



# Formas, objetos e bonecos de luz - práticas do Eranos Círculo de Arte no uso da projeção digital

Leandro Luiz de Maman

## Para citar este artigo:

MAMAN, Leandro. Formas, objetos e bonecos de luz – práticas do Eranos Círculo de Arte no uso da projeção digital. **A Luz em Cena**, Florianópolis, v. 1, n. 1, jul. 2021.

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/27644669010120210208>

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



## Formas, objetos e bonecos de luz - práticas do Eranos Círculo de Arte no uso da projeção digital<sup>1</sup>

Leandro Luiz de Maman<sup>2</sup>

### Resumo

Este artigo traz um relato das experiências do grupo catarinense Eranos Círculo de Arte no uso da projeção digital em artes cênicas. Aborda três premissas defendidas pelo grupo para amplificação expressiva desta ferramenta: 1) projeção digital é luz, 2) a relação com algo vivo, e 3) a interdependência entre humano e digital para realização da cena. Faz paralelos com o conceito de luz-personagem e teatro de animação, e relaciona suas premissas com a prática do grupo na construção do rito teatral.

**Palavras-Chave:** Projeção digital. Luz. Teatro de animação. Teatro catarinense. Arte digital.

## Forms, objects and puppets of light - practices of the Eranos Círculo de Arte in the use of digital projection

### Abstract

This article presents an report of the experiences of the catarinense group Eranos Círculo de Arte in the use of digital projection in performing arts. Approaches the three premises defended by the group for expressive amplification of this tool: 1) digital projection is light, 2) the relationship with something alive, and 3) the interdependence between human and digital for the realization of the scene. It parallels the concept of light-character and animation theater, and relates its premises to the group's practice in the construction of the theatrical rite.

**Keywords:** Digital projection. Light. Animation theater. Catarinense theater. Digital art

---

<sup>1</sup> Revisão: Sandra Coelho

<sup>2</sup> Graduado em Design Industrial na Univeraidade do Vale do Itajai (UNIVALI) e atua com teatro desde 1997. Artista multidisciplinar com incursões em artes visuais, literatura, teatro e audiovisual. Membro do Eranos Círculo de Arte de Itajaí/SC, participa do processo criativo de todos os espetáculos da Cia. se apresentando com seus trabalhos no Brasil e Exterior. Pesquisa a relação entre aparatos digitais e artes presenciais, em especial de projeção digital e impressão 3D.

✉ leandro.de.maman@gmail.com | 🌐 <http://lattes.cnpq.br/9987107909525566> | 🆔 <https://orcid.org/0000-0003-4328-0615>



## Formas, objetos y marionetas de luz - prácticas del Eranos Círculo de Arte en el uso de la proyección digital

### Resumen

Este artículo presenta un relato de las experiencias del grupo catarinense Eranos Círculo de Arte en el uso de la proyección digital en las artes escénicas. Aborda las tres premisas defendidas por el grupo para la amplificación expresiva de esta herramienta: 1) la proyección digital es luz, 2) la relación con algo vivo, y 3) la interdependencia entre lo humano y lo digital para la realización de la escena. Es paralelo al concepto de personajes-de-luz y teatro de animación, y relaciona sus premisas con la práctica del grupo en la construcción del rito teatral.

**Palabras clave:** Proyección digital. Luz. teatro de animación. Teatro catarinense. Arte digital



Este artigo é um relato de experiências e procedimentos do Eranos Círculo de Arte no uso de projeção digital em artes cênicas, em especial nas suas relações com o teatro de formas animadas. O Eranos utiliza a projeção digital como ferramenta expressiva desde sua fundação em 2010 na Cidade de Itajaí. Já desenvolveu uma série de performances, espetáculos teatrais, e até caixas de teatro lambe-lambe utilizando este recurso. Desde sua fundação também ministra a oficina Ação e Projeção – projeção digital aplicada às artes cênicas<sup>3</sup>. O uso desta ferramenta como elemento de criação cênica amplia as possibilidades de jogo, mas é necessário refletir sobre sua linguagem específica para que todo seu potencial seja alcançado. Segundo aponta Paulo Balardim:

Em nosso milênio, ao verificarmos o uso das novas tecnologias cada vez mais frequente nas práticas artísticas que se utilizam da animação, intuímos que possa existir uma nova maneira de refletir sobre as especificidades do teatro de animação, bem como de apreender e utilizar os recursos cênicos que ele nos propõe, pois, sabemos que cada tecnologia desenvolvida modifica algumas dimensões da nossa inter-relação com o mundo, da percepção da realidade, da interação com o tempo e com o espaço (BALARDIM, 2015, p. 169).

A prática constante do uso da projeção na sua relação com as artes presenciais, em especial o teatro, levou o grupo ao desenvolvimento de premissas de trabalho no uso da projeção, que serão descritas a seguir:

## Projeção digital é luz (não uma tela de vídeo)

Este conceito é uma das bases do entendimento do uso de projeção para o Grupo. Numa primeira instância é comum o uso do projetor ser atrelado à funcionalidade de criar telas de grandes proporções, de modo a fazer visível um vídeo ampliado para um grande público. Não se trata de refutar este uso, que pode ser bem aplicado como no inovador espetáculo *Play on Earth*<sup>4</sup> de 2006 do grupo Phila 7, ao incorporar imagens em tempo real de atores em diferentes países, propondo uma narrativa telemática. Um vídeo de grandes proporções com possibilidades de interação digital, e câmeras ao vivo, com conexão à distância ou não, tem grandes possibilidades

---

<sup>3</sup> Oficina que tem como objetivo criar um espaço de discussão e experimentação da relação entre corpo e projeção digital. Participou dos programas de formação da FUNARTE entre 2012 e 2016.

