TEATRO DIGITAL: ANÁLISE DE UMA NOVA EXPERIÊNCIA DE CRIAÇÃO DE IMAGEM PELAS CONTRIBUIÇÕES DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL E NA INTERPRETAÇÃO DO ATOR/ATRIZ

DIGITAL THEATER: ANALYSIS OF A NEW IMAGE CREATION EXPERIENCE BY THE GRAMMAR CONTRIBUTIONS OF VISUAL DESIGN AND IN THE INTERPRETATION OF THE ACTOR / ACTRESS

Neise Teixeira NEVES[1]

[1] Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do Centro de Educação Federal de Estudos Tecnológicos de Minas Gerais. E-mail: <neiseneves@palcobh.com.br>.

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

RESUMO

Este estudo propõe uma análise de imagens em movimento, produzidas a partir da criação de um espetáculo teatral digital realizado por dois atores no período da pandemia da covid-19 em 2020, no qual a exigência de isolamento social impediu que artistas pudessem atuar de forma presencial diante do público. Assim, surge uma nova possibilidade aos agentes teatrais que inauguram o teatro virtual ou digital. O espetáculo a ser analisado será o "Antigamente é Quando?", da Cia Pierrot Lunar, que tem como integrante e atriz deste trabalho digital a autora deste estudo. A pesquisa terá como base os componentes da Metafunção Interpessoal/ Interacional, da Gramática do Design Visual, de Kress e Van Leuween.

PALAVRAS-CHAVE

Teatro virtual. Teatro digital. Teatro online. Pandemia. Imagem. Gramática do Design Visual.

ABSTRACT

This study proposes an analysis of moving images produced from the creation of a digital theatrical performance performed by two actors in the period of the covid-19 pandemic in 2020, in which the requirement of social isolation prevented artists from being able to perform in a face-to-face way in front of the public. Thus, a new possibility arises for the theatrical agents who inaugurate the virtual or digital theater. The play to be analyzed will be "Antigamente é Quando?", by Cia Pierrot Lunar, whose member and actress in this digital work is the author of this study. The research will be based

on the components of the Interpersonal/Interactional Metafunction, from Kress and Van Leuween's Grammar of Visual Design.

KEYWORDS

Virtual theater. Digital theater. Online theater. Pandemic. Image. Grammar of Visual Design.

INTRODUÇÃO

O ano de 2020 está definitivamente marcado como um tempo que mudou perspectivas, destruiu planejamentos, alterou objetivos, levou futuros para incertezas, paralisou presentes e deixou o passado como algo não muito distante. E toda essa transformação foi causada por um vírus que contaminou o mundo: o coronavirus. A pandemia exigiu que medidas de segurança sanitárias, como o isolamento social, modificassem o cotidiano de trabalho, de lazer, de estudo e dos encontros, deslocando toda forma de comunicação para a internet, inclusive no universo da arte, configurada como presencial. Podemos citar, nesse sentido, o teatro, a dança, o circo e a performance, por exemplo.

Mas é no teatro que este estudo se concentra, a partir das alternativas surgidas em função do impedimento de realização de apresentações culturais que formassem aglomerações. Sem poder ocupar os espaços culturais e sem promover encontros, inerentes às artes presenciais, o teatro teve que se reinventar para continuar existindo.

É sabido que o teatral filmado é apenas um registro daquela apresentação, pois não produz os mesmos efeitos no espectador quando assistido ao vivo,

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

presencialmente, com atores e públicos juntos no mesmo espaço físico. Já o cinema e a tv possuem características específicas do audiovisual que causam no espectador os efeitos advindos daquela narrativa, por meios dos recursos de captação de imagem, edição e interpretação dos atores, mas também não deixam de serem afetados, distintamente, quando assistidos em uma sala de cinema ou em casa.

Em tempos de pandemia, a arte se revelou como um alento, para amenizar a angústia ocasionada pelo período de confinamento. O cinema e outras manifestações artísticas vem se utilizando de ferramentas possíveis para diminuir as distâncias e possibilitar a expressão artística, sem aglomerações. Foi a partir daí que as artes dramáticas, mais precisamente as teatrais, começaram a encontrar saídas para não parar. Lives, conferências, debates, aulas e palestras tornaram-se possibilidades muito viáveis, pela interação que proporcionam e pela facilidade de acesso, por meio do celular ou computador pessoal. Puristas do teatro não veem com bons olhos. Mas, outra grande parte dos agentes culturais dessa área já entendeu que é um caminho sem volta, mesmo em uma possível normalidade no futuro.

Espetáculos foram criados a partir do período de isolamento, em formatos variados, com atores em suas casas, contracenando pela tela, para a tela e chegando em quem precisavam: o espectador. Foram aperfeiçoadas plataformas de venda de ingressos, bem como de transmissão ao vivo. Espetáculos já existentes originalmente concebidos para o palco foram readaptados para essa nova linguagem híbrida que une teatro, audiovisual e internet. E é nesse ponto que se concentra esse estudo, pois cada linguagem exige uma forma de leitura, uma variação da interpretação dramática e os efeitos da veiculação, pelo discurso que produz e a imagem que transmite.

Nesse novo desafio que o meio teatral enfrenta será preciso levantar questões pertinentes a algo que começa a sair do desconhecido: quais análises podem ser feitas das imagens captadas? Qual a construção de significados produzida na encenação pelos atores, por meio das personagens? Quais os efeitos alcançados na relação com esse espectador? Como esse hibridismo interfere na atuação dos atores? Como o enquadramento de uma câmera de celular pode alterar uma interpretação teatral? O que deve ser modificado em relação à linguagem audiovisual e/ou em relação ao jogo teatral? Qual o tempo de duração? Qual o grau de atenção o espectador dedica àquela obra, estando ele em casa? Quais as ferramentas teóricas poderão nos dar pistas dessa construção e análise?

