



4D Art: corpos reais e virtuais, uma realidade aumentada

Michel Lemieux

Victor Pilon

Compagnie Multidisciplinaire 4D Art – Montréal, Québec, Canadá

Marta Isaacsson

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre/RS, Brasil

RESUMO – 4D Art: corpos reais e virtuais, uma realidade aumentada – A companhia canadense 4D Art fascina o olhar do público e interroga seus sentidos de realidade e presença pela interação cênica dos movimentos de corpos reais e virtuais. Para compreender os processos de criação da cena multimídia de 4D Art, apresenta-se uma entrevista exclusiva realizada com os diretores artísticos Michel Lemieux e Victor Pilon. As motivações artísticas do jogo real e virtual, os procedimentos empregados na criação das figuras virtuais e os desafios enfrentados pelos atores aparecem nas palavras dos criadores.

Palavras-chave: **4D Art. Teatro. Tecnologia. Virtual. Realidade Aumentada.**

ABSTRACT – 4D Art: real and virtual bodies, an augmented reality – The Canadian company 4D Art fascinates the eye of the audience and questions their senses of reality and presence through the interaction on stage of the real and virtual bodies' movements. To understand the creative process of 4D Art's multimedia scene, we present an exclusive interview with the artistic directors Michel Lemieux and Victor Pilon. The artistic motivations of the real and virtual game, the procedures employed in the creation of virtual figures and the challenges faced by the actors are exposed by the creators.

Keywords: **4D Art. Theatre. Technology. Virtual. Augmented Reality.**

RÉSUMÉ – 4D Art: corps réels et virtuels, une réalité augmentée – La compagnie canadienne 4D Art surprend le regard du public et interroge les sens de réalité et présence, par l'interaction scénique de corps réels et virtuels en mouvement. Pour comprendre le processus créateur des spectacles de 4D Art, on présente un entretien inédit réalisé avec les directeurs artistiques Michel Lemieux et Victor Pilon. Les motivations artistiques du jeu réel et virtuel, les procédés employés dans la création des figures virtuelles et les défis vécus par les acteurs sont exposés par les créateurs.

Mots-clés: **4D Art. Théâtre. Technologie. Virtuel. Réalité Augmentée.**

A cartografia da produção contemporânea de artes cênicas (teatro, dança, performance) revela ser o Québec uma região privilegiada em realizações artísticas investidas no emprego de tecnologias de imagem. Quando pensamos nessa região do Canadá e na cena tecnológica, o encenador, ator e cineasta Robert Lepage desponta imediatamente como grande nome. Mas, a partir dos anos 1980, outros grupos e artistas dessa região da América do Norte realizaram significativas pesquisas e produções cênicas com o emprego da tecnologia de imagem. Reconhece-se, entre outros, *Ubu Compagnie Création; Les Deux Mondes; Arbo Cyber, théâtre; Kondition Pluriel; Carbone 14*; artistas residentes em *Recto-Verso* (espaço de experimentação multidisciplinar mantido pela Ville du Québec) e *4D Art*. Esta última companhia, fundada em 1983, traz na direção artística Michel Lemieux e Victor Pilon, que se dispuseram a conceder a entrevista exclusiva apresentada neste número da *Revista Brasileira de Estudos da Presença*.

A formação multidisciplinar de Lemieux e Pilon – teatro, música, artes visuais – permite ao *4D Art* uma atuação artística em diferentes frentes, com obras concebidas tanto para teatro quanto para museus, planetário e circo. Ela explica também o princípio não hierárquico adotado na articulação de diferentes elementos expressivos em prol de uma produção artística provocadora de todos os sentidos do espectador. Entre as criações cênicas, destacam-se, nos últimos anos: *Ânima* (2002), *La Tempête* (2005), *Norman* (2007), *La Belle et la Bête* (2011) e *Icare* (2012)¹. Os espetáculos de Lemieux e Pilon vêm transpondo as fronteiras do Canadá para encontrar com sucesso os públicos de vários países, Estados Unidos, França, Inglaterra, Áustria, Alemanha, Espanha, Austrália, Colômbia, Venezuela, México, China, Coreia, Tailândia e Japão. A contribuição artística de Lemieux e Pilon ao fortalecimento da cultura canadense é fortemente reconhecida, tendo os dois criadores sido agraciados, em 2014, com a medalha da Ordem das Artes e das Letras do Québec.

O impacto das produções cênicas de *4D Art* está em grande parte relacionado aos surpreendentes resultados imagéticos atingidos pela investigação de métodos de produção de imagens virtuais para a cena. Lemieux e Pilon atualizaram, notadamente, a técnica do *Pepper's ghost*², desenvolvida pelo cientista britânico John Henry Pepper no século XIX para a produção de fantasmagorias. Graças a um sistema de projeção sobre suporte invisível, um refinamento do

efeito ilusionista, os criadores canadenses surpreendem o olhar do espectador, fazendo surgir imagens tridimensionais de objetos, pessoas e animais ausentes, que vagam no palco como se efetivamente ali estivessem. Apresentados de corpo inteiro e, pela forma holográfica, aparentando três dimensões, atores virtuais dividem o palco com atores reais. O espectador encontra-se, então, diante do entrelaçamento da presença dos corpos dos atores ao vivo com o ‘efeito de presença’ (Féral; Perrot, 2012) dos corpos de atores ausentes, cujas imagens foram previamente registradas. Diante de uma contracenação afinada entre o real e o virtual, o público tem os sentidos de realidade, presença e imaginário interrogados.