<sup>4</sup> Peça teatral que uniu três elencos em três continentes simultaneamente: Phila 7 em São Paulo, Station House Opera em Newcastle na Inglaterra e Cia Theatreworks em Cingapura. Três plateias, cada uma em sua cidade assistiram as atuações em tempo real.



de jogo com a arte presencial. Como ocorre em *Play on Earth* a exibição pode ser feita utilizando vários projetores, conectados à placas de vídeo específicas, para obtenção de uma única imagem de tamanhos variados. Essa característica gera muitas possibilidades de integração da imagem à cenografia. Mas, o mesmo efeito poderia ser obtido, hoje em dia, também por telas de LED em série, e a proposta desse artigo é discutir as possibilidades que o projetor pode oferecer enquanto recurso de maneira única.

Figura 01 - Play on Earth (2006) – Phila 7



Fonte: Foto de Marcelo de Sousa

Para o Eranos, o projetor é por essência um emissor de luz, e não uma tela. Ao ser emissor de luz, projetando luz no espaço, este aparelho possibilita uma série de possibilidades expressivas que a tela de vídeo não permite. Esta compreensão é o pilar fundamental do uso que o grupo faz ao utilizar esta ferramenta em seus trabalhos.

Esta premissa influencia antes de tudo a composição visual, já que então o papel em branco passa a ser a escuridão, a ausência de luz, e a linha básica de escrita, a linha branca, uma linha de



luz, que varia em cores perdendo potência à medida que decompõe o RGB<sup>5</sup>. A cor branca é a expressão mais potente do projetor com intensidade RGB 255 255 255. O preto no projetor não é totalmente escuro. Mesmo projetando uma imagem plenamente preta, ainda assim uma tênue luz é emitida em formato retangular demarcando a área de projeção. Para se ter um *blackout* total com o projetor ligado é necessário obstruir sua lente com algo opaco. Uma solução é levar esse aspecto em conta, e integrar esse formato na construção cenográfica, de modo que na composição com o espaço essa demarcação desapareça. Outra é fornecer ao ambiente uma quantidade de luz o suficiente para apagar o preto de fundo, tornando a demarcação invisível e trazendo a possibilidade construir imagens soltas no espaço, sem a demarcação retangular, podendo se integrar melhor à cenografia através de formas, objetos e até bonecos de luz.

Dessa maneira pode-se desenhar com a luz no espaço utilizando projeção digital. Por exemplo no espetáculo O Barquinho Amarelo<sup>6</sup>, o grupo projeta formas de luz, criando um rastro de círculos para um barquinho, que se formam à medida que o ator João Freitas se movimenta no espaço. No mesmo espetáculo, também é projetado luz no formato de um objeto, um barquinho amarelo de papel, que ilumina os pés da atriz Sandra Coelho e acompanha sua movimentação em cena. A cor amarela do barquinho faz bom uso das características de uma imagem de luz projetada, com boa nitidez de cor e potência. Já em Ronin Luz e Sombra<sup>7</sup>, foi criado um boneco de luz, no formato de um monstro de luz branca, que se movimenta utilizando a arquitetura urbana como anteparo. Todos eles têm como característica utilizar o fundo da imagem de projeção preto, isto é, um fundo sem luz, quase inexistente, de modo a criar imagens soltas no espaço.

---

<sup>5</sup> Padrão de cores utilizado em monitores, telas e projetores. A composição de cores é realizada por adição na misturas das cores vermelha (Red), verde (Green) e azul (Blue). A matiz de cada cor varia de 0 a 255.

<sup>6</sup> Obra teatral do Eranos Círculo de Arte voltada à primeira infância, inspirada no livro homônimo de Iêda Dias de Silva, realizou sua estreia em 2019.

<sup>7</sup> Intervenção cênica urbana do Eranos Círculo de Arte, estreou sua primeira versão em 2009 com o nome Rounin. Após reformulação estreou nova versão em 2013 com o nome de Ronin Luz e Sombra.



Figura 02 e 3 - Rastros de Luz em O Barquinho Amarelo; e imagem do monstro de luz em Ronin Luz e Sombra



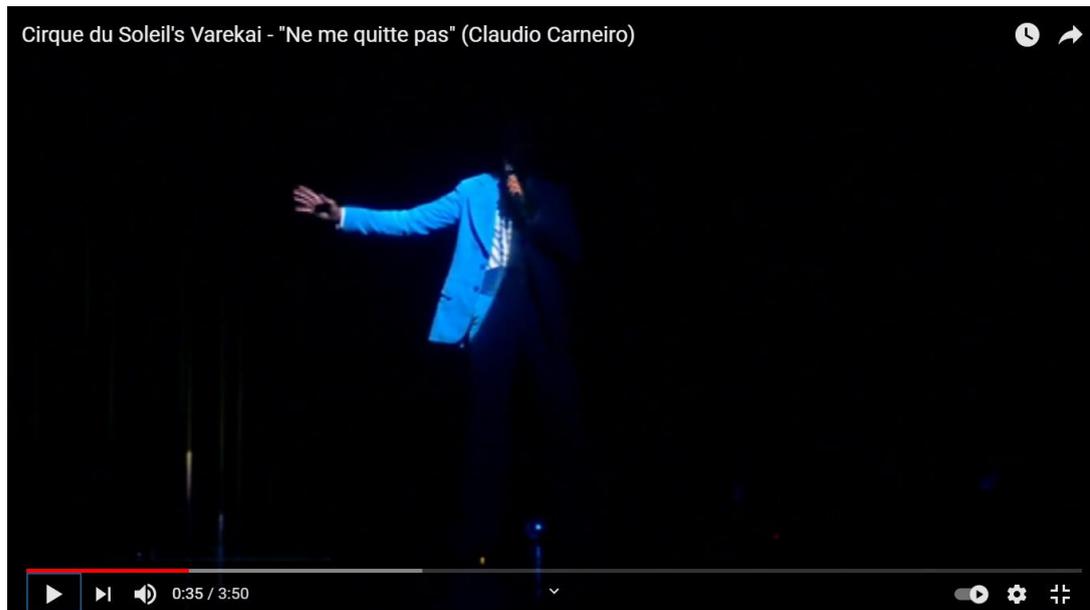
Fontes: Foto 02 Kamila Souza; Foto 03 Sandra Coelho

