

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE FILOSOFIA, ARTE E CULTURA
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS**

MARCOS BORGES RIBEIRO

**A PROJEÇÃO COMO AGENTE DRAMÁTICO:
INTERFACES ENTRE O ATOR E A PROJEÇÃO AUDIOVISUAL**

**OURO PRETO
2026**

MARCOS BORGES RIBEIRO

**A PROJEÇÃO COMO AGENTE DRAMÁTICO: INTERFACES ENTRE O ATOR E A
PROJEÇÃO AUDIOVISUAL**

Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Artes Cênicas - Interpretação, submetido ao Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Filosofia, Arte e Cultura da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Gomes



FOLHA DE APROVAÇÃO

Marcos Borges Ribeiro

A projeção como agente dramático: interfaces entre o ator e a projeção audiovisual

Monografia apresentada ao Curso de Bacharelado em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Cênicas (Interpretação)

Aprovada em 6 de março de 2026

Membros da banca

Prof. Dr. Ricardo Carlos Gomes - Orientador (UFOP)
Profa. Dra. Letícia Mendes de Oliveira(UFOP)
Prof. Dr. Paulo Marcos Cardoso Maciel(UFOP)

Ricardo Carlos Gomes, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 15/06/2026



Documento assinado eletronicamente por **Ricardo Carlos Gomes, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 17/06/2026, às 10:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1123811** e o código CRC **CFBF4B4C**.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha mãe Vanúcia Aparecida, que me apoiou em toda minha trajetória acadêmica, me permitiu concluir essa etapa da minha vida e sei o quanto isso significa tanto para mim quanto para ela.

Ao meu namorado Thiago Felipe Assis Costa, que sempre esteve ao meu lado nos momentos difíceis e me apoiou durante todo o processo de desenvolvimento deste trabalho.

Aos meus amigos feitos na cidade de Ouro Preto: Maria Eduarda Carrupt, Mariane de Souza Cunha, Licélia Gonçalves, Iago Izidório, Lucas Lacerda e tantos outros que me acompanharam na graduação.

A TV UFOP que foi como uma escola para mim e todos os funcionários e bolsistas que a compõem, e que me apoiaram a realizar meus projetos.

Meu orientador Ricardo Carlos Gomes, que me instruiu durante esse processo.

E por fim, aos funcionários do DEART, que são uma das bases fundamentais da nossa formação.

RESUMO

Este trabalho investiga as conexões entre o teatro e o audiovisual, focando nas potencialidades da projeção de imagens como elemento constitutivo da cena contemporânea. A pesquisa fundamenta-se historicamente nas experiências de Meyerhold e Piscator e analisa a estética de grupos contemporâneos referenciais como o britânico *1927* e o canadense *4d Art*. O estudo culmina no relato do processo de criação do espetáculo autoral “O Último Ingresso para o Parque Gulosa”, obra autoral que explora a interatividade entre o ator e personagens animados em um ecossistema visual híbrido. Metodologicamente, a encenação utilizou conceitos clássicos da animação — como *mickey mousing*, *keyframes* e antecipação — para a corporeidade cênica, além de soluções cenográficas para criação de profundidade e planos de projeção. Conclui-se que a integração orgânica entre corpo real e imagem virtual demanda uma sincronia técnica rigorosa e uma nova percepção da espacialidade, resultando em uma linguagem intermídia onde a projeção deixa de ser suporte para tornar-se agente dramático.

Palavras-chave: Cinema de animação, teatro, projeção, intermídia.

ABSTRACT

This work investigates the connections between theater and audiovisual media, focusing on the potential of image projection as a constitutive element of the contemporary stage. The research is historically grounded in the experiments of Meyerhold and Piscator and analyzes the aesthetics of contemporary reference groups such as the British company 1927 and the Canadian collective 4D Art. The study culminates in an account of the creative process behind the original production “*The Last Ticket to Gulosa Park*,” an authorial work that explores interactivity between the actor and animated characters within a hybrid visual ecosystem. Methodologically, the staging employed classical animation concepts — such as mickey mousing, keyframes, and anticipation — applied to scenic corporeality, in addition to scenographic solutions designed to create depth and projection planes. It is concluded that the organic integration between the real body and the virtual image requires rigorous technical synchronization and a new perception of spatiality, resulting in an intermedia language in which projection ceases to be merely supportive and becomes a dramatic agent.