Considerando o caráter ao vivo que qualifica na essência as artes cênicas, o emprego de imagens virtuais no teatro é muitas vezes polêmico. No caso do espetáculo *La Belle et La Bête*³ (2011), que motiva a entrevista aqui apresentada, a distinção entre real e virtual é, porém, nitidamente assumida e articulada à trama. A figura virtual da irmã de Belle, por exemplo, aparece sempre em tamanho desproporcional ao corpo da atriz em cena. O espetáculo não só distingue real e virtual, mas também tira proveito dessa diferença na construção da narrativa.



Imagem 1 – *La Belle et la Bête* (2012). Foto: Victor Pilon.

Com textos de Pierre-Yves Lemieux e inspirada no clássico conto de Madame Villeneuve (1740), a trama do espetáculo se desenvolve em dois planos. Como na vida, há o mundo que se vê e o mundo que não se vê, o dos desejos, memórias, medos e fantasias. Assim, aos protagonistas da trama – a menina Belle, a Fera, e também Madame, que atua como narradora da trama e, em determinado momento, se transforma em fada madrinha –, juntam-se figuras que possibilitam a representação do mundo psíquico das personagens. Enquanto atores ao vivo representam os protagonistas, figuras virtuais surgem para revelar o espaço mental, pensamentos, dores e vontades dessas mesmas protagonistas. O impressionante é que as figuras virtuais não são estáticas e, por meio de um arranjo milimetricamente definido de movimentos, se efetiva uma contracenação entre personagens reais e virtuais. Assim, a repulsa à feiura física se coloca na cena em que a Fera, vivenciada por um ator real, vê surgir diante de si um corpo virtual que é a sua imagem perfeita do passado. O conflito interior da protagonista se coloca por meio de uma luta corporal entre o ator real e sua figura virtual, um jogo afinado de movimentos travado entre o ator ao vivo e sua imagem holográfica.



Imagem 2 – *La Belle et la Bête* (2012). Foto: Victor Pilon.

A evolução dos embates interiores de Belle se representa também pela tensão entre real e virtual, pelo diálogo entre a protagonista vivida pela atriz ao vivo e a figura virtual de sua irmã, cuja imagem gigantesca passa a encolher ao longo de uma cena, a ponto de Belle poder cobri-la com um balde. Cabe destacar que as figuras holográficas, mesmo tridimensionais, não possuem uma textura sólida, permitindo ao espectador enxergar o que se encontra atrás delas. Essa aparência imaterial colabora para reforçar o sentido de pertencimento a uma camada da realidade que não é exatamente aquela que o olhar atinge. As imagens virtuais de *4D Art* seduzem justamente porque não só parecem reais, mas porque também carregam uma densidade irreal, que lhes permite constituir a representação do mundo que não se vê.



Imagem 3 - *Icare* (2015). Foto: Dave Macleod.

Ao definir o “efeito de presença”, Féral e Perrot (2012, p. 12) destacam o fato de que, em *La Plume et le Pissenlit* (instalação de E. Couchot e Michel Bret), o efeito está diretamente relacionado à “interatividade aparente entre a tela e o espectador”, ou seja, ao voar das plumas ou das pétalas na tela, imediatamente após o sopro do espectador. Também na situação da cena de *4D Art* o “efeito de presença” encontra-se potencializado por uma situação de interatividade. É graças à escuta e aos movimentos dos atores reais em contracenação “ilusória” com os objetos e atores virtuais (a interatividade com as figuras virtuais) que o “efeito de presença” desses últimos se concretiza.

O teatro dramático sempre esteve calcado na ausência, aquela dos personagens. Na cena de *4D Art*, as ausências se multiplicam. Os atores são convocados não só a tornar presentes os ausentes personagens que representam, mas também, por meio de uma dança de olhares e movimentos, insuflar presença a seus parceiros virtuais e a seus personagens.

À cena de Lemieux e Pilon podemos colar os termos *multimídia*, *interdisciplinar* e até *mixmídia*, como já apontado pela crítica. E por que não chamá-la de teatro? Porque congrega uma diversidade de mídias? Ora, reunindo palavra, figurino, música e outros elementos, a diversidade de mídias sempre fez parte do teatro. Na realidade, o teatro sempre foi uma arte multimídia. E desde muito cedo acolheu o virtual por meio de dispositivos audiovisuais, como testemunham as experiências realizadas por Piscator e Meyerhold⁴ no início do século XX.

É verdade que, do ponto de vista técnico, os espetáculos de *4D Art*, assim como outras criações contemporâneas, possuem relações com o cinema e o vídeo. Entretanto, quando da realização do acontecimento cênico não há traços efetivos do cinema, embora durante a pré-produção a técnica cinematográfica seja o procedimento de composição das personagens virtuais. Ou seja, ainda que os personagens representados por atores virtuais sejam compostos por meio de registros pré-gravados em filme, é difícil acreditar que o espectador se sinta no cinema. Por um lado, o desaparecimento aparente do suporte de projeção privilegia as operações próprias da recepção das artes vivas em relação àquelas estabelecidas no cinema tradicional. Por outro lado, não é possível esquecer que os espetáculos de *4D Art* se concretizam pela atuação ao vivo de atores e/ou bailarinos diante de um público, estando então submetidos às variações inerentes às artes vivas. A efemeridade própria do teatro também se vê ali colocada.