É nessa inquietação que se propõe aqui um estudo sobre as imagens produzidas em encenações do teatro digital, seus efeitos e construções de sentido, bem como o trabalho do ator nessa construção e diante dessa linguagem híbrida que se revela e inova-se. Sob esse aspecto, pretende-se contribuir para uma possível ampliação de teorias e práticas específicas da área de interpretação dramática, ao relacioná-las, complementarmente, a conceitos de análise da imagem, por meio da Gramática do Design Visual, de Kress e Van Leeuwen (2006). Para isso, pretende-se buscar como principais referências teóricas autores clássicos da arte dramática como Constantin Stanislavski (1989), assim como autores mais contemporâneos, como Peter Brook (1999).

A partir daí, com base em uma introdução da análise de imagem, por Martine Joly (2007), além de estudos sobre a imagem técnica, por Solange Jobim e Souza (2003) e pela aplicação dos conceitos formadores da Metafunção Interpessoal da Gramática do Design Visual, de Kress e Van Leeuwen (2006), por Regina Célia Lopes Brito e Sônia Maria Pimenta (2009), acredita-se que seja possível obter elementos da construção da imagem

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

em movimento, tendo por foco as imagens produzidas para um espetáculo digital, em uma mistura entre teatro, audiovisual e internet, que possam gerar em seu conjunto de ações, uma ferramenta para o processo criador do trabalho do ator nessa nova dinâmica.

Dessa forma, ouso levantar a hipótese de que o estudo poderá criar condições para fornecer recursos outros que possam fundamentar e complementar conceitos e métodos já praticados em ambas as áreas: a interpretação cênica e o campo do estudo das imagens e sua multimodalidade. Assim, pretende-se extrapolar o universo da interpretação dramática, ao fornecer outras formas de instrumentalização nas artes da interpretação, neste caso, ampliada pelo teatro virtual, como também, de outro lado, abordar a abrangência dos estudos de linguagem para além das imagens estáticas, na análise do universo das imagens em movimento, trazidas pelo híbrido teatro digital, seja ao vivo ou gravado.

METODOLOGIA

O corpus desse estudo refere-se a uma produção do chamado Teatro Digital ou Teatro Virtual ou Espetáculo Online. Como já relatado acima, devido a proibições de convívio social para evitar aglomerações e transmissão do coronavírus, artistas de teatro, cinema, tv, shows e eventos tiveram que se reinventar para sobreviver. Foi nesse contexto que o corpus desse estudo surgiu. É o espetáculo virtual "Antigamente, é quando?", da Cia Pierrot Lunar de teatro, convidada pelo Sesc Paladium a desenvolver um trabalho inédito que fosse transmitido pelo Instagram da Instituição Cultural.

Esse trabalho teve estréia no mês de outubro de 2020, inaugurando uma forma híbrida de encenação entre atriz e ator, em que mistura a relação

teatral do palco ao enquadramento audiovisual, além da interação das redes sociais, em uma transmissão ao vivo, sem que o trabalho final seja gravado e disponibilizado ao público pela internet. Essa experiência interfere diretamente no trabalho dos atores que, ao mesmo tempo, exploram o jogo teatral e a relação com a câmera, nesse caso específico, ao utilizar apenas o formato vertical de uma live do Instagram.

Para a análise do objeto, foi disponibilizada, e devidamente autorizada pela Cia teatral cópia de uma das apresentações realizadas e que foram gravadas apenas para uso da produção e seus estudos, já que a atriz autora desse artigo é integrante e fundadora da Cia. Serão também utilizadas fotos de tela da apresentação ao vivo, contendo momentos de interação dos atores com o público. Para facilitar a forma como as imagens em movimento serão analisadas, 5 sequências resumidas do espetáculo serão compostas por fragmentos (frames) de cenas, que melhor ilustrem a análise, de acordo com a abordagem dos conceitos. A partir daí, pontos específicos relativos à interpretação dos atores e sua relação com a câmera serão pontuados, bem como os efeitos visados em sua fruição e emoção junto ao público, a partir dos conceitos da GDV.

IMAGEM

A definição de imagem é muito diversa e não basta apenas dizer ser aquilo que vemos à frente de nossos olhos. É sim aquilo que visualizamos, mas também aquilo que imaginamos, escrevemos, escutamos, desenhamos, como a interpretamos e como se deu o processo de produção e distribuição dessa imagem. Segundo JOLY (2007), *"imaginária ou concreta, a imagem passa por alguém que a produz ou a reconhece"*.

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

Temos a tendência de pensar imagem, principalmente na atualidade, sempre por alguma ligação com as mídias, ou seja, o que nos bombardeia todos os dias: a televisão, o computador e o celular. Instrumentos do nosso cotidiano, que levam para dentro de nossas casas as várias formas de representação da imagem. Como lembrado pela autora, ao citar o "Mito da Caverna", de Platão, construímos, por meio desses veículos, um mundo projetado, de dentro de nossas casas, de nossos corpos, e acreditamos assistir ao mundo real.

> Com efeito, considerar que a imagem contemporânea é a imagem mediática e que a imagem mediática por excelência é a televisão ou o vídeo, é esquecer que, ainda hoje e nos próprios média, a fotografia, a pintura, o desenho, a gravura, a litografia, etc.- toda a espécie de meios de expressão visual e que consideramos como imagem – coexistem. (JOLY, 2007, p.15)

E os vários usos da imagem também podem ser identificados no nosso cotidiano de trabalho, na publicidade, na arte, na política, na ciência, na religião, como também nas relações familiares e interpessoais, na memória, no sonho, na imaginação. A imagem pode se diferenciar na forma como se veicula ou como é criada para surtir efeitos nas pessoas, sobre um assunto ou tema. Joly aborda a imagem nesses diversos aspectos da comunicação e da arte, mas não deixa de fundamentar a imagem e o discurso pela contribuição e base da Semiótica, para o entendimento da construção de significados.