Keywords: Animation cinema, theater, projection, intermedia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Representação de <i>Gertie the Dinosaur</i>	6
Figura 2 – Grupo 4dAr: Icare.....	7
Figura 3 – Cena de <i>Golem</i> , do Grupo 1927.....	9
Figura 4 – Constelação de marcações.....	9
Figura 5 – Cena de <i>Golem</i> , do Grupo 1927.....	10
Figura 6 – Ensaio explorando as disposições no espaço.....	12
Figura 7 – Ensaio com espaços definidos na projeção.....	12
Figura 8 – Comparação de trajeito entre ator e personagem.....	14
Figura 9 – Cena com cenário com cor sólida.....	14
Figura 10 – Cena com cenário com limitação de espaço.....	15
Figura 11 – Cena com diferença de planos com projeção na estrutura.....	16
Figura 12 – Antecipação surpresa.....	18

SUMÁRIO

Introdução.....	1
A história das relações entre as imagens audiovisuais e a cena teatral.....	2
A projeção como recurso cênico.....	4
Grupos contemporâneos que trabalham com a interação entre as imagens audiovisuais e a cena teatral.....	6
Processo criativo.....	11
Considerações Finais.....	19
Referências.....	20

Introdução

O presente artigo busca pesquisar as relações do teatro com o audiovisual, explorando, em específico, as potencialidades da projeção de imagens no contexto da cena teatral. Utilizando a projeção de imagens audiovisuais no espaço cênico pode-se criar cenários, ambientes e personagens. Para aprofundar as formas de interatividade entre essas imagens e o ator, que juntos contribuem para a construção de um ecossistema visual, dramático e tecnológico da cena, desenvolvemos um projeto de pesquisa e criação que resultou no espetáculo autoral “O Último Ingresso para o Parque Gulosa”, que buscou a exploração das diversas formas de interação entre ator e projeção.

No espetáculo, que retrata um mundo compartilhado entre seres humanos e seres imaginários, acompanhamos um detetive que deve solucionar um crime em que um ser imaginário engoliu um ser humano. Este ser possui a pretensão de substituir os humanos no mundo com sua criação, a “IA” ou seja “Imaginação Artificial”, já que os seres humanos não possuem mais a capacidade de imaginar.

Para compreender as relações entre as imagens projetadas e a cena teatral, estudamos alguns aspectos da história da projeção de imagens no teatro, que é um artifício tecnológico com grande potencial teatral. Desde os primeiros experimentos sobre as relações entre projeção e cena, no início do século XX, até a cena contemporânea, o desenvolvimento de pesquisas e da própria tecnologia, desenvolveu diversos tipos de possibilidades e usos já consolidados por grupos de teatro, circo e dança. Embora possa estar presente em qualquer apresentação que possua o equipamento, alguns grupos se destacam no cenário mundial, como o grupo canadense 4d Art e o grupo britânico 1927 (sobre os quais discorreremos mais adiante), que utilizam da projeção como estética artística.

A encenação com projeção coloca o ator em uma condição de total sincronia com a cena, em uma dança com passos bem definidos que devem estar muito bem internalizados a fim de construir a cena. Estabelece-se uma relação de troca, pois a projeção possibilita a extrapolação da realidade para o ator e o ator deve compartilhar sua essência real para dar vida a projeção, que deixa de ser mera luz e ganha sentido.

Em nossa pesquisa prática, buscamos também a corporeidade cênica baseada na expressão corporal de personagens de desenhos animados, utilizando conceitos básicos da animação como: *mickey mousing*, *keyframes* (pontos chaves) e antecipação. Exploramos também diferentes possibilidades de cenários, para permitir a integração do ator com a cena

sem que seja apagado pela projeção e a utilização de uma estrutura de madeira para criar diferentes planos de profundidade.

A história das relações entre as imagens audiovisuais e a cena teatral

O contato do teatro com a tecnologia é mais antigo do que se pensa, pois devemos entender tecnologia, além dos meios eletrônicos que nos cercam. Há tecnologia tanto em um computador quanto em um lápis. Por definição:

A palavra tecnologia deriva dos vocábulos gregos tekhné (arte, indústria, habilidade) e logos (argumento, discussão, razão). A tecnologia, em sua etimologia, consiste, portanto, no conjunto de conhecimentos/saberes, argumentos e razões em torno de uma arte/ofício, ou de um fazer determinado. De outra forma, pode ser entendida como o conjunto dos instrumentos, métodos e técnicas que permitem o aproveitamento prático do conhecimento, voltado para as necessidades humanas (Sardelich, 2012, p. 22).