Os espetáculos de *4D Art* também não parecem se enquadrar como *show* de imagens e sons, pois a composição cênica opera na construção de um espaço-tempo distinto daquele do espectador e no qual esse mergulha, em um movimento, então, próprio da teatralidade. Diante da cena de Lemieux e Pilon, o espectador desloca-se mentalmente de sua cadeira para ingressar no drama.

Sendo assim, as criações de *4D Art* não correspondem nem à concepção de teatro como obra que prioriza o texto dramático

nem à concepção de teatro como obra que prioriza o trabalho do ator. Isso porque suas composições cênicas exploram de maneira não hierárquica os mais diversos elementos expressivos. A magia da cena de *4D Art* está, inclusive, na aparente coexistência no mesmo tempo e espaço do concreto/vivo e do virtual. Entende-se, assim, que os espetáculos de Lemieux e Pilon apontam para um teatro de *realidade aumentada* (Azuma, 1997), na medida em que os objetos virtuais encontram-se incrustados, ao vivo, no palco, misturando-se aos objetos verdadeiramente presentes e dilatando a percepção de realidade do espectador. Diante da cena de *4D Art*, o espectador é desestabilizado, porque entra em uma realidade na qual ele não domina totalmente seu funcionamento. Ele experimenta o sentimento de ingenuidade da criança. O pensamento científico que baliza sua vida se vê impotente, enquanto ele é seduzido pela magia da criação.

Esse teatro de realidade aumentada não ameaça o ator, porque dele depende, tanto na produção das figuras virtuais quanto na representação ao vivo. Coloca sim o ator no interior de um processo diferenciado de criação, no qual competências do cinema, teatro e dança são requisitadas. Pode-se, talvez, afirmar que esse teatro de realidade aumentada demanda um ator multidisciplinar.

Finalmente, os espetáculos de *4D Art* despertam uma série de questões. Como são produzidos os efeitos de presença dos atores virtuais? Quais são as competências esperadas dos atores no jogo cênico com figuras virtuais? Entre a presença e o efeito de presença, qual é o contrato estabelecido com o espectador? Depois de tantas pesquisas sobre a presença do ator, a força da ausência sobre o olhar do espectador não merece hoje ser palco de discussão dos pesquisadores? Sem querer esgotar essas e outras questões que as obras de *4D Art* suscitam, a entrevista⁵ a seguir traz as palavras de Lemieux e Pilon para enriquecer a reflexão sobre a relação da cena contemporânea com a tecnologia de imagem.

Suas criações reúnem, ao mesmo tempo, teatro, música, dança, extraordinárias imagens virtuais e efeitos de luz. Vocês apresentam suas produções artísticas nos mais diversos espaços, teatro, museu, circo, e até mesmo planetário. Nesse contexto, vocês são reconhecidos como artistas multidisciplinares, criadores de obras híbridas. O que significa, então, para vocês a expressão multidisciplinaridade? Trata-se de resgatar o sonho da obra de arte total⁶ de Wagner, uma obra de síntese?

Pilon - Para nós, a interdisciplinaridade ou a multidisciplinaridade sempre existiu. Os gregos já possuíam o desejo de reunir movimento, dança, música, teatro e texto. É como uma continuidade desse desejo que nosso trabalho se coloca.

Lemieux - Na verdade, as especialidades se desenvolveram ao longo dos séculos. Mas um artista é um artista, ele pode trabalhar sobre diferentes mídias. Penso, por exemplo, no cinema. É uma arte multidisciplinar. A ópera é também uma arte multidisciplinar. Tem-se a impressão de que a multidisciplinaridade é algo novo, mas ela sempre existiu.

Pilon - Desde Aristóteles...

Lemieux - O que aconteceu é que, quando Aristóteles chegou, o teatro era fundamentalmente literatura. Há essa famosa frase: Fora os bufões, saiam os gnomos, saiam os bufões! O teatro é a literatura! Mas, antes de Aristóteles, o teatro era completamente interdisciplinar e mesmo tecnológico de alguma forma. Na Grécia, encontrava-se circo-teatro. Nos vestígios de teatro, foram encontradas máscaras de metal associadas a uma espécie de megafone. Era muito tecnológico. Depois, imagine que eles trabalhavam com fogo. De fato, para nós, há algo de natural em transcender as fronteiras das diferentes disciplinas, a expressão é total. Quem disse que em uma peça de teatro não pode haver dança ou que uma apresentação de dança não pode ser teatral? É, de fato, uma forma antiga de abordar as disciplinas. Penso que hoje queremos trabalhar como artistas. Não estamos recusando as especialidades, até porque amamos trabalhar com outros artistas. E, juntos, com nossos talentos e experiências diversas, tentamos criar algo a ser apresentado ao público. É simples assim. Penso que o público não se faz as mesmas perguntas sobre as disciplinas que se coloca a crítica. Ele está diante de uma expressão que pode tomar caminhos diferentes, formas diferentes.

Pilon - Procuramos interpelar as pessoas, os espectadores, tanto pelo visual quanto pela música... Convocar os sentidos. É através dos sentidos que se consegue emocionar, tocar, provocar uma reflexão. Para nós, trata-se de experimentar uma outra forma de realizar uma encenação ou uma proposição cenográfica. Não é exatamente cinema, não é exatamente teatro. Procura-se dissolver as fronteiras entre essas disciplinas para criar uma nova experiência para o espectador diante da cena.

