o ator faz um jogo dúbio na defesa do pai, falseando suas emoções, e a atriz ao vivo exagera em sua performance de filha acusadora, deixando no ar um jogo de máscaras de falseamento, tanto na imagem projetada quanto na presença ao vivo em cena.

Nesse mesmo espetáculo, acontecem cenas nos corredores e coxias que são transmitidas ao vivo por imagens projetadas em um telão, enquanto as personagens fogem de seus delírios e sonhos. Diaz, ao revelar um dos espaços privados do ritual teatral, cria uma distinção entre ator e personagem.

Essa relação entre significado e significante tem uma abordagem mais radical no espetáculo “Gaivota – (Tema para um conto curto)”. São apresentados em um telão, em uma das cenas do espetáculo, partes dos ensaios que aconteceram em uma casa no Rio de Janeiro. Aqui, o jogo de interpretação e sua representação na construção do espetáculo é completamente aberto e atrelado à cena:

Outro aspecto fascinante na montagem de Diaz é a discussão que estabelece com a idéia de representação. A começar do próprio ícone central da peça, a gaivota, que é representada de inúmeras e inusitadas maneiras, mas nunca de forma figurativa, um tema que perpassa todo o

espetáculo é o da possibilidade de, no teatro, alcançar-se o máximo de significados com o mínimo de recursos.⁹

Processo e produto mesclam-se na atualização por imagens de momentos do ensaio comentados ao vivo na cena por Diaz, que é tanto diretor do espetáculo, quanto ator. O jogo da representação vaza completamente nesse espetáculo, que lida justamente com esse conceito

8. A tecnologia no treinamento dos atores e no resgate dos ensaios por Diaz

O uso da tecnologia pelo teatro pode servir como treinamento para os atores, ou registro de procedimentos pesquisados nos ensaios para posterior composição de cenas para o espetáculo. O uso da câmera serve para resgatar procedimentos artísticos, ou ainda para que os atores possam verificar suas atuações, buscando maior precisão em seu trabalho.

No espetáculo “Melodrama”, aparece um primeiro ensaio desse possível uso, segundo as palavras de Marcelo Olinto (DIAZ; OLINTO; CORDEIRO, 2006, p. 276): “Lembro de um dia, o Kike com a câmera na mão, eu e Susi pirando”. Nesse espetáculo, muitos procedimentos foram gravados durante os ensaios para servir como possível material de projeção utilizado na cena. Existe, também, um vídeo com gravações de momentos de ensaios que não foram utilizadas no espetáculo e, nesse caso, o material gravado serviu como rigoroso detalhamento das ações dos atores.

Esse procedimento aparece, também, no espetáculo “Ensaio. Hamlet”, cujos ensaios foram filmados, para que, posteriormente, as improvisações pudessem ser resgatadas em sua construção. A gravação aproveita a riqueza da criação dos atores que, em geral, se perde devido à natureza efêmera dos improvisos e à imaturidade da concepção do espetáculo. Graças a ela, temos registradas desde as primeiras ideias sobre o tema da pesquisa até as criações mais recentes, o que pode tecer um rico panorama de uma arte em processo, deixando mais viva e completa a concepção final do espetáculo. Outra possibilidade de uso dessas imagens relaciona-se ao treinamento dos atores, que, assistindo aos vídeos, compreenderão melhor seu trabalho:

Existe uma senda muito particular no processo da aprendizagem humana que possibilita uma experiência de auto-investigação do indivíduo, cuja proposta não se situa na área da terapia,

⁹ Texto inédito escrito pelo professor Luis Fernando Ramos do Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, sobre o espetáculo “Gaivota (Tema para um conto curto)”, durante a temporada de apresentações no SESC Pinheiros em São Paulo no ano de 2007.

mas sim no domínio do laboratório dramático teatral, e que tem nos jogos, nas improvisações, em exercícios específicos e na atitude reflexiva o seu centro de gravidade. (JANUZELLI, 1992, p. 7).

Desde “Melodrama” em 1995, o trabalho com a câmera sempre esteve presente durante o processo de criação e na gravação dos ensaios. Os atores, ao criarem as cenas improvisadas, já contavam com seu uso, e também com a possibilidade de poder assistir a suas performances gravadas. A figura do *videomaker*, que apareceu primeiro na performance “Cidades Invisíveis”, de 1994, vai se transformando com o tempo. Já em “Cobaias da Satã”, de 1996, é realizada por um ator-*videomaker*-personagem e, em “Ensaio.Hamlet”, de 2005, é assumida pela própria personagem. Neste último espetáculo, aliás, Diaz pediu aos atores para que eles próprios criassem e dirigissem com seus colegas algumas partes do espetáculo:

Trabalhamos em workshops divididos em 5 atos, olhando o que de mais importante era falado naquele ato. Então os temas eram divididos para cada ator. Cada ator então apresentava sua cena com trilha, iluminação, figurino, cenário, etc.¹⁰

É importante citar que os atores da Cia, tanto quanto Diaz, atuam, regularmente, na TV e no cinema, o que cria uma familiaridade com os recursos da imagem.

