

# Urdimento

REVISTA DE ESTUDOS EM ARTES CÊNICAS  
E-ISSN 2358.6958


## O vídeo em cena

Josette Féral e Julie-Michèle Morin

Tradução: Edécio Mostaço e Sílvia Fernandes

Para citar este artigo:

FÉRAL, Josette; MORIN, Julie-Michèle. O Vídeo em Cena. Tradução de Edécio Mostaço e Sílvia Fernandes. **Urdimento** – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 51, p. 1-15, jul. 2024.

 DOI: 10.5965/1414573102512024e0701



A Urdimento esta licenciada com: [Licença de Atribuição Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) – (CC BY 4.0)



## O vídeo em cena<sup>1</sup>

Josette Féral<sup>2</sup> e Julie-Michèle Morin<sup>3</sup>

Tradução de Edécio Mostaço<sup>4</sup> e Sílvia Fernandes<sup>5</sup>

### Resumo

O artigo enfoca o crescente emprego do vídeo e demais tecnologias numéricas na encenação de espetáculos teatrais diversos, muitos deles apresentando, em sua própria poética, feitos e recursos próprios dessas novas tecnologias, criando inesperadas zonas de percepção.

**Palavras-chave:** Teatro. Vídeo. Tecnologias numéricas. Encenação.

## The video on the scene

### Abstract

The article focuses on the growing use of video and other numerical technologies in staging various theatrical shows, many of them presenting, in their own poetics, feats and resources specific to these new technologies, creating unexpected zones of perception.

**Keywords:** Theater. Video. Numerical technologies. Staging.

## El video en la escena


### Resumen

El artículo se centra en el uso creciente del vídeo y otras tecnologías numéricas en la puesta en escena de diversos espectáculos teatrales, muchos de ellos presentando, en su propia poética, hazañas y recursos propios de estas nuevas tecnologías, creando zonas de percepción inesperadas.

**Palabras clave:** Teatro. Vídeo. Tecnologías numéricas. Puesta en escena.

---

<sup>1</sup> NT. O artigo é a tradução de trechos escolhidos do prefácio ao livro *La vidéo en scène. L'acteur et ses technologies*, Saint Denis: Presses Universitaires de Vincennes, 2023, p. 9-32. Sua publicação neste dossiê foi especialmente autorizada pelas autoras, a quem agradecemos.

<sup>2</sup> Professora doutora aposentada da Universidade de Québec, Montreal – Canadá (UQAN) e da Universidade Sorbonne Nouvelle-Paris3. Presidente Honorária da Eastap.  <https://orcid.org/0000-0002-0220-3587>

<sup>3</sup> Doutoranda da Universidade de Québec, Montreal – Canadá (UQAN).  
 <https://orcid.org/0000-0003-0849-049X>

<sup>4</sup> Professor Titular aposentado da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).  
 [hateatro33@gmail.com](mailto:hateatro33@gmail.com)  
 <http://lattes.cnpq.br/5151925947504672>  <https://orcid.org/0000-0001-7611-7764>

<sup>5</sup> Professora Titular Sênior da Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo (ECA/USP).  
 [silvia.fernands@terra.com.br](mailto:silvia.fernands@terra.com.br)  
 <http://lattes.cnpq.br/5393824704722004>  <https://orcid.org/0000-0002-1988-1771>

## O ator e suas tecnologias

Longe de constituírem um efeito destinado ao desaparecimento, as tecnologias numéricas estão, desde os anos 2000, no centro da criação contemporânea.<sup>6</sup> [...] Elas dão guarida, por esse motivo, às reinvenções das práticas cênicas: o jogo dos atores, a narração, a concepção da personagem, a cenografia, a encenação etc. E, mais importante, essas tecnologias emergem como verdadeiros processos de criação, gerando estéticas e modificando de modo radical a arte de fazer teatro. [...]