O conceito de que projeção é luz e não vídeo, leva a um pensamento de construção visual com foco nesse aspecto. Onde composições utilizando somente luz branca adquirem um efeito de alto contraste com grande potencial expressivo para a cena. A escolha das cores passa a levar em conta as características de contraste do aparelho, já que os tons escuros tendem a ficar muito esmaecidos na projeção, e dependendo da iluminação encontrada em cena, esses tons podem simplesmente sumir. Para as reflexões na relação entre projeção digital e a luz, trago à tona o conceito de luz-personagem, proposto por Felipe Braccialli em sua dissertação de mestrado:

É uma luz-personagem, uma luz que é humanizada, uma luz que pode ser tocada, que sente, que fica alegre e triste. Uma luz-personagem que pensa e toma suas próprias decisões ou, ao menos, leva o público a acreditar que possui essa capacidade, mesmo a todo o momento sendo manipulado por um operador de canhão seguidor ou até mesmo pelo operador da mesa de iluminação (Braccialli, 2016, p. 68).



Figura 04 - Cena *Ne me quitte pas* – Cláudio Carneiro



Fonte: Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=hV9COuYcc9s>

Braccialli faz uma análise de cenas, e trago uma delas para exemplificação, a cena *Ne me quitte pas*, de Cláudio Carneiro, do espetáculo *Varekai* do Cirque Du Soleil, estreado em 2002, em que o ator contracena com o foco de luz, numa cômica cena de conflito pela busca de um personagem em manter-se iluminado, em contraponto com um foco de luz rebelde que se move pelo espaço pregando peças no ator, para o deleite da plateia. Nela um foco de luz adquire alma, vida e personalidade própria, através da manipulação pelo iluminador, de seu movimento no espaço, seu ritmo e na relação com o ator em cena. Essa metamorfose de um ser inanimado para uma entidade viva é característica do teatro de animação, conforme conceitua Ana Maria Amaral

O Teatro de Animação trabalha com a matéria concreta que, pela energia recebida do ator, torna-se animada, faz-se personagem. Matéria animada, como a própria palavra diz, é todo e qualquer corpo físico que, no contato com energias sutis do espírito, adquire outros significados (AMARAL, 2005, P. 16).

A impressão gerada pela cena é de que o foco de luz tem vontade própria, a criação da ilusão de vida autônoma de algo inanimado à partir das relações postas em cena também é característico do teatro de animação, como descreve Paulo Balardim:



Ao relacionar essa visão de complementaridade com a relação entre ator, público e objetos animados na cena, refletimos sobre a geração de uma credibilidade no ato cênico que mantenha o olhar e o interesse do espectador. O diálogo entre ator e público orbita sobre a animação do personagem interpolado nesta relação. Se o objeto animado constitui o discurso, podemos considerar as especificidades da manipulação e interpretação do ator como uma espécie de gramática gerativa de códigos - expressos em ações, ritmos e dinâmicas - que propiciarão a simulação da autonomia volitivo-emocional do objeto, amalgamando a criação do personagem (BALARDIM, 2008, p. 01).

O Eranos, na cena inicial de seu espetáculo #Mergulho – experiência teatral para crianças<sup>8</sup> realiza o mesmo tipo de jogo da luz personagem, nela um único retângulo estreito de luz ilumina a cena em um anteparo de tecido. O ator tenta iniciar o espetáculo se colocando nesse retângulo de luz para se tornar visível, mas ao dizer o começo do texto, a luz muda de forma e lugar, deixando o ator no escuro. Ele então estabelece um jogo de tentar caçar o retângulo de luz, que sempre muda de lugar ludibriando o ator. A cena utiliza o mesmo princípio do exemplo trazido por Braccialli, porém utiliza o projetor digital como emissor de luz.

Figura 05 - Cena inicial de #Mergulho – experiência teatral para crianças



Fonte: Foto de João Freitas

Se um foco de luz tem o potencial de se humanizar através de princípios encontrados no teatro de animação, e se a projeção digital também é luz, podemos constatar que esse processo de humanização também pode ocorrer com a projeção digital, porém com possibilidades de

<sup>8</sup> Experiência teatral do Eranos Círculo de Arte voltada para a primeira infância, sua estreia ocorreu no fim de 2014.



construção visual e interação ampliadas, devido às possibilidades interativas desta ferramenta ao ser alimentada por um computador.

Enquanto um foco de luz por padrão tem uma única forma definida, e a possibilidade de variações de cor e intensidade, a projeção digital pode emitir luz com amplas possibilidades de animação de formas, textos, vídeos previamente gravados ou mesmo captados em tempo real. Através de softwares de VJ, ou softwares visuais programados traz a possibilidade de um amplo leque de opções de jogo com a cena entre o operador do computador e o ator ao vivo, e até mesmo a plateia, além das possibilidades de conexão com sensores para captura de movimentos ou sons do elenco.

## A relação com algo vivo

Para o Eranos Círculo de Arte, a segunda premissa expressiva do uso de projeção digital nas artes presenciais está pautada na palavra relação. A arte digital, as telas, o binário, por natureza carregam em si um aspecto de frieza, de artificialidade, que podem se opor à ritualística da arte teatral. Mesmo com as possibilidades de transmissão de vídeo e desenho animado, ainda assim sua natureza expressiva pode carecer do fator humano, constituindo-se um objeto inanimado mesmo na sucessão de frames. Mas voltando à premissa anterior, de que a essência da projeção é ser emissor de luz, encontramos também na conclusão de Braccialli a importância da relação para a constituição da luz-personagem:

Essa luz-personagem só é compreendida como humanizada, palpável e com sentimentos, por meio da relação criada com a atuação. Sem a resposta prontificada do ator para as proposições de cena da iluminação, não seria possível sugerir ao público a presença de um personagem no efeito luminoso. O jogo só acontece na relação desenvolvida pela atuação. Nessa situação, pode-se dizer que há uma codependência entre os elementos técnicos da cena e a atuação. A iluminação não conseguiria sozinha ser entendida pelo público como personagem da cena, mas também a cena não teria um conflito e um desencadear de ações, sem a interferência da iluminação (BRACCIALLI, 2016, p. 68).