Em uma abordagem técnica, cada vez mais estamos vivendo em meio a uma avalanche de captação e veiculação de imagens, através das quais somos invadidos em nosso cotidiano, que parece ser filmado em cada lugar que transitamos e ação que desempenhamos, sejam pelas câmeras de trânsito,

de segurança de prédios e casas, elevadores e, agora, aparelhos celulares nossos e dos outros. De acordo com JOBIM E SOUZA (2003), *"em vez de nos servirmos das imagens em função do mundo, passamos a viver o mundo em função das imagens"*.

Segundo Jobim e Souza, existe uma abundância de imagens técnicas que podem interferir na forma como lidamos com o jogo entre o virtual e o real. A percepção dos espaços de experimentação da realidade que o meio virtual traz para a criação de subjetividades vem sendo, pelo excesso, um aspecto que pode esvaziar a capacidade de entendermos a imagem como cultura e não como hábito.

> A abundância de imagens técnicas pode dificultar o funcionamento pleno de nossa capacidade de decifrar as cenas que se apresentam na forma de imagens como significados construídos. É o que acontece quando deixamos de compreender as imagens técnicas como produções culturais e subjetivas, assumindo-as como revelações objetivas do próprio mundo. (JOBIM E SOUZA, p. 79)

E nesse sentido, o corpus deste estudo será um trabalho artístico, ou seja, uma imagem técnica virtual, ficcional, que se cria a partir de um contexto real, para construir visões de mundo e subjetividades, através da cultura, integrando ou até recriando os excessos citados acima. Por isso, talvez, a arte tenha se destacado em tempos pandêmicos.

GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL

A partir dos estudos da Linguística Sistêmico-Funcional, investigados por Michael Halliday (1978), que considera a linguagem como parte do comportamento social, por meio das interações humanas, em que a análise

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

semiótica concentrou-se nos processos nos quais os significados são estruturados, Kress e Van Leeuwen ampliam os conceitos de Halliday para além da linguagem verbal, levando em conta a representação e comunicação envolvidos no que chamam de semiose humana, desenvolvendo a agenda da multimodalidade, que inclui o estudo das imagens, sons, cores, texturas, formatos etc.

Segundo Cláudia Natividade e Sônia Pimenta (2009), *"a multimodalidade é o campo de estudos interessado em explorar as formas de significação modernas incluindo todos os modos semióticos envolvidos no processo de representação e comunicação."* (p.25)

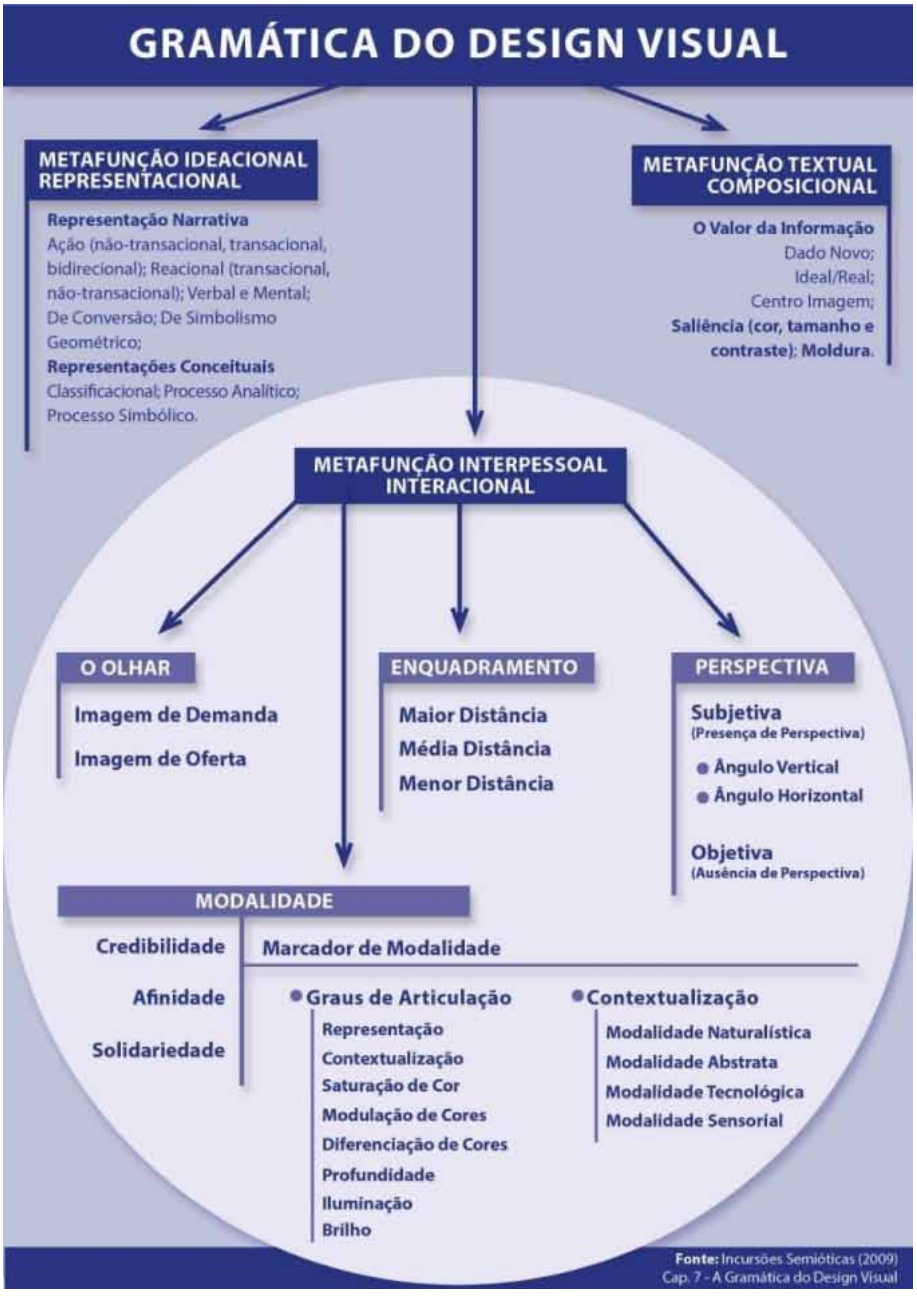
Nesse sentido, a teoria sistêmico-funcional de Halliday começa então a ampliar os conceitos componentes do sistema linguístico, como as metafunções textual, interpessoal e ideacional, para a linguagem não verbal. Para Kress (1996), *"as metafunções das teorias sistêmico- funcionais de Halliday podem ser aplicadas em outros modos semióticos, da linguagem não verbal para a comunicação : visual, estudo da imagem.*