Hoje em dia, o fato de um numeroso grupo de artistas integrar a tecnologia em seus espetáculos – a ponto de apoiar totalmente suas encenações sobre elas – se explica por alguns fatores. Antes de mais nada, porque muitos deles possuem formação plástica, são especialistas em artes visuais ou, simplesmente, são provenientes de campos fora do teatro. [...] Além disso, é fato que, ao longo de sua história, o teatro nunca hesitou em tirar proveito das máquinas e dos desenvolvimentos técnicos de seu tempo. Ele sempre tirou proveito dos avanços tecnológicos, científicos e técnicos para produzir o espetacular ou dispositivos imersivos que permitissem ao espectador alterar sua percepção do ambiente. [...]

Desde o primeiro *happening* realizado por John Cage e Merce Cunningham em 1952 e intitulado *Untitled Event*, ficou marcado o início da criação sedimentada sobre a intermedialidade. A própria videoarte (Nam June Paik, Fred Forest, Bruce Nauman, Valie Export) surgiu como um prolongamento desse mesmo espírito transdisciplinar que havia impulsionado Cunningham e sua equipe, questionando o gesto do artista enquanto material artístico. A cenografia, a concepção da iluminação, a encenação, a interpretação, os modos de produção e o próprio público foram incomodados por esse novo modo que contaminou a cena. Essas

---

<sup>6</sup> NT. O termo “tecnologia numérica”, derivado das lógicas matemáticas, é amplamente empregado no hemisfério norte para referir o que anteriormente foi designado como cibercultura e ciberespaço. Ele substitui também, sob certas circunstâncias, as noções de virtual e cibernético, ao evidenciar a condição numérica de todos os hipertextos, códigos e algoritmos que sustentam e tornam possíveis essas existências mediadas através de telas. Para uma visão ampla dessas implicações ver Stéphane Vidal, *L'Être et l'Écran: comment le numérique change la perception*.

novas mídias contribuíram para explodir as formas tradicionais do teatro – as tecnologias numéricas o transformaram tal como a eletricidade o fez no século 19. Se anteriormente as tecnologias haviam transtornado nossa relação com o real e as práticas teatrais, de agora em diante elas ocupam, de modo permanente, nosso cotidiano e nossas cenas.

Após ter sido intensivamente explorada pelos artistas do campo da performance ao longo dos anos 1970, a integração do vídeo no teatro conheceu uma onda de democratização a partir de 1980. As tecnologias numéricas ganharam visibilidade, quer no espaço público quer na imaginação popular, à medida em que o campo das ciências informáticas se desenvolveu e os computadores tornaram-se acessíveis tanto do ponto vista econômico como material. Os dispositivos tecnológicos diminuíram de tamanho e seu custo baixou, tornando-os acessíveis às finalidades da criação. A comunidade artística se apoia nesses dispositivos para, mais rapidamente, manipular o som e as imagens. Artistas como Laurie Anderson, The Wooster Group, Georges Coates, Stelarc ou William Forsythe empreenderam um audacioso trabalho de exploração das possibilidades e dos limites oferecidos pelas tecnologias. Essa nova *cyberculture*<sup>7</sup> teatral, ao mesmo tempo inovadora e entusiasta no plano formal e conceptual, contribuiu para criar um vasto movimento de “performances digitais”<sup>8</sup>. De longe, as tecnologias numéricas tornaram possível uma renovação dos desafios estéticos, narrativos e temáticos no campo da performance em uma escala jamais antes prevista. [...]

O uso do vídeo no teatro assinalou uma virada importante no começo dos anos 2000: com efeito, aquele momento testemunhou um acúmulo de presença do vídeo diretamente no palco, com o público convidado a seguir o deslocamento dos intérpretes por uma série de lugares fora-de-cena (bastidores, balcões, ruas e outros locais fora do perímetro propriamente cênico). O trabalho de Frank Castorf e mesmo o de Cyril Teste – tal como as criações do Rimini Protokoll, Gob

---

<sup>7</sup> Empregamos o termo *cyberculture* no contexto de seu aparecimento nos anos 1980 e 1990, hoje largamente colocados em discussão pelas humanidades numéricas. [NT. As humanidades numéricas constituem um território científico relativamente novo, decorrente da intersecção entre as Humanidades, as Ciências Sociais e as tecnologias digitais.]