A partir de sua prática, o Eranos encontra analogias com este conceito. Devido às possibilidades expressivas do projetor, pode ser sedutor utilizar elementos audiovisuais não correlacionados com o ator em cena, já que diferentemente do foco de luz, um conteúdo



projetado pode carregar significado por si. Como naquele momento, em que a plateia para de assistir o ato ao vivo para assistir um vídeo colocado em meio à cena. O que pode ser uma opção acertada do diretor, dentro de determinado contexto cênico, mas que na visão do Eranos trata-se de um uso pouco expressivo dos elementos audiovisuais em cena.

O grupo defende, a partir de sua prática, que quando o conteúdo projetado estabelece uma relação direta com uma entidade viva, como o ator/ atriz, o nível expressivo se amplia, é como se de alguma forma a frieza da luz digital se impregnasse de alma ao se relacionar com algo vivo. Partindo desse ponto, vale a pena citar novamente Ana Maria Amaral:

Já, os elementos usados no teatro de animação, bonecos, objetos, máscaras, não são vivos em si, mas transmitem vida ao serem animados. Está implícito aí o mistério: Vida e Morte. Por isso, se diz que no teatro de animação existe magia, pois magia surge quando acontece a ligação entre duas realidades opostas (AMARAL, 2005, P. 17).

Digital e analógico, pixel e corpo, bits e pele são duas realidades opostas. Quando elas se ligam o efeito provocado é o mesmo da magia, que subverte a lógica da realidade. A atriz ou ator são corpos vivos, carregados de pulsação, batimentos cardíacos, respiração e sangue. São entidades do momento presente, do aqui agora, e quando criam uma relação direta com uma imagem de luz projetada, é como se trouxessem a imagem também para o tempo presente, para o rito da presença do teatro.

A atriz Sandra Coelho no espetáculo #Mergulho<sup>9</sup>, interage com um cavalo marinho projetado em um anteparo, ela faz uma pergunta e ele responde com um gesto dizendo que sim, a plateia normalmente reage com risos, ela faz outra pergunta e ele faz gesto que não, e quando ela faz um estalo, como mágica o cavalo marinho se transforma em um peixe. A ação é simples, mas carregada de expressividade na relação entre cena e imagem, pois acontece na sincronia de ação e reação.

---

<sup>9</sup> Espetáculo encenado pelo Eranos com estreia realizada em 2014.



Figura 06 - Cena do espetáculo #Mergulho – experiência teatral para crianças



Fonte: Foto de João Freitas

A operação do conteúdo audiovisual de #Mergulho ocorre com um painel programado no *software Adobe Flash*, de modo que o operador segue o tempo do elenco em cena para execução do conteúdo. Então, o tempo da cena e da interação com a imagem é definido pela entidade viva, na sua relação com a cena e *mood* da plateia. É a imagem que reage ao ator / atriz e não o contrário, fato que torna muito mais orgânica a relação com o audiovisual.



Figura 07 - Primeira página do painel de controle de projeções de #Mergulho



Fonte: Arquivo Eranos Círculo de Arte

No mesmo espetáculo, o ator Leandro Maman brinca de mudar as cores do chão do cenário, grita: Amarelo! E com um gesto o chão do cenário fica preenchido de luz amarela. A plateia de crianças pode sugerir cores, e o ator têm a possibilidade de aceitar a sugestão. Se uma criança fala – verde -, o ator pode aceitar a sugestão e gritar - verde!! - e com o um gesto tornar o chão do cenário verde. Nesse ponto a magia se amplia, como nos truques de mágica que ocorrem com a participação da plateia. Esse jogo do ator, com a cor da luz projetada e plateia, só é possível porque o operador de mídia possui no seu painel de controle botões com diversas cores que podem ser alteradas na ordem solicitada pelo ator em cena, respeitando sua relação randômica de acordo com os pedidos da plateia. Nessa dinâmica o jogo entre o operador do computador e o elenco é chave fundamental para organicidade e manutenção da magia da cena.