E para o presente estudo deste artigo, a metafunção interpessoal, que na GDV podemos chamar de Interacional, será a ferramenta de análise do espetáculo virtual "Antigamente é quanto?". Mas, para um maior entendimento da dimensão e da abordagem da GDV, será relacionada abaixo ilustração que demonstre as metafunções e suas ramificações nos processos de análise. Apesar de a Metafunção Ideacional/Representacional, Metafunção Interpessoal/Interacional e Metafunção Textual/Composicional terem o mesmo peso e relevância para a análise de imagens, daremos na ilustração abaixo um destaque, uma espécie de lente de aumento, para a Metafunção Interacional, foco desta investigação.

A ilustração abaixo propõe uma abordagem mais prática e sistemática das três metafunções de Kress e Van Leeuwen, com suas especificidades e

derivações, para uma maior compreensão do todo da Gramática do Design Visual. Mas, é na Metafunção Interacional/Interpessoal que a ilustração abaixo propõe um detalhamento que poderá facilitar a análise do corpus deste estudo.

Figura 1 – Gramática do design visual



Fonte: PIMENTA, LIMA e AZEVEDO (2009).

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

METAFUNÇÕES

metafunções ideacional/representacional e a textual/composicional relacionadas na ilustração acima não serão abordadas na análise deste estudo, apesar de possuírem afinidades com elementos presentes nas imagens que serão analisadas. Um exemplo disso é que na metafunção representacional, a relação dos processos narrativos estabelecidos entre o chamado Ator e a Meta são bem semelhantes a técnicas de interpretação sistematizada por Constantin Stanislavsky. Para ele, (1989, p. 63), " pela ação simplesmente, atuem sempre com um objetivo".

Está na base do aprendizado de todo ator, na construção e estudo de seu trabalho interno, ao transformar texto escrito em fala, em algo audível, visível, em evento e encenação, que para cada ação, seja textual ou física, ela deve ter um objetivo, que a levará a uma meta. E para que isso aconteça, o ator deve buscar uma motivação, seja ela interna ou externa, para atingir esse objetivo da ação, ou seja, sua meta. Tanto no teatro, para uma platéia, como no audiovisual, para o espectador através da câmera, as ações podem ser não transacionais, quando o ator se dirige diretamente ao espectador ou transacionais, quando está indiretamente estabelecendo essa relação, assim como a bidirecional. Também pode apresentar uma relação reacional, verbal e mental e de conversão.

A metafunção composicional também está presente nas imagens a serem analisadas, pois apresentam elementos textuais que dialogam com a produção dos significados buscados pelos atores e pela construção da cena nas imagens, como na apresentação da equipe, nos "recados" ao espectador, dispostos como elemento cenográfico, além dos comentários que caracterizam a interatividade própria da internet, publicados pelos espectadores ao vivo.

São pontos das metafunções representacional e composicional que possuem elementos contidos nas imagens que serão apresentadas neste estudo e semelhanças com o trabalho do ator de uma forma geral, mas que poderão ser aprofundadas em outro estudo. É na Metafunção Interacional que pretendemos assimilar seus componentes à análise das imagens capturadas do espetáculo digital em questão.

A ARTE DE INTERPRETAR

Peter Brook (1999) diz que "O teatro talvez seja uma das artes mais difíceis porque requer três conexões que devem coexistir em perfeita harmonia: os vínculos do ator com sua vida interior, com seus colegas e com o público." Neste aspecto, podemos considerar que havendo essa conexão harmônica, haverá teatro em qualquer espaço?

> Se o hábito nos leva a crer que o teatro tem por base um palco, cenário, luz, música, poltronas... partimos do princípio errado. Para fazer filmes não podemos prescindir de uma câmera, do celulóide e dos meios para revelá-lo, mas para fazer teatro somente uma coisa é necessária: o elemento humano. Isto não significa que o resto não tenha importância, mas não é o principal. (BROOK, 1999, p.12)

Na ocasião em que Brook destacou a importância do essencial ao acontecimento teatral, ele talvez nem imaginasse que hoje o cinema não pode prescindir-se da câmera sim, mas a forma de acesso e operação dessa câmera se popularizou tanto que pode ser realizada pelo cidadão comum, através de aparelhos celulares pessoais. Mesmo assim, com todos os avanços tecnológicos do audiovisual e seu amplo alcance de público, o teatro resiste

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

em sua forma artesanal e essencial, como pontuado por Peter Brook, mas também dialoga com a tecnologia.

O cinema materializa e eterniza aquela cena, aquela interpretação, mantém o mesmo ritmo e se reproduz sem alterações por quantas forem as sessões. No teatro, a energia do público e dos artistas muda a cada apresentação. Mas, no cinema assim como no teatro existe a interpretação, que se modifica pela relação com a câmera. Gerbase (2007) faz um paralelo da atuação dramática nesses duas áreas:

> O teatro, arte muito mais antiga que o cinema e a TV, veio construindo, ao longo dos séculos, uma importante tradição de interpretação dramática. Esta tradição foi incorporada ao cinema quando este surgiu, no final do século 19, e, mesmo considerando que são duas linguagens diferentes, é inegável que este hibridismo é um dos elementos constitutivos da linguagem audiovisual contemporânea (no cinema, na TV e no vídeo narrativo). Métodos desenvolvidos para atores de teatro foram adaptados para o cinema, com maior ou menor sucesso, e fazem parte do repertório de muitos realizadores. (GERBASE, 2007, p. 10)

É nesse sentido que quando a câmera entra no jogo cênico, outros fatores devem ser considerados, como por exemplo, as limitações do enquadramento, planos, profundidade e perspectivas. O ator/atriz já não possui a amplitude do espaço do palco, nem mesmo a distância do público, o que interfere diretamente na intensidade da interpretação e da voz, que nesse caso, será captada por um microfone. Mas, outro ambiente se soma à criação artística, possibilitando avanços tecnológicos cada vez mais velozes e com infinitas possibilidades de interação, ao reunir teatro, audiovisual e internet. É aí que se apresenta o que vem sendo chamado de teatro digital ou teatro virtual.