<sup>8</sup> Traduzimos livremente a expressão *digital performance* tal como ela foi introduzida por Steve Dixon em 2007 em seu livro *Digital Performance: a History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*.

Squad ou Blast Theory – ilustra tais mecanismos de captura e seu uso cada vez mais recorrente no teatro. A extensão da área de jogo para além do espaço de visibilidade imediata reconfigurou o aqui e agora da representação teatral. Mostrando aquilo que o espectador habitualmente não vê, (o fora de campo, os bastidores, os espaços urbanos) ou o que ele não entende (os cochichos, os barulhinhos, as vozes em off, as ondas sonoras de fraca intensidade) colocando-o em ambientes imersivos que possuem importância, as tecnologias dotam o espectador de um sentimento de grande poder e grande vulnerabilidade. Essa onda de experimentos tornou possível uma democratização do vídeo no teatro. [...]

A diversidade de usos que se faz, hoje em dia, dos dispositivos numéricos nos planos conceptual, material, estético e político, assinala a progressiva absorção dessas tecnologias pela cultura teatral no decorrer dos últimos quatro decênios. Nesse sentido, essa geração de criadores e criadoras, se não foi a “introdutora” estrita do vídeo no teatro, contribuiu largamente para democratizar sua presença na cena, interrogando seus potenciais. Esses artistas se inscrevem nesse momento de virada na história do teatro, porque contribuíram para a normalização da presença das mídias audiovisuais em cena. [...]

### Naturalização da videocênica: 2000-2020

A noção de “naturalização”, introduzida pelo filósofo francês Stéphane Vial em sua obra *O Ser e a Tela: Como o Numérico Muda a Percepção* (2013), responde parcialmente à questão de saber como e porque o numérico se impôs, mas sobretudo como foi normalizado no plano da percepção. Vial explica que o dualismo que antes opunha o espaço numérico ao espaço físico é, no imaginário popular, o resultado de um choque perceptivo, um traumatismo fenomenológico induzido pelas interfaces numéricas. Teria havido uma verdadeira revolução nessa alteração “que abala nossos hábitos perceptivos relativos à maneira e, correlativamente, à ideia mesma que fazemos da realidade.”<sup>9</sup>

O filósofo chama esse choque de *trauma digital* e, para explicitá-lo, se refere

---

<sup>9</sup> Vial, 2013, p. 97.

ao dualismo que opõe o real ao virtual nos discursos cotidianos que conhecemos. Segundo ele, o fosso entre os antigos e os novos hábitos perceptivos surge com tamanha intensidade que o numérico é relegado a outro mundo, a um *ciberespaço*. Ora, esse espaço exige do sujeito uma renegociação quanto ao ato perceptivo, “um verdadeiro trabalho fenomenológico tendo em vista perceber essa nova categoria de estados, de seres numéricos, cuja fenomenalidade é inédita e, como consequência, desarmada.”<sup>10</sup>

Nesse novo contexto, as modalidades de recepção do espectador necessariamente mudam. Seu olhar e sua escuta se modulam de outro modo sob o efeito dessas transformações. Para Edmond Couchot, elas colocam o acento sobre a desmultiplicação das capacidades físicas e sensoriais do corpo, induzidas pela tecnologia. Esses avanços tecnológicos permitiram o desenvolvimento de uma linguagem mais complexa para além da imagem, da língua ou dos códigos informáticos, com as interfaces agindo com a função de colocar em contato o mundo orgânico do corpo com os algoritmos da técnica. A popularidade sem igual das redes sociais em nossas culturas aceleraram, necessariamente, essa *naturalização* do numérico no teatro. As plataformas representam, hoje em dia, uma grande parte do espaço social, apoiando-se sobre uma profunda imbricação entre os ambientes, espaços ditos virtuais e espaços físicos, onde “[...] o real forma uma só e mesma substância contínua, profundamente híbrida, quer numérica quer não numérica, *on line* e *off line*”<sup>11</sup>, de modo que parece normal que o teatro reconstitua esses conjuntos mistos, sejam numéricos ou não numéricos. [...]