Lemieux - Sim, penso que, de qualquer maneira, todos os temas que se pode abordar, todas as emoções que se pode suscitar no espetáculo não são novas. Tudo já foi dito, tanto pelo teatro grego quanto por Shakespeare. Tudo foi dito. Agora, a questão é como vamos redizer isso com palavras de hoje, por meio de uma forma que atinja o público hoje.

Pilon - Com as ferramentas de hoje.

Lemieux - Sim, absolutamente. Estamos atualmente rodeados por tecnologia. Neste momento, inclusive, se denuncia haver tecnologia demais. Há, então, quem diga que não se deveria utilizar a tecnologia em cena. Todavia, penso ser natural utilizar tecnologia. Quando montamos *A Tempestade*⁷, lemos muito sobre a vida de Shakespeare, sobre o momento de sua vida que antecedeu à escrita da peça. Há autores que afirmam que Shakespeare havia ouvido dizer que no continente, provavelmente na França, estava se fazendo teatro no interior de salas. Esse fato, para Shakespeare, era novo, porque o *Globe Theatre* era aberto para o exterior e o espetáculo se realizava durante o dia. Ele ouviu dizer que, no interior de salas, se podia partir do escuro e, com uma lanterna dirigida ao ator, fazer aparecer o personagem. E, se a lanterna fosse retirada, o personagem desaparecia. Atualmente, esse fazer é ingênuo, porque todos os teatros são mergulhados na escuridão. Para nós, é normal começar a cena teatral no escuro. Mas, no caso de Shakespeare, era algo completamente novo. Assim, ao que parece, ele escreveu *A Tempestade* pensando nessa nova tecnologia. Quando montamos *A Tempestade*, quando montamos todos os nossos espetáculos, é a mesma lanterna, é o mesmo desejo de fazer mágica, de transcender os sentidos e de levar o público a uma realidade diferente da nossa. Salvo que nossa lanterna se tornou mais tecnológica, mas é o mesmo desejo.

Vocês usam diferentes germes de partida para suas criações, poesia, cinema, um conto... Mas a tecnologia está sempre presente. Na escolha da tecnologia visual, quais são as suas principais expectativas em relação ao público?

Pilon - Não sei se temos expectativas em relação ao público. Temos expectativas em relação à nossa criação. Em primeiro lugar, queremos empregar essas ferramentas para tocar, para renovar, como falamos anteriormente. Mas também para surpreender, especialmente, para questionar, porque a integração da projeção virtual no palco, com verdadeiros avatares, levanta muitas questões sobre a realidade, sobre o homem que se virtualiza cada vez mais na tecnologia que dispomos hoje. Penso que serve a esse propósito. Qual é a nossa relação com o corpo, qual é nossa relação com os outros?

Lemieux - E com a realidade? Na verdade, além do tema do espetáculo, há um outro sobretexo, no fundo, um questionamento sobre a realidade. Qual é a realidade? O que é o humano? O que é a morte e o que é a vida? O que é o virtual e o que é o real? Mas também, o que é da ordem do sonho? Por isso tenho a impressão que nós não escolhemos o germe, como você diz, sobre o qual baseamos nossa criação. Na verdade, tenho a impressão que são esses temas que nos escolhem. São temas que se prestam a um tratamento não realista, a um tratamento surrealista. Porque é certo que o tipo de trabalho que fazemos vai além das palavras, joga com a percepção. Na verdade, solicitamos ao espectador de se abandonar, de estar aberto, de não permanecer no racional. Há uma parte da obra que passa pela palavra, pelo intelecto, pela inteligência, mas há uma outra parte que passa pelo sensorial. Está além das palavras, é difícil de explicar. Muitas vezes, os espectadores têm dificuldades em traduzir em palavras o que assistiram. Alguns afirmam que, ao final do espetáculo, o aplauso do público é como um despertador que interrompe o sonho que estavam tendo até então.

Pilon - Nós apostamos muito sobre o deslumbramento. O espectador está diante de algo que ele não necessariamente entende. Especialmente, a utilização da projeção virtual em cena. Quando ele não compreende como o efeito se produz, ele torna-se como uma criança, ele é seduzido pela proposta, há uma magia. Consequentemente, algo dispara no seu cérebro, eu acho, em suas emoções.

Lemieux - Apesar de meus cabelos brancos, apesar da idade adulta, uma porta se abre e me torno disponível para assumir o que está entre as linhas, entre as palavras e até mesmo entre as imagens. Lembro-me da poesia, da boa poesia, porque quando se lê um bom poema, ele se torna uma experiência pessoal, porque nos projetamos no poema. As palavras falam de você.

Pilon - Os ingleses falam muito da experiência teatral como *disbelieves*, porque acontece algo que nos escapa. Ela abre o espírito.



Imagem 4 – *La Belle et la Bête* (2012). Foto: Victor Pilon.

Vocês associam o emprego da tecnologia ao interesse de compor um universo surrealista. Em *La Belle et la Bête*, no entanto, tive a impressão que o espetáculo sofre uma transformação, iniciando-se em um contexto realista para, pouco a pouco, assumir uma linguagem surrealista. Vocês concordam? Esse movimento de linguagem se repete em outras criações?