Figura 08 - Cena do espetáculo #Mergulho – experiência teatral para crianças



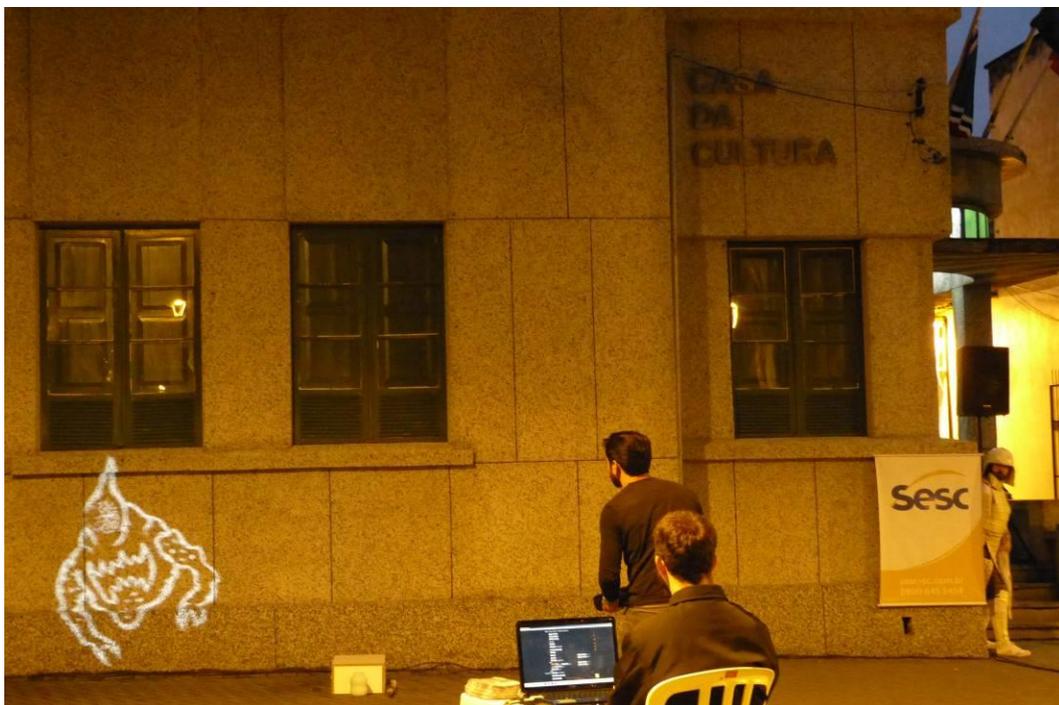
Fonte: Foto de João Freitas

Já no espetáculo Ronin Luz e Sombra uma criatura monstruosa feita de luz branca é projetada em um anteparo urbano, como por exemplo um prédio histórico. Esse monstro de luz flutua se relacionando com os detalhes arquitetônicos do prédio. Neste espetáculo, o analógico, o humano já está inserido na própria execução da animação das projeções: a posição e movimentação no espaço dessa criatura ocorre manualmente, um dos operadores segura o projetor não mão e define os ritmos de paradas e trajetórias da criatura projetada ao inclinar o projetor para os lados, e para baixo ou para cima. A movimentação ocorre em sincronia com o operador de computador, que realiza ao vivo comandos pontuais em um painel de controle fazendo o monstro piscar o olho, mexer os braços, e principalmente mudar a direção para onde está olhando. A animação desse boneco de luz ocorre de acordo com premissas do teatro de animação, e numa mistura entre manipulação analógica (operador que manipula, com as mãos, o projetor) e digital (operador do computador). Dessa maneira o conteúdo audiovisual gerado pode ser colocado em jogo dentro do momento presente, já que todas as ações são definidas em tempo real na sincronia dos operadores. Se um transeunte passar perto do monstro ele pode reagir a esse evento ou qualquer outro. Então nesse exemplo, já na manipulação da projeção



existe uma camada expressiva conectada com o rito teatral e sua existência no momento presente. Esse monstro se relacionando com o prédio urbano já possui um caráter expressivo forte, mas quando ele se relaciona com o ator ocorre uma amplificação. No espetáculo o monstro de luz enfrenta um personagem samurai-estátua-viva, e travam um duelo entre corpo vivo e personagem de luz digital em ambiente urbano. Na trajetória do espetáculo esta era uma cena que prendia o olhar da plateia, fazendo muitos transeuntes desavisados pararem suas trajetórias objetivas para assistir ao espetáculo.

Figura 09 - Equipe de animação de projeção de Ronin Luz e Sombra



Fonte: Arquivo de Eranos Círculo de Arte

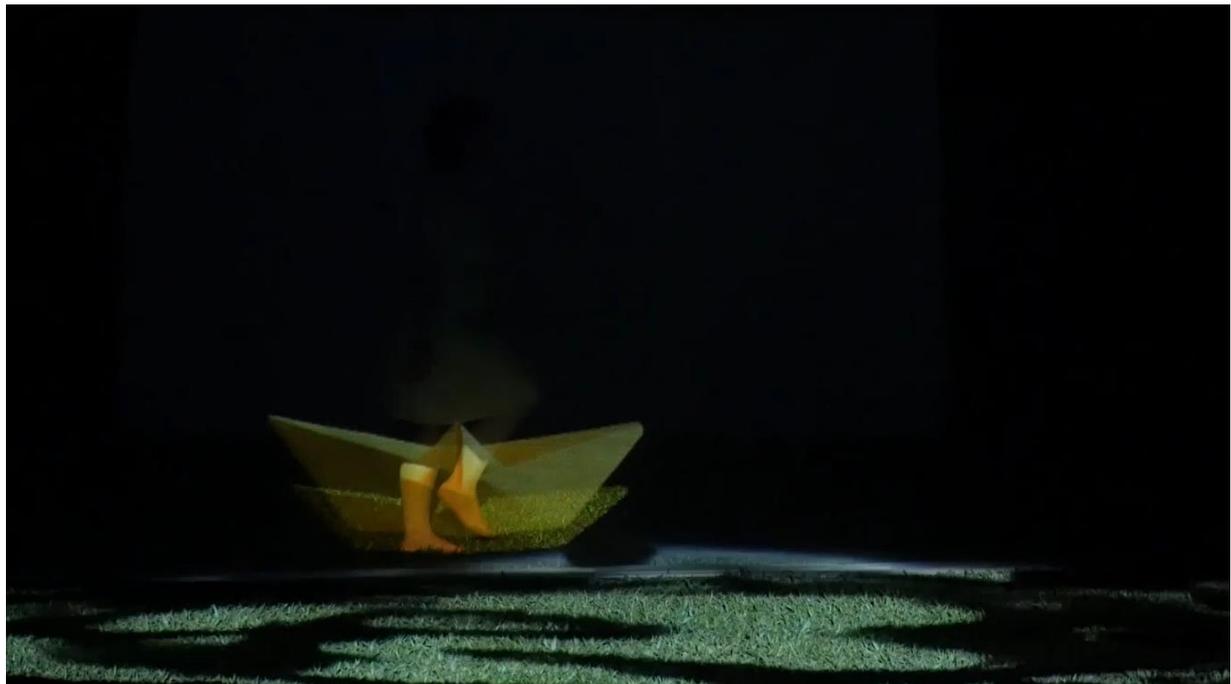
Já em O Barquinho Amarelo, o Eranos experimenta pela primeira vez o uso de sensores para rastreamento de movimento. Através de uma câmera IR conectada ao software Isadora<sup>10</sup>, obtém dados da posição do elenco em cena, e faz a imagem reagir diretamente ao movimento. Como na cena em que a atriz tem seus pés iluminados pela projeção de um barquinho amarelo flutuando. À medida que os pés se deslocam no espaço o barquinho acompanha, formando uma