Os encontros entre as mídias e o teatro constituem um bom momento para se repensar as mudanças culturais instauradas pelos novos paradigmas midiáticos. Além disso, “[...] o pensamento sobre as mídias no teatro não constitui apenas uma reflexão sobre as outras mídias, mas também sobre o próprio teatro e sua posição na nova cultura artística e midiática”<sup>12</sup>, observa com ênfase Hagemann. Pensando mais longe essa relação, Phillip Auslander afirma em

---

<sup>10</sup> Vial, 2013, p. 98.

<sup>11</sup> Vial, 2014, p. 49 sg.

<sup>12</sup> Hagemann, 2013, p. 27.

*Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (1999), que o caráter de autenticidade do teatro prevaleceu, por muito tempo, em oposição às formas midiáticas que instituem uma diferença ontológica entre as presenças ao vivo e as midiaticizadas. Em uma cultura dominada pelas mídias de massa, a midiaticização das formas espetaculares se torna norma, relegando ao teatro o lado vivo (*liveness*). Ora, essa crítica é, segundo Auslander, errônea e injustificada, uma vez que o vivo (*liveness*) pode ser também uma característica inerente às mídias.<sup>13</sup> [...]

Ainda que o binarismo entre o real e o virtual não tenha sido abolido de todo nos discursos domésticos, o choque inicial – o “trauma digital” acima evocado – está sendo progressivamente atenuado em benefício da naturalização das práticas e das experiências de percepção numéricas. Com efeito, mais do que falar em real e virtual, Vial atualmente argumenta em favor de uma concepção mista de ambientes (espaços numéricos e não numéricos). Essa postura dá conta, com maior justiça, da performatividade das infraestruturas numéricas sobre a organização de nosso mundo. Ela aponta para a influência direta que o numérico possui sobre a crise ecológica ou sobre o surgimento da “economia da atenção”.<sup>14</sup> O teatro é uma testemunha dessa virada perceptiva ocorrida nos últimos decênios. E, pela prática do fenômeno, nasce o hábito.

A absorção da cultura numérica pelo teatro é percebida através da recente emergência das chamadas estéticas pós-numéricas. Há uma corrente de criação cuja principal característica é a tomada de consciência pelos artistas que recusam a banalização do fenômeno da hiper midiaticização de nossas culturas ao criarem dentro desses meios hiper tecnológicos. Tais práticas nascentes sublinham que as tecnologias numéricas no teatro mudaram, tornando-se ferramentas que dão conta do mundo que habitamos hoje em dia: um real constituído de uma só substância híbrida, composta por elementos a uma só vez numéricos e não-

---

<sup>13</sup> NT. Para Auslander, o contraponto entre o *ao vivo* (*liveness*) e o midiático alberga pressupostos metafísicos, preconceituosos e distantes da efetiva questão que se coloca: nascida nos tempos heroicos da *performance art*, da arte conceitual e da *live art* dos anos 1960, a noção de *ao vivo* se encontrava carregada de valores negativos em relação ao midiático, tomado como capaz de repetição, como distante ou fantasmagórico. Com a progressiva assimilação das mídias pelas artes da performance tais pressupostos foram perdendo terreno, até o ponto atual de considerar que o numérico também possui um estatuto de realidade. Ver Philip Auslander. *Liveness, Performance in a Mediatized Culture*.

<sup>14</sup> Vial, 2013, p. 179.

numéricos. O surgimento de uma nova profissão no campo das artes vivas testemunha, igualmente, esse fenômeno de *naturalização* das tecnologias no teatro: o videocineasta.<sup>15</sup> Um colaborador inteiramente dedicado à prática do vídeo no interior do processo de criação teatral, desenvolvendo uma aproximação propriamente performativa da imagem numérica no contexto cênico, e que compreende perfeitamente bem quer os códigos teatrais quer os códigos videográficos.