Lemieux - Sim. Buscamos frequentemente criar esse movimento. É o princípio da criação da literatura fantástica, mesmo na ficção científica, mas principalmente do fantástico. Inicialmente, é preciso inscrever a história no real, dentro do qual o espectador pode se identificar. Ele não pode ficar completamente alienado do espetáculo, assim como em toda literatura fantástica. Há um momento realista e, de repente, surge um pequeno detalhe que provoca uma virada e ele se vê em

um mundo fantástico. Mas o espectador não é catapultado para o fantástico, ele é conduzido, nós o pegamos pela mão e o levamos em nosso universo. Dizemos a ele: ‘Você vê, este universo ele te parece, parece a todos nós’. Nós o conduzimos, com seu consentimento, em nosso labirinto, nossa viagem onírica, completamente surrealista.

O teatro e a dança têm na presença dos atores e dos dançarinos sua essência. A presença carnal é compreendida como um elemento absolutamente sagrado nessas artes. Vocês fazem coexistir a presença de corpos vivos e corpos virtuais. Qual é, então, o papel dos atores e dos bailarinos nesta cena de imagem, nesta realidade híbrida que compõem? O artista desta cena deve possuir competências especiais? Por exemplo, para contracenar com um parceiro virtual?

Lemieux - Em primeiro lugar, convidamos atores extremamente competentes, muito experientes, dotados de uma presença física muito forte. Porque quando um ator é filmado, como os nossos atores virtuais, ocorre uma morte. Quando assistimos a filmes antigos, vemos pessoas que estão mortas. Todos aqueles que atuam naquele filme estão mortos. É como assistir a um objeto que é rígido. Enquanto que, na arte viva, os atores em cena são todos orgânicos, não são absolutamente fixos. Eles estão no momento presente. Eles são mais do que vivos na verdade. O ator sobre a cena representa a vida. E ele deve insuflar um pouco de sua vida, de sua presença nos atores virtuais, que têm algo a menos do que ele. Porque eles estão de certa forma mortos. Eles são filmados, então, algo se fixou. O ator real deve ter muita generosidade, pois divide a cena com alguém que não enxerga e a quem deve insuflar uma dose de vida. Na verdade, os nossos atores não veem os personagens virtuais no palco. Eles os escutam, mas não os enxergam. É uma questão de memória corporal, a memória do corpo. Nem todos os atores possuem isso. Os bailarinos a têm com grande facilidade, naturalmente. Os bailarinos podem retornar ao mesmo lugar e seguir referências espaciais de forma muito precisa. Alguns atores possuem muita dificuldade para conseguir isso. Há toda uma precisão do direcionamento do olhar, o ator real deve olhar o ator virtual nos seus olhos, sem efetivamente o estar vendo. Como o ator virtual se mexe, o ator real necessita seguir um conjunto de referências no nível do texto, do som, e do espaço. O ator real deve alucinar um pouco o personagem virtual. Ele deve vê-

-lo em sua cabeça. Sabe-se que os atores são capazes de fazer muitas coisas na abstração. Atualmente, os atores no cinema fazem filmes sobre um fundo verde, onde tudo é abstrato. Mas no palco, a situação é diferente. Em uma cena com panejamentos pretos, onde tudo é preto, é diferente. A exigência é maior no nível da abstração. Mas é verdade que faz parte da formação do ator ser capaz de se colocar completamente em uma situação que não é real.

Pilon - Mas temos de admitir 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. É muito difícil para eles. No início, eles ficam perdidos. Até que, em dado momento, eles começam a alucinar os personagens, a imaginá-los ali, a jogar com eles. É nesse momento que reina a magia. Para nós, como espectadores, quando os atores acreditam nesses personagens virtuais, nós também começamos a acreditar. Mas isso exige algum tempo, para o domínio do espaço, do ambiente. Mas nós representamos algumas peças, nas quais o ator virtual estava em outro estúdio e onde havia uma câmera que projetava sua imagem virtual em tempo real. É possível, então, realizar uma troca de réplicas, sem necessariamente haver uma contracenação. Frequentemente, cabe ao ator real determinar o ritmo da cena, pois a cabine, no controle do ator virtual, adequa o lançamento de suas falas. Há uma certa liberdade. Percebemos, na última criação de *Icare*⁸, que o jogo do ator real chega mesmo a mudar o sentido do ator virtual. Vimos, então, as nuances que podem ser trabalhadas e modificadas de um dia para o outro, mesmo com o ator virtual.

Lemieux - O que é difícil para ator real sobre a cena é de estar, em parte, no vazio, porque ele está no palco e os cenários são projetados. Ele vê algumas projeções, mas não tudo que é projetado. Ele não vê, por exemplo, o personagem virtual com o qual fala. Então, muitas vezes, o ator nos diz: 'Tenho a impressão de que nada acontece. Sinto que não é interessante'. Ele tem a impressão de estar só sobre o palco. Ele diz ter uma sensação de vazio. Então, quando mostramos a ele as sequências em vídeo do espetáculo, geralmente, ele é surpreso. 'Oh, eu não tenho a impressão de participar deste espetáculo. Não vejo nada disso que o espectador vê'. Nesse momento, então, ele entende e se abandona...

Imagem 5 – *Icare* (2015). Foto: Dave Macleod.