É esse conhecimento e autonomia dos atores, não só em relação aos meios, mas também à criação das cenas, que proporcionam um uso tão emblemático e contundente dos mecanismos tecnológicos nos espetáculos e que tornam tão diversa a cena de Diaz: “Essa refração da escritura cênica resulta, em parte, da combinatória [...], que alia encenação e performance, e justapõe processos de composição autorais e dissonantes” (FERNANDES, 2006, p. 43). Isso tem permitido que seus espetáculos tornem-se tão fascinantes tanto para o público quanto para a crítica: “Esse espetáculo de Enrique Diaz é um sonho, uma poesia de sonho” (COURNOT, 2005).

A busca do teatro contemporâneo por novas formas de comunicação com o homem tem nos usos tecnológicos grandes possibilidades de criar um diálogo profundo e crítico, além de abrir novas perspectivas de sensibilidades visuais, espaciais e sonoras.

Essa pequena análise de alguns dos procedimentos desenvolvidos pelo diretor Enrique Diaz justifica o quanto o uso crítico e artístico dos instrumentos tecnológicos contribui para ampliar não só a qualidade artística do teatro, mas também a comunicação e a sensibilidade da

¹⁰ Entrevista gravada no dia 11/12/04 no SESC Belenzinho, após apresentação do espetáculo Ensaio.Hamlet feita por Roberto Morethto com o ator e figurinista da Cia dos Atores: Marcelo Olinto.

plateia. Talvez esteja acontecendo a germinação de um novo tempo e de uma nova estrutura do fenômeno teatral.

Referências Bibliográficas

CAMARGO, Robson Correa de. **O Espetáculo do Melodrama: Arquétipos e Paradigmas**. Tese de Doutorado. Escola de Comunicações e Artes, 2005, Universidade de São Paulo.

CORDEIRO, Fabio. **Processos e Autorias: a Cia dos Atores e a tradição moderna**. Dissertação de Mestrado. Centro de Letras e Artes, 2001, Universidade do Rio de Janeiro.

COURNOT, Michel. Crítica a Diaz. **Le Mond**, Paris, 4 dez. 2005.

DIAZ, Enrique; OLINTO, Marcelo; CORDEIRO, Fabio (Org.). **Na Companhia dos Atores**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2006.

DORT, Bernard. **O Teatro e sua Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

FERNANDES, Silvia. O Discurso Cênico da Cia dos Atores. DIAZ, Enrique, OLINTO, Marcelo, CORDEIRO, Fabio (Org.). **Na Companhia dos Atores**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2006. p.41-60

JANÔ, Antonio Januzelli. **A Aprendizagem do Ator**. São Paulo: Ática, 1992. Série Princípios.

JORNAL TRIBUNA DA IMPRENSA. Rio de Janeiro, 26 out. 1990, Seção Tribuna Bis, p.5.

LOPES, Elisabeth Silva. **A Linguagem Experimental do Teatro Brasileiro: Anos 80**. Dissertação de Mestrado. Escola de Comunicações e Artes, 1992, Universidade de São Paulo.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PICON-VALLIN, Beatrice. *Lês Ecrans Sur La Scène*. Lausanne: L'Âge d'Homme, Collection Théâtre XXe siècle, 1998.

_____. **A Arte do Teatro – entre tradição e vanguarda: Meyerhold e a cena contemporânea**. Rio de Janeiro: Teatro do Pequeno Gesto/ Letra e Imagem, 2006. Organização Fátima Saad.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A Linguagem da encenação teatral**. Rio Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

UBERSFELD, Anne. *Lire Lê Théâtre II – L'école du spectateur*. Paris: Bellin, 1996.

RESUMEN: El uso de la tecnología en la creación artística es una de las tendencias del teatro contemporáneo. Para comprender mejor la manera de preparar la construcción del sentido y cuáles son los resultados estéticos, se analizan los procedimientos desarrollados por el brasileño Enrique Diaz. Vamos a ver cómo el uso de dispositivos tecnológicos está relacionado con la modulación de la dramaturgia, con la manipulación del tiempo y el espacio y el conjunto de los actores en el escenario. El objetivo es verificar la influencia del uso de la tecnología en la escena, propia de una nueva teatralidad, y también dejar registrados los procedimientos para establecer uno de los artistas más importantes de la escena brasileña contemporánea.

Palabras-chave: Escena; Tecnología; Teatro; Enrique Diaz; Dramaturgia.