### Os usos do vídeo em cena

Emergem desse panorama três tipos distintos de uso do vídeo: o ilustrativo (testemunhal ou poético), o performativo e o generativo. No primeiro caso, o vídeo funciona essencialmente como uma evocação: ele sustenta a ação cênica como uma ilustração, enquadrando, comentando, metaforizando ou tornando poética a ação principal (Guy Cassiers, Fabrice Murgia, Romeo Castellucci). O segundo uso, o performativo, filma a ação cênica e a difunde diretamente, podendo desdobrar-se em dispositivos de telas variadas: ele frequentemente integra os intérpretes na captação dessas imagens, às vezes tornando-os responsáveis pelas suas diretas transformações (Cyril Teste, John Jesurun, Marianne Weems, Ivo van Hoove). O terceiro tipo de uso, bem mais recente, apoia-se sobre o aspecto generativo das mídias numéricas. Ele diz respeito à inclusão de algoritmos de inteligência artificial ou em modo mais banal da Internet em um espetáculo, com a finalidade de experimentar as funcionalidades das tecnologias na criação de uma obra (John Jesurun). Esses três tipos de uso do vídeo são frequentemente simultâneos, e surgem mesclados em uma mesma e única criação. [...]

Mais performativa é a abordagem de Romeo Castellucci, que convoca o vídeo em cena pela sua dimensão iconoclasta e espectral: suas imagens performam a cena, mas também assombram a memória dos espectadores. São elas, portanto, imagens que trabalham. Heiner Goebbels inscreve o uso do vídeo em um percurso similar: ele surge como uma força ativa que produz tensões contra as quais os

---

<sup>15</sup> O termo é atribuído a Lionel Arnould, que designa sua própria prática como a de um videocineasta. Ele tem colaborado, particularmente, com a companhia Ex Machina, assim como com o encenador canadense Christian Lapointe.



intérpretes contracenam. Sempre relevante quanto à aproximação performativa, Sharon Smith, fundadora do coletivo anglo-alemão Gob Squad, preconiza uma utilização da tecnologia lo-fi (*low profile*) no teatro. Os integrantes de seu grupo rejeitam os usos espetaculares do vídeo e exploram com vantagem os universos íntimos, sensíveis e cotidianos, que nos reenviam às tecnologias/dispositivos portáteis: os vídeos são frequentemente captados ao vivo e os dispositivos são facilmente manipulados com a finalidade de incluir o público na produção das imagens. Para engendrar um sentimento de coletividade no âmbito da sala, Smith explica que eles devem “treinar para ser humildes, uma vez que, muitas vezes, a tecnologia escapa ao nosso controle. Quando isso ocorre, nós devemos ser capazes de improvisar ou ser elegantes, para administrar esses momentos sem entrar em pânico”. Por esse motivo, os artistas do coletivo Gob Squad preferem “integrar os eventuais problemas que aparecem na estética da realização e partilhá-los com o público”. Trata-se de constantemente oscilar entre o *jogo* e o *trabalho*, uma vez que as exigências técnicas agem sobre a memória e a liberdade dos performers. A visada de Christiane Jatahy, que notadamente combina as linguagens fílmicas, é bem diversa: o vídeo para ela está diretamente ligado à possibilidade de multiplicar os pontos de vista e as perspectivas da cena: mostrar o que é visível ou não no quadro cênico e, inversamente, naquele da imagem. Desvendar a construção de uma imagem em cena “permite ao espectador tomar consciência das múltiplas escolhas interpretativas que ela oferece, de abrir um espaço no qual ele se torna ativo e não passivo”, ela observa.

O uso do vídeo generativo, enfim, é também exemplificado através do trabalho de John Jesurun: ao incluir a Internet em seu espetáculo *Firefall*, o artista instituiu um marco inovador de colaboração crescente entre os criadores e suas forças generativas, tais como a Inteligência artificial.