ANÁLISE DO ESPETÁCULO DE TEATRO DIGITAL "ANTIGAMENTE É QUANDO?"

"Antigamente é Quando?" é um espetáculo veiculado ao vivo pelo Instagram e trata de um dia na vida de um casal que passa por uma experiência inédita: meses em quarentena, ocasionada pela pandemia do Covid 19. Em isolamento há 8 meses, Lara e Gui arrumam a casa e desarrumam a vida. A rotina do dia-a-dia se mostra frágil diante da intensa convivência no confinamento. Escolhas feitas em mais de 20 anos de relacionamento revelam-se agora um incômodo. Mas antigamente não. Antigamente, quando? Quando namoravam? Antes do último carnaval?

A proposta era de que os atores, que convivem no mesmo ambiente, utilizassem os recursos que possuíam em casa: celular, internet e eles próprios, como uma live no Instagram, com a disposição de enquadramento na verticalidade. Então, os atores pesquisaram as várias possibilidades de relação com a câmera, entre eles e com o ambiente, a partir daquele enquadramento. É a partir daí, que a análise deste estudo utiliza-se da GDV como uma ferramenta complementar ao trabalho dos atores em sua interpretação e seus efeitos sobre o espectador, dentro da perspectiva do teatro digital, pelo hibridismo que o compõe.

Abaixo, apresenta-se a primeira das cinco seqüências a serem analisadas neste estudo. Cada seqüência é composta de fragmentos de cenas, chamados no meio audiovisual de frames, que irão traduzir de forma resumida a linha dramática que conduz aquela seqüência. Desta forma, será possível fazer a leitura de cada frame, de acordo com cada componente da GDV.

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

Figura 2 –Sequência 1

Frame 1 Frame 2 Frame 3

Frame 4 Frame 5 Frame 6

Fonte: Elaborada pela autora (2021).

O OLHAR

Um dos primeiros componentes da Metafunção Interacional é, segundo fundamentos da Gramática do Design Visual, o olhar, que pode produzir uma imagem de oferta ou de demanda, tendo por referência o participante representado (PR), que aqui nessa análise podemos também chamar de personagem. Na seqüência 1 acima, podemos ver que no primeiro e segundo frames a personagem dirige seu olhar diretamente para a câmera, estabelecendo uma relação de intimidade com o espectador. No enredo da peça, esse espectador é a mãe da personagem, ou seja, todos os momentos em que a atriz está olhando para a câmera, ela está conversando e reagindo às indagações de sua mãe, trazendo uma sensação de afetividade e identificação do espectador com situações vividas na pandemia, pela falta de contato com familiares queridos. Essa é uma *relação de demanda do olhar*, pela Gramática do Design Visual, em que o espectador se vê em uma relação imaginária com o PR, criando logo um vínculo direto com ele, por meio de sua presença e olhar.

No frame 3, a personagem é chamada pelo marido a levar a toalha de banho para ele no banheiro. A mãe/espectador fica nesse momento aguardando. A ausência de PR revela o cenário, o ambiente que acolhe aquela intimidade, de uma casa sendo arrumada. Mas as vozes das personagens podem ser ouvidas discutindo sobre a toalha. A partir daí, o espectador torna- se um observador invisível, o que nos leva para o restante da seqüência, em que o casal entra em cena dando continuidade à discussão, mas mudando a relação do olhar, que agora se expressa como *uma imagem de oferta*. Os atores agora se dirigem indiretamente ao espectador, porque não mais olham diretamente para

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

a câmera, mas desempenham suas ações, ao mesmo tempo que oferecem informações ao espectador. Atores agora colocam-se em uma posição de objeto de contemplação. Fechando a seqüência, uma personagem sai de cena e deixa o personagem viver um momento pessoal, com suas lembranças, ao encontrar uma caixa de fotos, que representam as imagens da história daquele casal. Também uma imagem de demanda, com apenas um ator na imagem.

O ENQUADRAMENTO

Para essa mesma seqüência, podemos analisar outro componente da Metafunção Interacional da GDV, que diz respeito ao enquadramento. A relação com o espectador sob esse aspecto se dará pela menor ou maior distância estabelecida na imagem. Quanto menor a distância, segundo Kress e Van Leeuwen, maior será a relação social imaginária por parte do espectador. E é o que busca a todo momento a encenação de "Antigamente é quando?", em função de suas variáveis, como a verticalidade do enquadramento que estreita o espaço de movimentação entre atores, como também a proposital utilização de um ambiente de intimidade, representado por um cômodo da casa, em uma distância muito próxima do espectador. Nos primeiros frames, já mencionado pela relação direta do olhar em sua intimidade, o enquadramento também estabelece um alto grau de intimidade com o espectador pela estreita distância da cena com a câmera. Nos frames seguintes, quando da ação dos dois atores em cena, a proximidade passa de menor para média, mas ainda de forma a criar uma relação inclusive de cumplicidade com o espectador.