Lemieux - Ele compreende que sua sensação de vazio não corresponde à percepção que o espectador percebe. O espectador recebe uma completude, porque a imagem é repleta, tudo é completo. Quando o ator se abandona, a magia do teatro está aberta e vem nos provocar, como espectadores, em zonas que não são habitualmente afetadas. Porque todos nós já conhecemos pessoas que faleceram, que estão mortas. Nós nos lembramos dessas pessoas. É a memória. Os personagens virtuais podem ser personagens de nossa memória. Assim, ao vê-los em cena, eles também constituem personagens de nossa imaginação. Ao vê-los no palco, fazemos uma experiência, como um espectador, associada a domínios bastante intuitivos, que não se podem traduzir em palavras.

Ainda sobre o processo de criação, em que momento o ator ou o bailarino integra o trabalho? Quando ele inicia sua participação, as questões de cenário, personagens virtuais e aportes técnicos já estão definidas? Ou bem, há um espaço de troca, de improvisação entre atores/bailarinos e as propostas de imagens, de efeitos tecnológicos, antes da definição da encenação?

Pilon - Primeiro, há a escritura. Trabalhamos, às vezes, com um autor, um dramaturgo. Em seguida, na escritura mesmo do espetáculo, procura-se uma justificativa para a integração do virtual. Por que o virtual? Porque não podemos fazer qualquer peça, montar qualquer espetáculo. Deve haver um motivo real para integrar esses recursos.

Então, no início, há uma escrita que se faz a priori. Depois, realiza-se o tradicional trabalho de mesa, feito no teatro com os atores reais e com os atores virtuais. O texto é repetido, estudado. Aprofundamos as diferentes motivações da representação, das emoções.

Lemieux - Ao longo das primeiras semanas de ensaio, todos os atores estão lá, mesmo aqueles que são virtuais. Fazemos a marcação, detalhamos o texto, as intenções, com os atores. Procedimento que estão habituados. Depois de algumas semanas, passamos à filmagem. Nesse momento, o ator que vai se encontrar realmente sobre o palco é vestido de preto. E o ator virtual atua como em um filme que é, porém, rodado em um único plano-sequência. Portanto, estamos de alguma forma no âmbito do teatro filmado. Muitas vezes, há sequências de 4 ou 5 minutos. Assim, é necessário que o ator conheça todo seu texto, toda a disciplina própria do teatro filmado. Após, fazemos desaparecer o ator que estará em cena. Em seguida, escolhe-se qual tomada vamos utilizar.

Pilon - Habitualmente, fazemos 5, 10, 20 tomadas da mesma cena para escolher.

Lemieux - Trata-se de uma escolha editorial. É a direção que a faz. Depois, há um bloco de ensaios com os atores reais e os atores virtuais. Há, então, uma primeira etapa muito técnica, uma marcação muito técnica, sobre o olhar. Coloca-se 'x' por todo o chão e o ator deve realmente se manter sobre os pontos. Os atores afirmam que se submetem rotineiramente ao mesmo procedimento no cinema. No cinema, há dez dias de filmagem. Pedem a eles de se deslocar de um lugar a outro, o fotógrafo filma, é muito técnico. Entretanto, os atores ressaltam uma diferença importante. No cinema, eles devem fazer movimentos muito precisos em um único dia, mas no dia seguinte não precisam refazê-los. Uma vez a cena registrada, acabou. Nós, pedimos para que repitam a cada sessão, durante 1h30min., 2h. Isso significa que nossos espetáculos são como planos-sequências de cinema que duram uma hora e meia, com toda a técnica que o procedimento implica.

Pilon - Há uma outra dimensão muito importante. É a voz, é o som. Trabalhamos muito com nossos atores, pois, no teatro, os atores tendem a projetar muito a voz para atingir toda a sala. Mas nós não, nós empregamos microfones. Os atores reais portam todos microfones.

Lemieux - São os mesmos microfones utilizados pelos atores virtuais durante as filmagens e no mesmo lugar, porque a ideia é compor o mesmo espaço sonoro.

Pilon - Para tornar crível também. Há então essa dimensão do cinema. É preciso, às vezes, atuar na sua cabeça. Dizemos aos atores: 'Não! É necessário atuar de forma mais contida, menor, como no cinema'. Porque, caso contrário, perde-se essa intimidade lá.

Lemieux - No uso de microfones, há algo de natural que se perde, mas, ao mesmo tempo, se ganha em termos de proximidade com os personagens. No *Théâtre de Chaillot*⁹, que é uma grande sala, podia-se mesmo ouvir a respiração dos personagens, como se estivéssemos em um pequeno teatro. Quando se filma um ator, e ele é muito teatral, super atua, a atuação não funciona. É necessário procurar a verdade. Inicialmente, quando se chega em um grande teatro, os atores atuam de forma muito intensa, querem encher a sala, falam em voz alta. Mas, com o microfone, isso não é necessário. É frustrante, no início, para os atores. Na verdade, não é cinema, não é teatro. Faz-se necessário encontrar uma nova linguagem...

A gramática não é aquela do teatro nem aquela do cinema?

Lemieux - Sim, não se pode chegar com a gramática do cinema, em que se tem um plano geral, depois um plano de duas pessoas, após um plano detalhe. A gramática do cinema não se aplica. Quando se faz um personagem virtual em cena, procura-se que ele tenha uma certa realidade. Ele é registrado em tamanho natural e em plano-sequência. Queremos sua realidade.

Pilon - Às vezes, entramos no espírito do ator real. Então, se pode fantasmear. Pode-se fazer o personagem aparecer maior ou menor. Alterar a escala de um personagem. Isso nos permite revelar os pensamentos de nossos atores.