É preciso notar que tais modalidades de vídeo (ilustrativa, performativa e generativa) representam uma tipologia genérica que nos ajuda a pensar usos específicos, o tratamento da função dramaturgica do vídeo se modificando de uma prática artística à outra, ou de uma produção teatral à outra. Assim, é preciso destacar que as aproximações efetivadas por Stefan Kaegi, integrante do Rimini Protokoll, são mais interativas e analíticas: o coletivo costuma reconhecer que as

tecnologias permitem ao público interagir com as obras em modo particular e individualizado. Mais políticas são as criações do She She Pop – nas quais o emprego do numérico constitui uma estratégia de subversão feminista – ou, ainda, aquelas desenvolvidas por Arkadi Zaides – para quem o vídeo coloca em relevo a dimensão política dos conteúdos midiáticos, convencido que a imagem possui seu próprio agenciamento, ao insistir sobre a dimensão performativa dos arquivos visuais que ele coloca em cena: “a imagem funciona, nesse caso, como uma co-performance”. Há um valor estético nesses documentários, uma vez que essas imagens implicam, segundo ele, em uma mudança corporal.

Para esses artistas, o vídeo é um colaborador, e até mesmo um performer: para o Rimini Protokoll e o BERLIN, ele é frequentemente o meio pelo qual aparecem em cena as pessoas entrevistadas ao longo dos documentários; no She She Pop, a câmera assegura, de algum modo, a função de direção de atores e o arquivo da realização: é através dessa mediação que os artistas investigam, se pensam e se entregam às novas direções; e, no caso de Arkadi Zaides, as imagens de arquivo são peças em jogo para montar a experiência somática provocada sobre os corpos dos intérpretes e sobre o dos espectadores. Quanto a John Jesurun e Marianne Weems, suas aproximações evidenciam um mesmo princípio estético crítico relativo às mídias de massa: os dois insistem sobre o fato de que as sociedades ocidentais, e particularmente a cultura norte-americana, tornaram-se espaços totalmente midiáticos e regidos por um permanente fluxo de imagens. De onde decorre a tentativa de infundir, através dessas imagens, um sentimento de ubiquidade e saturação hiper midiática. [...]

### Direção de atores: quais as mudanças para o intérprete tecnologicizado?

O dispositivo de captação como parceiro de jogo é igualmente o modo de funcionamento em que se baseia a direção de ator de Ivo van Hove, que procura conscientizar os intérpretes em relação à presença das câmeras, sem insistir sobre o fato de que estão sendo filmados: “eu adoro quando os atores exploram aquilo que eles devem fazer, eu os filmo e, num momento seguinte, os sensibilizo em relação àquilo que eles podem fazer.” Compreende-se, assim, até que ponto a

tecnologia “doa ao performer”, sensível às contrições e aos limites dos dispositivos sonoros e videográficos, os “novos meios”.

Romeo Castellucci confia, de sua parte, sobre o lugar preponderante que as máquinas ocupam em suas obras. O que lhe interessa na tecnologia empregada no teatro está em seu poder evocador: ele concebe as máquinas como verdadeiras personagens. A presença delas – entidades desumanizantes – reenvia por contraste, aos corpos e à vida humana. Esse jogo de dessemelhanças entre um corpo artificial e um corpo orgânico é cardinal em sua prática, mesmo quando ele não se dirige às máquinas em sentido literal: a simples presença delas em cena constitui uma força evocativa e fantasmática suficiente para comentar, implicitamente, o estatuto humano. Heiner Goebbels percorre o mesmo caminho, mas ainda mais fundo, de confrontação entre os atores e a tecnologia.

Se as tecnologias numéricas permitem criar fricções entre as presenças cênicas vivas e não vivas, como acontece nos espetáculos de Romeo Castellucci, Heiner Goebbels introduz a tecnologia em cena “para permitir que outras forças intensifiquem sua presença, de modo a construir um sistema em que a presença corporal do ator encontre algo que resista a ela”. É por isso que procura intérpretes que aceitam compartilhar sua presença com outros elementos cênicos e, ao mesmo tempo, resistam a eles. Essa fricção entre cooperação e resistência está no núcleo do processo de direção do ator:

A identidade, a hierarquia entre os elementos ou a soberania do performer reduzem nossas possibilidades de percepção. É evidente que nos concentramos na presença do ator, mas é apenas quando há equilíbrio entre ele e seus parceiros tecnológicos que podemos realmente apreciar sua presença plena. Ou concentrar nossa atenção nas forças contra as quais ele luta: os objetos, as mídias (Goebbels *apud* Féral, 2023, p. 176).