Nesse sentido, podemos dizer que a arte e a tecnologia surgiram juntas, uma vez que os instrumentos musicais, a máscara, o fogo, pigmentos, etc, são instrumentos tecnológicos. Sendo assim, teatro e tecnologia sempre caminharam juntos:

Inicialmente, é preciso reconhecer que os avanços da ciência sempre interferiram de alguma forma na história do teatro que, desde muito cedo, acolheu recursos técnicos, a começar pelas rudimentares maquinarias movimentadas por polias e cordas empregadas nos tempos áureos do teatro grego clássico (Isaacsson, 2011, p. 10).

O teatro, portanto, tende a absorver para si as tecnologias desenvolvidas, transformando-as durante esse processo em um recurso teatral, unindo teatro e ciência. Com a invenção da eletricidade, por volta de 1880, as relações entre teatro e tecnologias atingiram um outro patamar. (Idem). “Na verdade, graças à introdução da eletricidade no teatro, a cena se abriu a novas experimentações de ilusão ótica, à realização de jogos de luz e sombra, permitindo aos atores descobrir, inclusive, novos modelos de deslocamentos sobre o palco” (Idem).

Observando o desenvolvimento do teatro perante as novas tecnologias, é óbvio que em algum momento encontraria com o cinema. A eletricidade elevou uma cultura existente,

possibilitando o aprisionamento do passado o tornando em presente ilusório com a projeção de imagens, no teatro isso se converteria em uma nova linguagem (Idem).

Datam dos anos vinte os primeiros cruzamentos do teatro com o cinema, quando alguns cenógrafos e encenadores na URSS e na Alemanha investem na ampliação dos recursos de composição cênica, trazendo à cena teatral a projeção de fotografias e de filmes. É assim que, para festejar o quinto aniversário da Revolução Russa, na montagem “A terra erguida” (1923), adaptação da peça “A noite” de M. Martinet, V. Meyerhold utiliza a projeção de textos, títulos de cenas, fragmentos de diálogos de atores, slogans empregados durante a guerra civil, fotografias da revolução (Isaacsson, 2011, p. 10-11).

Meyerhold¹ pode ser considerado o pioneiro neste campo, com suas experiências que colocavam em relação a projeção de imagens em movimento e o teatro (Isaacsson, 2011). O diretor russo pensou a relação entre o cinema e a cena, a partir do que chamava de “Cinematização do teatro”. Como observa Gabriela Lírio (2011, p. 28), a proposta de Meyerhold com projeções no teatro: “[...] não é simples projeção do filme na cena, mas ‘a teorização da arte cinematográfica em sua especificidade, porque o teatro que se pensa em relação a sétima arte, pensa também o filme’”. Deste modo, ao utilizar-se da projeção como recurso cênico, deve-se pensar além da técnica, explorando as possibilidades fora da utilidade que se tornou convencional, atribuindo a esse processo uma função cênica.

Porém vai ser o encenador alemão Erwin Piscator², a partir de 1924, que irá realizar uma gama de experiências que integravam de forma mais complexa e elaborada a projeção de imagens com o palco, empregando a tecnologia de projeção de imagens com fins pedagógicos em um teatro político com influências marxistas (Isaacsson, 2011). Piscator, buscando a democratização do teatro, propiciou o acesso de um público popular de trabalhadores a um teatro que não era mais um espaço burguês. Nesse Teatro Proletário, o uso da projeção de imagens durante a cena demonstrou um enorme potencial para atrair a atenção desse novo público, tornando-se o fio condutor das mensagens revolucionárias.

Em sua prática como encenador, Piscator criou diferentes categorias de utilização das imagens em movimento: “filme didático”, apresentando fatos e acontecimentos históricos recentes para o público; “filme dramaturgico”, que exerce influência no desdobramento da ação, substituindo cenas “ao vivo” por imagens rápidas, a fim de criar cenas objetivas, e o

¹ Vsevolod Yemilyevich Meyerhold (1874–1940) foi um diretor e ator teatral russo, cujos experimentos provocativos em teatro não realista o tornaram uma das forças inspiradoras do teatro moderno (Britannica).

² Erwin Piscator (1893-1966) foi um diretor teatral famoso por suas técnicas de encenação expressionistas. Foi o criador do estilo de teatro épico, posteriormente desenvolvido pelo dramaturgo alemão Bertolt Brecht (Britannica).