A PERSPECTIVA

A perspectiva é um componente importante da Metafunção Interacional e que, para a construção das cenas nessa relação dos atores com a câmera, com o enquadramento e com o espectador, foi essencial como solução para a encenação. Nos 2 primeiros frames da seqüência 1, é possível perceber a ausência de perspectiva, pois a atriz está de frente para a câmera, em uma angulação frontal com o espectador, em uma *relação objetiva*. Mas, quando ela sai de cena, abre-se o cenário, percebe-se o ambiente íntimo da casa, complementando-se com a entrada dos atores naquele ambiente que se revela. A perspectiva muda, então, para uma *relação subjetiva*, captando novos posicionamentos dos atores no cenário, diante da câmera.

MARCADORES DE MODALIDADE

A Modalidade é outro aspecto que compõe a Metafunção aqui analisada e possui marcadores que expressam uma "categoria de comportamento" e medem um maior ou menor grau de articulação das imagens, que podem transmitir maior ou menor credibilidade nas situações apresentadas. Nos estudos das imagens, os *Graus de Articulação* podem ser impressos pela representação, contextualização, saturação de cor, modulação e diferenciação de cores, profundidade, iluminação e brilho.

Sob esses aspectos, podemos perceber na seqüência 1 a presença de alguns desses marcadores, que ajudam a compor e fornecer elementos que aproximam as imagens de situações verdadeiras, semelhantes ao real. A *representação* está marcada em toda a encenação, aliada à *contextualização*, detalhando ações, às vezes com foco ao fundo e revela, pelo enredo, a tentativa daquelas personagens de organizar aquilo que se tornou uma bagunça no

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

convívio diário de uma quarentena. Mas tudo toma forma ao combinarmos outros marcadores, como os elementos de modulação de cor, uso de diferentes cores no ambiente e na iluminação, intercalando momentos de ausência e presença de profundidade e brilho. Tudo faz parte da encenação. A luz, cenário e caracterização somam-se a todas essas possibilidades de leitura das imagens, além do fato inusitado, nesse corpus, de que os atores estão transmitindo a cena de casa, ou seja, um elemento real, com os barulhos e imprevistos próprios daquele momento e do local que estão. Os atores permanecem sempre em alerta, para improvisar diante de qualquer surpresa que lhes aconteça. E aí podemos apontar mais um marcador que diz respeito às *contextualizações*, pela *modalidade naturalística*. Quanto a esses marcadores, todos estão presentes no decorrer do espetáculo, pois pertencem ao mesmo enquadramento e ambientação por quase toda a encenação. Portanto, em outras seqüências a seguir, não será apontada repetitivamente esses marcadores de modalidade.

Figura 3 –Sequência 2

Frame 1 Frame 2 Frame 3

Fonte: Elaborada pela autora (2021).

Na sequência 2, caracterizada por 3 fragmentos de cena que resumem outro momento do espetáculo, podemos perceber que a personagem Lara se lembra, repentinamente, de que sua mãe está a sua espera no celular, que ficou ali ligado e fez com que, implicitamente, a mãe/espectador presenciasse todo o momento vivido entre ela e o marido até ali. O frame 1 traz o olhar direto para a câmera novamente e é possível perceber na atriz sua expressão de surpresa ao lembrar-se da mãe. A partir dali, restabelece-se a intimidade e cumplicidade do começo do espetáculo com a mãe/espectador, com a qual ela confidencia suas angústias e dúvidas e acaba por tocar e cantar uma música diretamente ela. É retomada, portanto, a relação do olhar por imagens de demanda, ao longo de toda esta cena.

O enquadramento, sempre trazendo uma proximidade pela menor ou média distância, além de uma variação da perspectiva em cada frame, sendo no frame 1 de forma objetiva e nos dois frames restantes de forma subjetiva, pelo posicionamento da atriz em relação à câmera. No frame 1 de cima para baixo e no frame 2 em lateral, com a cozinha ao fundo, tocando o violão.

Figura 4 – Sequência 3

Frame 1 Frame 2 Frame 3

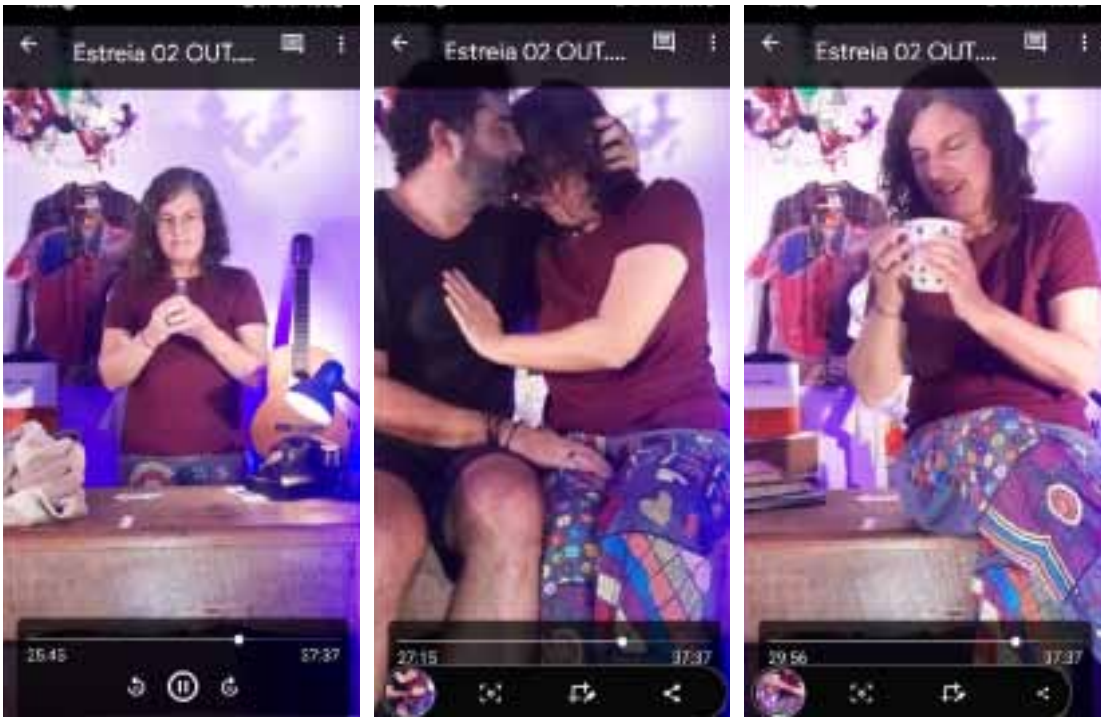
Fonte: Elaborada pela autora (2021).