Preocupado em preservar o equilíbrio entre um desejo de individualidade e uma luta contra os elementos cênicos midiáticos, Goebbels atua como um maestro: garante que “nada desmorone” e tudo se “acumule”. [...]

Quanto à Christiane Jatahy, a relação com o cinema é bastante sensível em seu teatro, que torna visíveis as dinâmicas que operam entre as câmeras e os

atores, as câmeras e o público, os atores e os espectadores, os objetos e as histórias. [...]

Por meio desses modos de incorporação das tecnologias é possível dizer que a presença do vídeo em cena complexifica o sistema de enunciação. Questiona a representação, articula a noção de presença, duplica a presença do ator e pode substituí-lo em sua ausência. Também oferece um parceiro ao ator, a câmera, que pode se tornar um personagem. De agora em diante, o ator não é mais o foco central: o espaço, o tempo, a cenografia e o universo sonoro interpelam o espectador do mesmo modo que o corpo do ator. Isso significa que o vídeo atua. É performativo, na medida que transforma o olhar do espectador, aguça e alimenta sua visão, exigindo que ela perceba de forma diferente. O olho do espectador é estimulado a fazer um trabalho de montagem, fragmentação e *assemblage* de imagens. A interatividade torna-se tangível para ele, que se torna um ator-espectador. Há, portanto, uma mudança na obra, da instância da criação para a da recepção. Assim, o vídeo causa uma perturbação do sentido, dos sentidos. Ao usar procedimentos variados (distanciamento da câmera, resolução da imagem, ângulo e ponto de vista) a captação em vídeo é um jogo entre presença e ausência, um jogo sobre a realidade e os “efeitos de presença”. Ora, esses efeitos estão ligados aos afetos que os jogos de desvelamento e velamento da realidade causam no espectador. Se o teatro criava experiências sensoriais diretas, a intervenção da imagem numérica influencia nosso encontro sensível e perceptivo com a cena. As tecnologias e especialmente o vídeo, por serem portadores de uma estética que oscila entre ilusão, distorção ou construção da realidade, questionam nossa percepção do mundo. Ampliam a imagem e sublimam o real para permitir ver o que se quer mostrar. O espaço torna-se fragmentado, parcelado em diferentes núcleos de ações (e informações) simultâneos. Ele não é mais estável e objetivo. Reconfigurado por tecnologias que aproximam lugares distantes, trabalha em profundidade nossos esquemas de percepção. Para alguns, essa reprodução do real leva a uma desrealização do real, a uma perda da realidade (Jean Baudrillard, Paul Virilio). Trata-se de um duplo menor da realidade. Para outros, ao contrário, é uma simulação do real que aumenta o poder da realidade e nos permite enfrentar melhor essa mesma realidade. A fragmentação do real desdobra-se em

uma fragmentação do tempo. Ao permitir combinar tempo diferido e tempo imediato, as tecnologias causam uma ruptura no *continuum* espaço-temporal e produzem diferentes regimes de temporalidade. Graças à velocidade que impõem, à instantaneidade do momento ou ao imediatismo do acontecimento, criam uma fragmentação do campo de percepção. Assim, somos constantemente projetados “no futuro imediato, tornando instantaneamente obsoleto aquilo que vem antes” (Gautrand 2002, p. 111). De fato, as tecnologias agem, prioritariamente, sobre a imagem do corpo e sua recepção. Com a crise do espaço provocada pelas tecnologias, cria-se, em paralelo, uma crise do corpo, pois o espaço digital, ao desvincular o corpo do lugar onde está, tende a fazê-lo desaparecer. Tende a apagá-lo. Mas o corpo resiste. Cria-se, então, um entrelaçamento entre o corpo do performer e o do outro, o que paradoxalmente reforça a imagem do corpo, ao mesmo tempo que questiona a percepção que temos dele. Esta perturbação dos sentidos molda a experiência do espectador de forma diferente. Seu olhar é atomizado pela difração do espaço visual e pela multiplicação dos lugares de ação, aprisionando-o entre uma simulação de teatro e a impressão de estar o mais próximo possível dos acontecimentos e das coisas, capturado pelas imagens ao vivo que o mergulham no núcleo da ação. O vídeo faz o espetáculo, performa o real. Cria uma desorganização no espaço e suspende o tempo. Se as tecnologias estão naturalizadas na cena, testemunham o modo como as práticas numéricas estão normalizadas, mas sobretudo a forma como nossa percepção do real e nossas modalidades de atenção foram radicalmente transformadas nas últimas décadas. Todas essas modificações prolongam a escritura do espetáculo, impõem uma nova abordagem da narração e atingem a própria construção dramática dos espetáculos, contribuindo para a explosão da forma tradicional do teatro. Ao fazer isso, constroem uma “nova matriz perceptiva da arte” que, segundo Edmond Couchot, convida a um pensamento transversal [...].