“filme de comentário”, em que a projeção acompanha a ação em cena como se fosse um coro, ressaltando para o espectador a importância do texto. Vale destacar a utilização de telas dedicadas a dar essas informações, um recurso creditado a Piscator, que reforçava o conteúdo da cena, com informações como datas, nomes, títulos, dentre outras. Esses experimentos irão mostrar a Piscator o peso da projeção de imagens em movimento na cena teatral e seu impacto sobre a plateia, criando espaços dramáticos que o teatro não consegue alcançar, aproximando os atores do público (Monteiro, 2011; Howard, 1998).

O impacto da ascensão do cinema como sétima arte e sua interação com o teatro, influenciou grandes nomes como Meyerhold e Piscator. A partir da experiência desses pioneiros, a projeção de imagens audiovisuais na cena teatral foi se tornando um recurso cênico amplamente utilizado. No teatro contemporâneo, com os enormes avanços tecnológicos dos últimos cem anos, é um recurso que possibilita uma ampla gama de interações entre ator, projeção e público. As produções que utilizam tais recursos de imagem, são denominadas como “multimédia” e “intermédia”:

[...] Multimédia são as produções que se baseiam no texto e na construção das personagens, bem como as que se valem do vídeo como mero suporte narrativo. Por outro, quando há relações de co-dependência entre o material ao vivo e o gravado, modifica-se, substancialmente, a função que lhes é, aliás, atribuída. [...], tal processo é chamado, por sua vez de Intermédia (Gieseckam, citado por Ferraz, 2012).

O teatro, portanto, sempre foi multimédia, conjugando diferentes artes – como música, literatura, dança, artes plásticas etc. – em seu bojo. Mas as experiências de interação entre a cena teatral e projeções cinematográficas produzidas por Meyerhold e Piscator foram o ponto inicial para a exploração do audiovisual no teatro como intermédia.

A projeção como recurso cênico

No final do século XIX os recursos de projeção, junto com as inovações trazidas pelo surgimento da eletricidade, provocavam admiração e espanto entre as pessoas, por se tratarem de novos recursos tecnológicos que provocavam efeitos desconhecidos até então. Por muito tempo, esse tipo de tecnologia exigiu grande investimento financeiro e conhecimentos técnicos específicos, sendo, portanto, acessível a poucas pessoas. Deste modo, o uso de projeções cinematográficas dentro da cena teatral, chamava a atenção do público muito mais

devido à novidade tecnológica do que pelos efeitos poéticos e/ou dramaturgicos que propiciava. Somente a partir dos anos 1990 do século XX, com o avanço vertiginoso das novas tecnologias, o registro e projeção audiovisual – desde o VHS (Video Home System) até os atuais smartphones com câmeras de alta definição – passou a fazer parte do cotidiano de grande parte da população mundial. Segundo o diretor teatral canadense Robert Lepage, com a popularização desses recursos, esse fascínio pela tecnologia pôde ser superado:

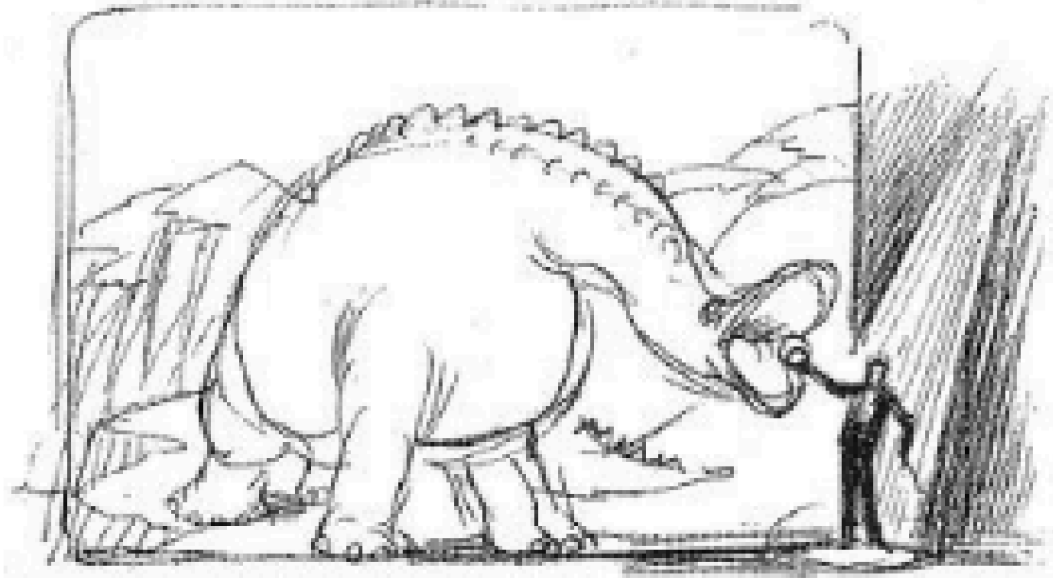
Nos anos 60, 70 e início dos anos 80, as tecnologias de projeção (vídeo, slides, multimídia) não eram familiares. As pessoas tinham televisão, mas ninguém sabia como ela funcionava. Era estranho utilizar essas tecnologias em cena, porque os espectadores ficavam somente maravilhados ou subjugados por elas, e não suficientemente sensíveis à poesia ou à narrativa. Entendo que as coisas mudaram, pode-se a partir daí empregar o vídeo sobre a cena: todas as pessoas possuem uma câmera em casa. Essas tecnologias foram desmistificadas, elas se tornaram como sombras chinesas. As pessoas aceitam agora embarcar em uma viagem poética quando se utiliza o vídeo (Lepage citado por Isaacsson, 2010, p. 19).