Na seqüência 3, também com três fragmentos, além da retomada para a relação do olhar pela imagem de demanda, com uma média distância no enquadramento e novas perspectivas na captação da imagem, destaca-se aqui a Modalidade Sensorial, inserida nas Contextualizações dos Estudos das Imagens, como marcadores de modalidade. É que neste momento o personagem Gui traz lembranças, fazendo um chá para Lara, na tentativa de mostrar à esposa tudo que fazem um pelo outro, suas memórias e histórias, mas também uma reflexão sobre a finitude do amor. Para isso, a cena é ambientada por recursos e efeitos de luz, que aparecem ao fundo da cozinha em um azul intenso, com o vapor da água, o tom de laranja ressaltado pela luz branca na parede e, como elemento sonoro, a voz em off do próprio personagem, com a música tocada ao vivo pelo violão também em off. Esse momento foi produzido para tirar um pouco o espectador do cotidiano a que ele estava sendo levado até então, para um momento mágico e sensorial. E, para cortar bruscamente e voltar à realidade, Lara chama Gui de longe a ajudá-lo a carregar caixas. Nesse momento, as sombras e a luz voltam à sua temperatura e o casal retoma sua "arrumação", até encontrar um objeto simbólico para ambos.

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

Figura 5 – Sequência 4

Frame 1 Frame 2 Frame 3



Frame 4 Frame 5 Frame 6

Fonte: Elaborada pela autora (2021).

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

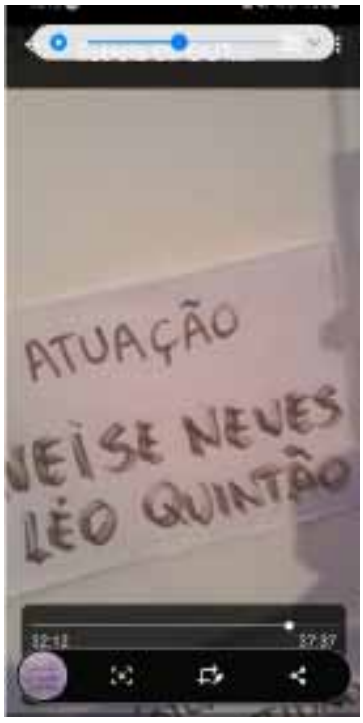
Com a seqüência 4, acompanharemos o momento em que os conflitos vão sendo melhor discutidos e um entendimento começa a acontecer entre o casal e, ao mesmo tempo, com o jogo teatral interpretativo junto ao espectador. Nos 3 primeiros frames, há um elemento que é o gatilho da memória afetiva das personagens, que faz com que reflitam sobre a história deles e o futuro que os espera, brincando com o passado recente e o antigo. E é nessa relação de oferta que as informações são fornecidas ao espectador, dando-lhe o entendimento sobre os caminhos possíveis naquela relação: o baton, o chá, o abraço. Enquadramento próximo, revelando agora os personagens em outra perspectiva, exibindo praticamente todo o corpo dos atores que, neste momento, se posicionam em cima da mesa. Nos frames 4, 5 e 6 a câmera vai ao encontro dos atores e muda o enquadramento, para uma distância ainda menor do que a anterior e o olhar volta a ser de demanda, agora sob uma perspectiva subjetiva, com angulação de cima para baixo, em uma relação com o espectador/mãe de intimidade novamente, mas de humildade diante dele/a e por tudo que personagens e espectador estão vivendo nessa pandemia, ao despedirem-se daquele dia, que já era antigamente, para eles.

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

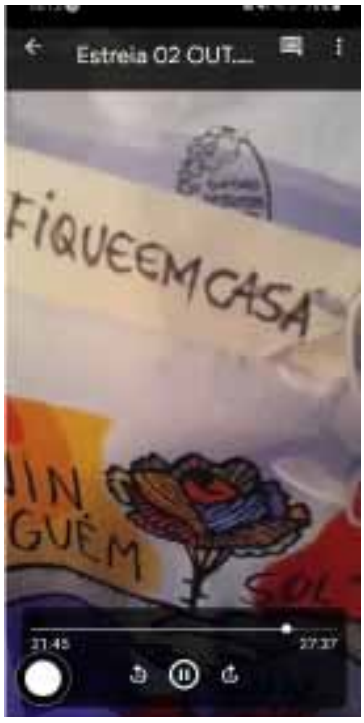
Figura 6 – Sequência 5

Frame 1

Frame 2

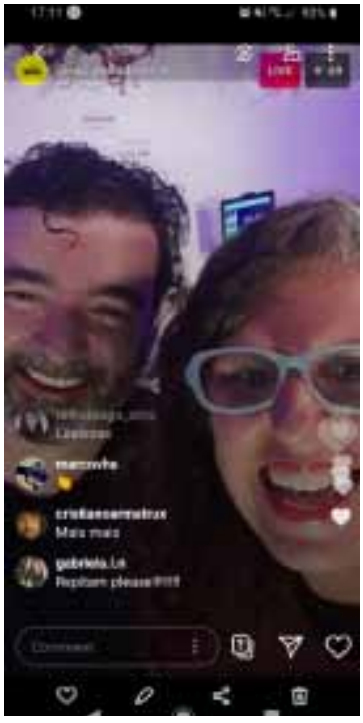


Frame 3

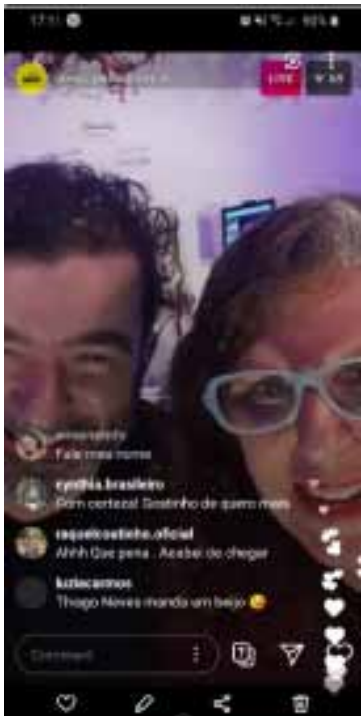


Frame 4

Frame 5



Frame 6



Fonte: Elaborada pela autora (2021).