No entanto, é possível distinguir características próprias ao vídeo que motivam sua utilização no teatro: a natureza documental do vídeo (arquivos, entrevistas, excertos de programas de televisão etc.) e seu poder de autenticação da experiência teatral, a sensação de ubiquidade provocada pela inserção de conteúdo videográfico em cena, a materialidade dos dispositivos tecnológicos e

sua contribuição estética para a representação, a responsabilidade das mídias por parte da logística do processo de criação, a renovação dos códigos espaciais e temporais provocada pela relação entre os corpos e a tela, a modificação do estatuto e do papel do público no espetáculo e a atuação sobre escalas de grandeza que o vídeo ao vivo ou pré-gravado permite. [...]

Portanto, as possibilidades são múltiplas e suscitam uma série de novas questões e respostas sobre o jogo do ator: pode-se considerar que as telas são intérpretes? De que tipo de escolha e liberdade o ator ainda dispõe na era dos algoritmos? A câmera em cena transforma o ator em um técnico, um editor e um diretor? A gravação de imagens ao vivo exige uma polivalência do ator, mas em contrapartida lhe oferece algum controle ou liberdade sobre a representação? Qual é o lugar das noções de ilusão e mimese em um teatro tecnológico e em que elas afetam as relações entre o ator, a fábula, o personagem e o público? Como o performer desenvolve uma consciência de seu corpo que esteja a serviço do dispositivo e de que maneira essa atitude modifica a noção de presença? As tecnologias formatam o espaço e o tempo? Finalmente, elas são o sinal de uma nova colaboração entre humanos e não humanos?

## Referências

AUSLANDER, Philip. *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. Londres: Routledge, 1999.

DIXON, Steve. *Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2015.

COUCHOT, Edmond. *La Technologie dans l'art: de la photographie à la réalité virtuelle*. Paris: Editions Jacqueline Chambon, 2002.

FÉRAL, Josette et MORIN, Julie-Michèle. *La vidéo en scène. L'acteur et ses technologies*. Saint Denis: Presses Universitaires de Vincennes, 2023.

GAUTRAND, Jacques. *L'empire des écrans. Télé, internet, infos, vie privée: la dictature du tout voir*. Paris: Le Pré-aux-cercles, 2002.



SIMON, Hagemann. *Penser les médias au théâtre: des avant gardes historique aux scènes contemporaines*. Paris: L'Harmattan, 2013.

VIAL, Stéphane. *L'Être et l'Écran: Comment le numérique change la perception*. Paris: Presses Universitaire de France, 2013.

VIAL, Stéphane. "Critique du virtuel: en fini avec le dualisme numérique". *Psychologie Clinique*, nº 37 (1), p. 38-51.

Recebido em: 20/03/2024

Aprovado em: 25/03/2024

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC  
Programa de Pós-Graduação em Teatro – PPGT  
Centro de Arte – CEART  
*Urdimento* – Revista de Estudos em Artes Cênicas  
[Urdimento.ceart@udesc.br](mailto:Urdimento.ceart@udesc.br)