Com câmeras e projetores cada vez mais sofisticados, além das novas tecnologias de *video mapping*,³ por exemplo, é possível que esse fascínio do público pelas novas tecnologias possa voltar a acontecer, para em seguida se dissipar outra vez com o tempo, de acordo com os ciclos de inovação tecnológica. Com a cada vez maior compreensão das pessoas leigas sobre a tecnologia moderna – embora ainda exista certo fetichismo com certas tecnologias no teatro contemporâneo –, é também possível que o público enxergue a poesia da cena para além dos recursos técnicos. Essa cada vez maior familiaridade das pessoas com a tecnologia pode permitir a superação do fetichismo com a tecnologia, mas também cria problemas para o encenador, pois um público cada vez mais informado e exigente vai também cobrar um uso cada vez mais coerente e orgânico do audiovisual na cena, em relação ao cenário, aos corpos dos atores, aos personagens, à dramaturgia etc.

Uma das primeiras apresentações que ousou explorar essa imersão, foi o espetáculo *Gertie the Dinosaur*, encenado em 1914 por Winsor McCay, um dos pioneiros do cinema de animação. McCay criou uma obra híbrida na qual animação e encenação, juntas e em relação, colaboraram para a construção de uma narrativa cênica. McCay conversava com o personagem projetado na tela, e lhe oferecia uma maçã para comer (Williams, 2016, p. 16).

³ O *video mapping* (ou projeção mapeada) é uma técnica audiovisual utilizada para projetar vídeos, luzes e animações sobre superfícies como fachadas de edifícios, monumentos, cenários ou objetos. A técnica adapta a imagem à geometria da superfície onde ela é projetada, criando ilusões de ótica e narrativas visuais imersivas.

Figura 1 – Representação de “Gertie the Dinosaur”



Fonte: Williams (2016).

Grupos contemporâneos que trabalham com a interação entre as imagens audiovisuais e a cena teatral

Grupos de teatro contemporâneos utilizam do recurso da projeção ou recursos tecnológicos constantemente, alguns até mesmo se utilizam dessa técnica como uma marca estética do grupo. Um desses exemplos é o grupo canadense 4d Art, que desafia a realidade e questiona os sentidos do público, explorando as possibilidades de encenação entre o real e o virtual. Os atores têm a tarefa de construir, a partir de suas ações em cena, o “efeito de presença” para os personagens projetados, por meio de uma interatividade afinada, escutando-os e dirigindo os seus olhares para torná-los presentes (Lemieux, 2022).

Com os avanços tecnológicos, a possibilidade de uma obsolescência do ator é questionada. Seria o ator mais uma das ocupações substituídas pelos avanços tecnológicos? A presença de um personagem virtual pode substituir um ator real? Para os integrantes do grupo 4Art, não, pois se torna necessário um “ator multidisciplinar” para dar vida ao virtual. Essa nova linguagem, exige do ator uma expertise sobre o cinema, o teatro e a dança, para que essas artes ocupem o mesmo espaço e tempo no palco, de modo que uma dependa da outra para existir no espaço cênico de forma crível, criando uma nova forma de linguagem audiovisual que vai além da mera representação (Lemieux, 2022).