<sup>10</sup> Software criado por Mark Coniglio, cofundador do Troika Ranch, grupo de dança norte americano. Reconhecido como pioneiro na integração de performance ao vivo e tecnologia digital interativa



imagem única de pés e barquinho que dançam no espaço, no ritmo determinado pela atriz Sandra Coelho. A relação ocorre novamente com a imagem de luz reagindo ao movimento do elenco, mas dessa vez através da utilização dos sensores numa relação direta, sem a intermediação do operador.

Figura 10 - Cena de O Barquinho Amarelo

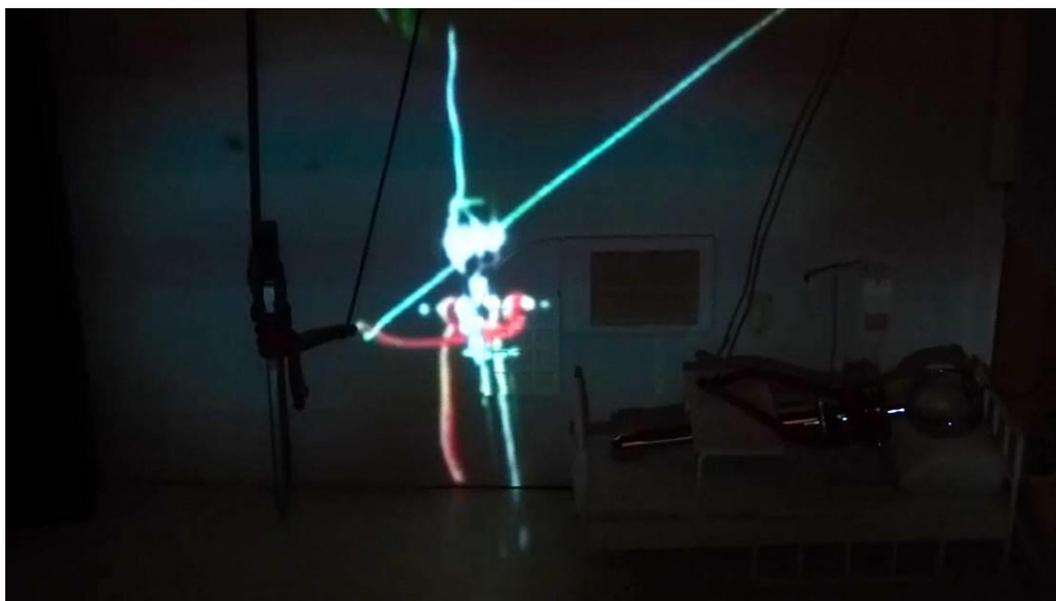


Fonte: <https://youtu.be/MTvTijwg77E>

A luz projetada em cena também encontra expressividade na sua relação com bonecos de animação manipulados ao vivo, já que estes também ao serem animados tornam-se impregnados de vida. O Eranos experimentou essas relações entre bonecos e projeção digital inicialmente no teatro lambe-lambe, na trilogia Mistérios de Elêusis, e nas Caixas A Visita e A Janela Azul. Em A Visita, um boneco morre no hospital sob testemunho de outro boneco, que vê a alma do primeiro abandonar o corpo em forma de projeção de luz.



Figura 11 - Cena da Caixa Lambe-lambe A Visita



Fonte: Arquivo de Eranos Círculo de Arte

Em O Barquinho Amarelo, o boneco Cocó interage com projeção ao final da cena, quando vê nascer de seu ovo um pintinho de luz, que acompanha o boneco cocó ao sair de cena. O momento em que o pintinho sai do ovo, ambos em projeção, sob olhar atento do boneco Cocó, normalmente desperta suspiros da plateia nas suas apresentações. Em todos estes exemplos apresentados a dramaturgia da cena tem como motor a visualidade, acrescida do elemento sonoro, seguindo uma dinâmica descrita por Paulo Ballardim:

Muitas produções brasileiras utilizam a visualidade como motor para a elaboração de dramaturgia, fazendo com que cada alteração de luz, cada textura, cada cor ou movimento de objetos adquira um significado contextual e fazendo com que o confronto entre a manifestação das formas inanimadas e o ator humano enfatize questões metafóricas e filosóficas, expressando relações de simbiose, de enfrentamento, de subserviência, de opressão e de duplicação de identidade, entre outras. A busca por ascender a este universo mítico, através do jogo teatral, estimula, pela imaginação, o universo criativo do espectador (BALARDIM, 2015, p. 173).

É importante ressaltar que o hibridismo entre elementos audiovisuais e cena, resultando em um teatro ancorado em aspectos visuais é plenamente capaz de estimular o imaginário da plateia. Se a construção se dá no jogo entre o corpo presente e luz com foco na relação, o resultado estético somente se concretiza a partir do olhar do espectador.



Ator e público executam um exercício coletivo de geração de uma vontade ficcional por meio da imaginação, a ação dinâmica das imagens. A díade ator e objeto conformam a integridade da instância simuladora de um potencial volitivo-emocional impregnado em uma matéria plástica-pictórica. É esta matéria que será percebida e analisada pelo público receptor, o qual projetará, sobre ela, seu horizonte expectativo, internalizando sensações e apreendendo significados (BALARDIM, 2008, p. 01).