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

A seqüência 5 retrata os momentos finais sintetizados pelos 5 frames acima. Nos dois primeiros frames, a cena com os atores dá lugar a uma movimentação de câmera que revela escritos e objetos que mandam, indiretamente, recados ao espectador, além de informações da ficha técnica do espetáculo, ao som do violão executado ao vivo em off. Para encerrar, assim como é feito no teatro, atores fazem o gesto de agradecimento e abrem os comentários para que o público participe e expresse como recebeu o espetáculo. É um momento agora não mais de cena, mas de relação direta entre atores e público. Atriz e ator encontram-se agora em uma relação de demanda, bem próximos e entregues ao espectador, interagindo ao vivo com cada um, ao reagirem e responderem a cada comentário postado ali. Ao final, se despendem e encerram a live do teatro digital.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao sistematizar por meio de seleção de sequências resumidas em fragmentos de cenas do espetáculo teatral digital "Antigamente é quando?", este estudo pôde analisar as imagens ali retratadas, tendo por base a Metafunção Interacional da Gramática do Design Visual, sistematizada por Kress e Van Leeuwen. Como reflexos dessa análise, foi possível entender que a imagem em movimento pode ser detalhadamente entendida em função das escolhas conjuntas entre a ação dos atores, por meio da relação que estabelecem com a câmera e para a imagem que constroem, e os efeitos que isso causa no receptor, nesse caso, o espectador.

As ações interferem na interpretação dos atores, que buscam em cada cena estabelecer vínculos seja por meio do olhar, do enquadramento, da perspectiva e das modalidades e seus marcadores, além, é claro, das técnicas

interpretativas que darão o tom de cada fala, emoção e movimentação cênica das personagens ali representadas. Por meio dos componentes da Metafunção Interacional foi possível entender de uma outra forma, como produzir, para que

produzir e para quem as imagens são captadas, e neste caso específico, sem edição, ao vivo, ao mesmo tempo mantendo o jogo teatral e somando-se a interação com o público, proporcionada pelas redes sociais.

Como atriz do espetáculo e autora deste artigo, peço licença para incluir aqui um depoimento pessoal de como a investigação realizada para esse estudo, alterou minha percepção sobre a realidade do teatro digital surgido no atual contexto e, em específico, na realização do espetáculo "Antigamente é Quando?", como pesquisadora/atriz e pesquisadora acadêmica. Essa complementariedade auxilia-me como atuante e, ao mesmo tempo, como olhar de fora da investigação.

É um outro jeito de entender o ofício do ator, do diretor e do produtor das imagens e nesse formato de distribuição, ao analisar como pela contramão da criação. Pelos resultados podemos entender o processo, o que contribui para complementar o aprendizado da criação artística e da interpretação dramática. O hibridismo inerente a essa linguagem que surge também está presente no processo de análise pela GDV, pois obriga-nos a detectar infinitos significados em seu processo de construção, pela imagem em movimento, mesmo que seja por meio de frames, para representar e resumir seqüências dramáticas. As condições de produção que o teatro digital, tendo este corpus em específico, trouxe após a análise um entendimento sobre a dinâmica da relação com o espectador, que se torna diferente daquela presencial do teatro convencional e da sala de cinema. O espectador desse

formato virtual está em sua casa identificando-se com o cotidiano daquelas personagens. Por isso, inclusive, a duração da peça virtual deve ter o tempo dessa comunicação, pois a qualquer momento, em uma mudança de relação do olhar, enquadramento, perspectiva e outros elementos adicionais, o espectador pode encontrar algo mais interessante para fazer em casa e desistir ou cansar daquela transmissão.

Concluo, tendo uma percepção ampliada desse processo de criação, ao fazer o caminho inverso, do resultado ao processo, para o entendimento das construções de sentido e da comunicação que se estabelece por meio da imagem e do poder que ela pode exercer nas pessoas, por meio da arte, principalmente, e como a Gramática do Design Visual pode auxiliar como uma ferramenta complementar na construção das cenas, intenções e seus efeitos.

REFERÊNCIAS

GERBASE, C. **Direção de Atores**: como dirigir atores no cinema e TV. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2007.

JOLY, M. **Introdução à Análise de imagem**. Lisboa: 70, 2007.

JOBIM e SOUZA, S. Dialogismo e alteridade na utilização da imagem técnica em pesquisa acadêmica: questões éticas e metodológicas. IN.: FREITAS, M. T; JOBIM e SOUZA, S; KRAMER, S. Ciências humanas e pesquisa – leituras de Bakhtin. São Paulo: Cortez, 2003.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images** – the grammar of visual design.

London; New York: Routledge, 1996.

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.

PIMENTA, S; LIMA, C. H. P; AZEVEDO, A. M. T. **Incursões semióticas**: teoria e prática de Gramática Sistêmico-Funcional, Multimodalidade, Semiótica Social e Análise crítica do Discurso. Rio de Janeiro: Livre, 2009.
Brook, Peter. **A Porta Aberta: reflexões sobre a interpretação e o teatro.** Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira. 1999.

STANISLAVSKY, C. **A Preparação do ator**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 1989.

NEVES, N. T. Teatro digital: análise de uma nova experiência de criação de imagem pelas contribuições da gramática do design visual e na interpretação do ator/atriz. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 366-394, 2021.