Lemieux - Não se trata de substituir os atores, mas de magnificar sua presença. E dar-lhes a oportunidade de trabalhar com atores que não viriam em turnê. Muitas vezes, os atores que interpretam os personagens virtuais são grandes atores, muito conhecidos, que jamais poderiam participar de uma turnê, por conta de compromissos com o cinema e televisão. Para nós, temos a sorte de tê-los em nossos espetáculos, para eles, há o direito autoral a cada representação.

Depois de escolher o germe de partida, como vocês desenvolvem a concepção das imagens da cena? São realizados desenhos, esboços, maquetes? Além disso, a cada espetáculo é necessário procurar a boa tecnologia, os dispositivos, os equipamentos mais favoráveis? Acontece de ser realizada uma certa bricolagem de dispositivos, o emprego de um equipamento com uma finalidade diferente daquela para a qual ele foi concebido? Isso acontece?

Lemieux - Isso acontece o tempo todo. Gostamos do que chamamos desvio tecnológico. Tomamos máquinas, projetores de vídeo, computadores que têm determinados usos, utilizados por muitas pessoas, mas os empregamos de forma diferente.

Pilon - Lemos o manual de instruções ao inverso.

Lemieux - É isso. Tentamos transcender. Na verdade, não respeitamos muito a tecnologia. Misturamos, então, as orientações. E assim nos preparamos, porque há, ao mesmo tempo, a gravação de um filme e a montagem de um espetáculo. Tudo isso demanda muita preparação. Mas a vida se passa na sala de ensaios. A ideia de estar bem preparado, de estar pronto, significa ter as bases necessárias que nos permitam improvisar, criar, mudar as coisas previstas. A vida de ensaios faz com que aquilo que se faz nos ensaios seja melhor. Penso que se deve sempre permanecer aberto aos acidentes, pois podem ser melhores do que aquilo que se previu. Muitas vezes o que tínhamos planejado fazer é somente um trampolim para ir mais longe com os atores. É por isso que nós sempre trabalhamos com pessoas muito criativas, sejam atores, dançarinos ou músicos. São pessoas que não são somente intérpretes. Pessoas que podem tornar os espetáculos humanos. Por exemplo, em *La Belle et la Bête*, procurávamos e não conseguíamos encontrar uma cena em que a Belle se perguntava se deveria reencontrar a Bête. Havia um espelho no cenário, porque, na história, o espelho é muito importante. Pedíamos a atriz para olhar o espelho, mas não funcionava. Um dia, a atriz disse: 'Por que não tenho o espelho na minha frente, de forma virtual?'. Então, corremos para a internet, procuramos uma moldura de espelho, encontramos o quadro e colocamos lá. Cinco minutos depois, já havia uma moldura de espelho virtual. A atriz exclamou: 'Mas vocês são completamente loucos, mágicos, a gente fala e de repente a coisa aparece'. Assim, é certo que há intuições como essa, que partem dos atores, dos cenógrafos, da equipe técnica e que são seguidamente melhores que as nossas.

Pilon - Mas, como disse no início, trabalhamos muito sobre o texto, mas também trabalhamos muito sobre maquetes. Muitas vezes, fazemos um esboço de encenação com a maquete, porque há uma complexidade no nível da projeção, dos deslocamentos. Devemos, portanto, preparar bem antes. Trabalhamos, então, primeiro sobre a maquete. Em seguida, trabalhamos com os atores, mostramos a eles a maquete, explicamos o que pretendemos fazer, em que universo eles vão estar. Inicialmente, a escolha dos temas ou histórias que queremos contar precisam estar relacionados a questões muito pessoais, coisas que nos tornem maduros, que nos digam respeito como artistas e, também, seres humanos. Onde isso vai nos levar? Será que há algo a dizer e o que é que se tem a dizer? Como isso vai nos transformar, nós, como artistas, também? São aspectos que devem ter ressonância em nível pessoal, são temas que nos são caros.

Lemieux - Sim, porque passamos anos trabalhando sobre eles. É uma pena trabalhar anos sobre algo que não é vital, importante.

Pilon - Há uma dimensão do uso da tecnologia que é pesada e dispendiosa. Ela é cara para numerosos ensaios. Portanto, temos de ir contra o padrão de funcionamento do teatro. Não se pode praticar a mesma forma de trabalhar do teatro. Porque no Quebec, há várias semanas de trabalho de mesa, várias semanas com os figurinos e várias semanas com o cenário. Nós tentamos ter todos os elementos quando começamos os ensaios com os atores, tentamos ter todos os elementos nas mãos para realmente fazer a integração. Caso contrário, vamos fazer uma justaposição.



Imagem 6 - *La Belle et la Bête* (2012). Foto: Victor Pilon.

Geralmente, quanto tempo vocês empregam de ensaios?

Pilon - Em geral, dedicamos pelo menos 4 a 6 semanas para o trabalho com todos os elementos, com o virtual, com o cenário. Aqui, no teatro, ensaiamos apenas uma semana com todos os elementos, porque o cenário chega uma semana antes da estreia. Nós, ensaiamos em outra sala separada, em um galpão e, desde o início, temos todos os elementos. Só dessa forma conseguimos dissolver as fronteiras e realmente fazer a integração em vez da justaposição. Há, é claro, custos adicionais, uma vez que a equipe técnica deve estar presente desde o primeiro dia. Isso aumenta os custos de produção.