Abrir possibilidade para o imaginário do público na relação com audiovisual é facilitado quando este se distancia da linguagem cinematográfica, aonde a matéria imaginada já está transposta em imagem, deixando menos espaço para o espectador completar. Para abrir estes espaços faz-se necessário um tratamento imagético simplificado, com elementos integrados ao espaço e à ação dramática. Como na cena do barquinho que ilumina os pés da atriz, formando um quadro único de barquinho-pés-dançantes, numa construção menos relacionada com o cinema e mais relacionada com o campo das artes performativas.

## A interdependência entre humano e digital para realização da cena

A terceira premissa defendida pelo Eranos é de que exista uma interdependência entre o conteúdo analógico / humano e o digital para composição da cena. O mesmo acontece no conceito de luz-personagem trazido por Braccialli: “A iluminação cênica participa do espetáculo como elemento fundamental da cena...” (BRACCIALLI, 2016, p. 53). A prova real pode ser gerada ao responder as seguintes perguntas nas decisões da cena: se eu retirar o ator / atriz, e deixar somente o conteúdo audiovisual, a cena tem sentido? Se eu retirar o conteúdo audiovisual, e deixar somente a atriz/ator, a cena tem sentido? Se a resposta for sim para uma das perguntas, é sinal de que o aspecto de interdependência de linguagens está falho, e que a cena não precisa de um dos elementos. É necessário que ambas as presenças sejam fundamentais, tanto a digital quanto a humana, senão corre-se o risco de o espectador manter o olhar somente em uma das entidades. Quando os dois estão em uma relação de interdependência isso não existe, pois a imagem formada entre o audiovisual e o humano é única, tem unidade de modo que o significado só se manifesta quando se olha o todo. O foco está na matéria invisível do que ocorre entre as duas entidades. Nesse tipo de composição, a construção do conteúdo audiovisual e da cenografia está para a criação de cenas, como a construção dos bonecos / elementos animados



está para os aspectos de criação de cenas no teatro de animação. Você pode ter o roteiro, alguma preparação de personagem, mas os ensaios de cena só começam mesmo quando o material audiovisual e a cenografia estão de pé. Não há como ensaiar relação com uma projeção se a projeção não está pronta. Também não há como projetar se os anteparos para receber a projeção não estão prontos. Desse modo existe uma interligação muito íntima entre aspectos cenográficos e projeção. Dentro dos processos do Eranos até o momento presente, a definição da cenografia é sempre uma das primeiras decisões a serem tomadas pela equipe de criação. Creio que não é a toa que o principal precursor do uso de projeção digital nas artes cênicas tenha sido um cenógrafo, Josef Svodoba:

Voltemos agora para outra manifestação do teatro contemporâneo, observando novamente o cenógrafo esteticista contemporâneo Josef Svodoba, onde a presença da cenografia virtual é fundamental na construção da cena. Diferentemente de Barba e Grotovski, a virtualidade de Svodoba utiliza-se de cenários construídos e recursos tecnológicos avançados de luz e projeção de imagens, além dos recursos, espaços e equipamentos tradicionais e convencionais do teatro, como o chamado "palco italiano" (MACHADO, 2006, p. 12).

No trabalho de Svodoba há uma íntima relação entre o uso de projeções e a cenografia. Mas diferentemente do artista tcheco, o Eranos, que tem no teatro de grupo sua dinâmica de trabalho, as construções cenográficas contam com recursos financeiros limitados e necessitam de um pensamento logístico que propicie a circulação de seu repertório, facilitando sua sustentabilidade. Desse modo as construções possuem um caráter mais sintético, além do uso de aparatos digitais acessíveis, como por exemplo, projetores comuns de cerca de 3.000 lúmens, e computadores de uso doméstico. Maia e Muniz apontam uma transição na esfera cenográfica no texto abaixo, que creio se refletir mais em termos de um acesso maior à tecnologia, já que ela se faz cotidiana:

A cenografia encontra-se atualmente num momento de transição. Muitos recursos tecnológicos estão surgindo a toda hora. As dificuldades encontradas são relacionadas ao custo monetário, pois em países como o Brasil, o teatro é feito por pequenos grupos. Falta incentivo do governo tanto para educação quanto para o desenvolvimento de programas em si no país. Entretanto a tecnologia vem se expandindo cada vez mais a diversas camadas da população, com interfaces simples e auto-explicativas, ampliando seu uso (MAIA e MUNIZ, 2018, p. 9).

Dentro da proposta de um teatro contemporâneo, a proposta cenográfica vai além da



construção do cenário, estando ligada à concepção do espetáculo como um todo e integração de todas as suas estruturas em aspectos de visualização no espaço, conforme conceitua João Carlos Machado em seu artigo Três Paradigmas sobre a cenografia:

A cenografia é a manifestação visual do fenômeno teatral no espaço cênico e ficcional, construída não apenas pelo cenário, mas também pelo ator e pela sua relação com a ação dramática e com o espaço, ou ambiente, onde está imerso. Pensando assim, a cenografia que for meramente ilustrativa ficará aquém das possibilidades e do potencial da cenografia (MACHADO, 2006, p. 9).

No espetáculo Ronin Luz e Sombra, por se optar por uma cenografia de anteparos urbanos com a iluminação de postes, as projeções foram todas desenvolvidas com luz branca e fundo preto, pois constatou-se que essa iluminação noturna muito comum nas cidades era o suficiente para sumir o retângulo preto da área de projeção, tornando as figuras soltas no espaço. A luz branca é a de maior potência emitida pelo projetor, desse modo pode-se ter uma imagem nítida mesmo com um projetor convencional de cerca de 3.000 lumens de potência. Então mesmo em um cenário já pré-existente como um prédio histórico, sua escolha influenciou a maneira que foi produzido todo material audiovisual. Os ensaios com o ator e a criação de cenas só foram possíveis à medida que esse material audiovisual era criado, que na relação com ator e o espaço era revisto num constante processo de ir e vir do ensaio para o estúdio de criação de audiovisual.

Figura 12 - Cena de Ronin Luz e Sombra



Fonte: Foto de Sandra Coelho



Em #Mergulho, havia duas ideias que deram origem ao espetáculo. A primeira de que o roteiro seria criado junto com crianças a partir do tema do Mar<sup>11</sup>. E a segunda que as projeções seriam no chão. A equipe primeiro realizou a pesquisa junto às crianças, e a partir disso criou o roteiro e o projeto do cenário, levando em conta a vontade de se projetar no chão. Os ensaios só foram possíveis depois que o cenário e o conteúdos audiovisuais ficavam prontos. O processo de trabalho nesses casos não ocorre inicialmente numa sala de ensaio, a partir de improvisos. Seu processo criativo aproxima-se mais do que normalmente é encontrado no cinema. Com planejamento de roteiro e produção antecedendo as relações de concretização das cenas.

Figura 13 - Cena do espetáculo #Mergulho – experiência teatral para crianças



Fonte: Foto de João Freitas

Já em O Barquinho Amarelo, por se tratar de um trabalho com sensores, o movimento do conteúdo audiovisual dependia do corpo dos atores, que só poderia ser rastreado se todo o aparato de cenário, projetores, iluminação IR e câmeras IR estivessem montados. Como a

<sup>11</sup> O grupo realizou pesquisa em escolas, sob a condução da atriz e psicóloga Sandra Coelho, utilizando a técnica de imaginação ativa, buscando imagens, desenhos, pequenas histórias sobre o mar criadas por crianças.



animação em si depende do movimento do elenco, boa parte das cenas foram construídas a partir do entendimento das potencialidades que a interação entre eles criava. Então o trabalho de levantamento das cenas, e entendimento da possibilidades expressivas disponíveis só se deu quando todo aparato foi montado. Não era possível testar nada sem toda estrutura técnica montada. Além dos sensores, outra vontade era de experimentar projeção em anteparo translúcido, que após testes optou-se pelo uso do filó. A projeção nesse tipo de anteparo trazia muitas diferenças do que era visualizado na tela do computador, de modo que os resultados estéticos finais dos conteúdos audiovisuais só eram validados na sua projeção no cenário.

Figura 14 - Cena do Espetáculo O Barquinho Amarelo



Fonte: Foto de Kamila Souza

Nas criações que movem-se no âmbito de ter como elemento fundamental de cena a projeção digital, a mesma não pode ser incluída somente no final. O pensamento sobre seu papel



ocorre desde o início do processo, e influencia todos os aspectos da criação da cena, desde o roteiro, cenografia, iluminação e relações com o elenco. Essas três premissas norteiam a busca estética de trabalho do Eranos Círculo de Arte no uso de projeção digital, em sua prática têm percebido que quando as cenas atendem esses quesitos adquirem grande potência expressiva, e se aproximam das características do teatro de animação, ao impregnar de alma o conteúdo audiovisual. O Eranos tem como um de seus objetivos utilizar a arte digital como instrumento de relação com o outro, de modo a instituir o rito teatral, na busca de uma obra em que todos seus aspectos convirjam para uma unidade com a plateia. A grande busca é por um boneco orgânico constituído pelo palco inteiro, conforme conceito trazido por Cariad Astles na revista *Móin-Móin* nº 5 ao falar sobre *Corpos Alternativos de Bonecos*:

eu diria que do ponto de vista de uma interdisciplinaridade crescente, o corpo do boneco tem mudado de um corpo ficcional, construído, representando uma personagem ou uma ideia para uma construção cênica onde todos os elementos, incluindo os corpos dos atores, objetos, cenário e todos os elementos cênicos agora são usados como bonecos. Isso inclui aspectos que antes eram considerados técnicos, como a iluminação e o som. O corpo contemporâneo é claramente um corpo projetado; o corpo do boneco agora é o palco inteiro (ASTLES, 2018, P.61).

## Referências

AMARAL, Ana Maria. O Inverso das Coisas. *Móin-Móin - Revista De Estudos Sobre Teatro De Formas Animadas*, v.1 n.01, Florianópolis, 2005.

ASTLES, Cariad. "Corpos" Alternativos de Bonecos. *Móin-Móin - Revista De Estudos Sobre Teatro De Formas Animadas*, v.1 n.05, Florianópolis, 2008.

BALARDIM, Paulo. Teatro de Bonecos ou Teatro de Animação? *Urdimento*, v.2, n.25, Florianópolis 2015.

BALARDIM, Paulo. O boneco no discurso cênico. In: **CONGRESSO DA ABRACE, V.**, 2008, Campinas. Anais... Campinas, 2008.

BRACCIALLI, Felipe. **Luz-personagem:** O jogo de manipulação da iluminação cênica em cenas cômicas. 2016. Dissertação (Doutorado em Artes Cênicas) – Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016.



MACHADO, João Carlos. TRÊS PARADIGMAS PARA A CENOGRAFIA: Instrumentos para a cena contemporânea. *Revista Cena*. n.5, UGRS, Porto Alegre, 2006.

MAIA, H. G.; MUNIZ, E. S. Novos caminhos para a cenografia diante da evolução tecnológica: o teatro e a realidade aumentada. *Revista Tecnologia*, v.39, n.1, Fortaleza, 2018.

**Eranos Círculo de Arte**. Disponível em: <https://eranos.com.br>. (Itajaí)-(SC), acessado em março de 2021.

**Canal Eranos Círculo de Arte**. Disponível em: <https://youtube.com/eranoscirculodearte>. (Itajaí)-(SC), acessado em março de 2021.

Recebido em: 31/03/2021

Aprovado em: 18/06/ 2021

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC  
Programa de Pós-Graduação em Teatro – PPGT  
Centro de Artes – CEART  
A Luz em Cena – Revista de Pedagogias e Poéticas Cenográficas  
[aluzemcena.ceart@udesc.br](mailto:aluzemcena.ceart@udesc.br)