Lemieux - Acredito que tanto a multidisciplinaridade como a interdisciplinaridade aplicam-se ao nosso trabalho. Mas, o que eu considero interessante, é a ideia da multiplicação. Não é a adição de um espetáculo de teatro com um espetáculo de dança, com um evento de artes visuais. Procuramos mais do que a justaposição. Porque, muitas vezes, se assiste à justaposição. Vê-se projeções e bailarinos, bailarinos diante de projeções, mas nenhum elo entre os dois. É a justaposição dos meios. Nós, o que tentamos realizar, é a multiplicação.

O mais impressionante, nas composições visuais concebidas por vocês, são as projeções sobre suporte não aparente, em particular as figuras humanas. Assim, para terminar esta entrevista, gostaria de saber qual é o passo seguinte a essas experiências com atores virtuais. Neste momento, quais são suas pesquisas tecnológicas?

Lemieux - Temos trabalhado, há alguns anos, além da virtualidade, sobre a imersão. No *Théâtre de Chaillot*, fizemos menos, porque o espaço é muito grande. Muitas vezes, em teatros à italiana, que são mais fechados, fazemos com que as imagens saiam verdadeiramente do quadro da cena e juntem-se aos espectadores na plateia. Projeta-mos sobre as paredes, no teto do teatro, às vezes até mesmo sobre o público. Em *La Belle et la Bête*, em *Chaillot*, o efeito não funcionou muito bem, porque o espaço era muito largo, não era propício para a criação de imersão. Mas apresentamos em teatros históricos com decorações antigas, onde funcionava muito bem a direção artística de *La Belle et la Bête*. Então, quando se projeta imagens que absorvem, o espectador deixa de repente de estar diante da cena, para estar no seu interior, ele está verdadeiramente em imersão. É nessa proposta que queremos prosseguir.

Notas

- ¹ As imagens dos espetáculos estão disponíveis em: <<http://4dart.com/>>.
- ² Efeito de ilusão óptica: objetos ocultos do público parecem presentes sobre o palco em função de seu reflexo em um vidro inclinado.
- ³ Vídeo disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qExGC7Lpc7g>>. La Bête: Vincent Leclerc, François Papineau; La Belle: Bénédicte Décary, Janine Thériault; La Dame: Louise Laprade, Andrée Lachapelle, Diane D'Aquila / *Personagens virtuais*, La Sœur: Anne-Marie Cadieux, Violette Chauveau; Le Démon: Peter James; Le Cheval: Champagne.
- ⁴ Sobre esse tema: Claudine Amiard-Chevrel (1990).
- ⁵ A entrevista foi realizada por Skype, em 9/01/2015, Porto Alegre-Montréal.
- ⁶ *Gesamtkunstwerk* ou 'obra de arte total' é um modelo artístico, inspirado da tragédia antiga grega, que prevê a fusão das artes pelo emprego simultâneo de diversos meios.
- ⁷ Criação 2015. Disponível em: <<http://4dart.com/fr/creation/2005/la-tempete/>>.
- ⁸ Criação 2014. Disponível em: <<http://4dart.com/fr/creation/2014/icare/>>. Icare: Julien Lemire; Dédale: Richard Thériault; Le Choryphée: Noëlla Huet / *Personagens virtuais*: Naucraté: Pascale Bussières; Talos: Maxime Denommée; Icare enfant: Loïk Martineau
- ⁹ Théâtre de Chaillot (1937), situado em Paris, é um dos seis teatros nacionais franceses. Ele reúne três salas: Jean-Vilar (1250 lugares); Gémier (420 lugares) e Maurice-Béjart (80 lugares).

Referências

- AMIARD-CHEVREL, Claudine. **Théâtre et Cinéma Années Vingt**: une quête de la modernité. Lausanne: L'Âge d'Homme, 1990.
- AZUMA, Ronald. A Survey of Augmented Reality. **Presence**: teleoperators and virtual environments, v. 6, issue 4, p. 355-385, Aug. 1997. Disponible sur: <<http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>>. Consulté: 15 Sept. 2015.
- FÉRAL, Josette; PERROT, Edwige. De la présence aux effets de présence. In: FÉRAL, Josette. **Pratiques Performatives**: body remix. Rennes/Montréal: Presse de l'Université du Québec / Presses Universitaires de Rennes, 2012. P. 11- 40.



Victor Pilon é encenador, cenógrafo, artista visual e fotógrafo. Fundador da companhia 4D Art, onde atua como realizador e codiretor artístico.
E-mail: info@4dart.com

Michel Lemieux é diplomado em produção pela École Nationale de Théâtre du Canada. Atua como encenador, cenógrafo, compositor, performer e videasta na companhia 4D Art, da qual é um dos fundadores. Igualmente escreve, realiza e dirige curtas metragens, videoclipes, publicidades e programas de televisão.
E-mail: info@4dart.com

Marta Isaacsson é professora do Departamento de Arte Dramática e do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Doutora em Estudos Teatrais pela Université de Paris III (1991). Bolsa Produtividade 1B do Conselho Nacional de Pesquisa Científica / Ministério da Ciência e Tecnologia do Brasil.
E-mail: missilva@portoweb.com.br

Este texto inédito, traduzido por Marta Isaacsson, também se encontra publicado em francês neste número do periódico.

*Recebido em 27 de setembro de 2015
Aceito em 29 de dezembro de 2015*