Figura 2 – Grupo 4dAr: Icare (2015)



Foto: Dave Macleod (2015).

Para Michael Lemieux, um dos diretores artísticos do grupo 4dArt, durante o processo de criação, quando é realizada a gravação dos atores que irão posteriormente ser projetados na cena, ocorre uma morte do ator. Essa morte virtual do ator torna-se real quando assistimos filmes antigos, nos quais todas as pessoas que aparecem na tela já estão mortas. O ator em cena, por outro lado, é orgânico, forma presente e viva. O ator vivo deve então compartilhar parte de sua essência com esse “ator morto”, a fim de torná-lo vivo novamente. Muitas vezes, dependendo do ângulo da projeção, do espaço projetado, das perspectivas, o ator não consegue visualizar a projeção, ele deve, portanto, dar vida a algo que ele efetivamente não enxerga:

Eles os escutam, mas não os enxergam. É uma questão de memória corporal, a memória do corpo. Nem todos os atores possuem isso. Os bailarinos a têm com grande facilidade, naturalmente. Os bailarinos podem retornar ao mesmo lugar e seguir referências espaciais de forma muito precisa. Alguns atores possuem muita dificuldade para conseguir isso. Há toda uma precisão do direcionamento do olhar; o ator real deve olhar o ator virtual nos seus olhos, sem efetivamente o estar vendo. Como o ator virtual se mexe, o ator real necessita seguir um conjunto de referências no nível do texto, do som, e do espaço. O ator real deve alucinar um pouco o personagem virtual. Ele deve vê-lo em sua cabeça (Lemieux, 2022).

O trabalho alcança um nível de abstração no qual a visualização da cena pelo espectador depende do ator, para que ocorra. Muitos atores ficam frustrados por não poder

visualizar a dimensão em que se encontram, mas quando esse artista se entende como elemento da cena, pode deixar-se fluir na relação com as projeções.

Outro grupo de destaque no diálogo entre o audiovisual e a cena é o coletivo inglês 1927, que realiza apresentações combinando atuação, projeção e animação digital. Em 2018, alguns de seus integrantes descreveram o processo de criação e as peculiaridades da atuação com a projeção animada em uma das obras do grupo, *Golem* (2014) em uma coleção de entrevistas em vídeos que foram transcritas e editadas em um texto intitulado “Writing & Directing *Golem*” (Andrade, 2018). Tendo sido criado em um processo colaborativo, o espetáculo contou, desde o início, com a participação de todos os integrantes do grupo para a criação da dramaturgia, concepção das cenas e outros processos criativos. De acordo com os artistas do 1927, o fato de todos terem participado do processo desde o início, contribuiu para a construção do espetáculo, pois os diferentes núcleos de criação puderam se comunicar o tempo todo sobre as possibilidades de desenvolvimento a serem exploradas.

Nesta mesma entrevista, Paul Barrit, animador do grupo, afirma que, em *Golem*, a projeção desempenha múltiplos papéis, servindo como fonte de iluminação, cenários, fundos e concepção de personagens. Para alcançar esses diversos resultados, várias técnicas de animação e de atuação são desenvolvidas. Uma dessas técnicas, baseada no desenho animado *Looney Tunes*, chama-se “Looney”: No final de certas cenas ou momentos, desenha-se um círculo em volta dos atores, com a intenção de concentrar a atenção do público em um ponto, excluindo assim todo o resto do cenário. A partir do contato com o grupo via e-mail, obtive acesso integral a conteúdos completos e pude perceber a presença de uma espécie de aura ao redor dos atores, com o objetivo de deixá-los visíveis enquanto estavam dentro do cenário projetado.

Figura 3: Cena de *Golem*, do Grupo 1927.



Fonte: Site do grupo 1927 (<https://www.19-27.co.uk/Golem>).

Os personagens projetados não passam de uma imagem, por isso o ator tem a responsabilidade de dar vida a essas projeções. Esme Appleton, designer de *Golem* enfatiza em sua entrevista que o ator jamais deve se esquecer da presença da tela atrás dele, e que sendo a tela como outro ator, a atuação é realizada ligeiramente inclinada.

Além da sincronia com a animação, se situar no palco é outro aspecto fundamental, caso contrário todo o trabalho com as interações é perdido, por isso é preciso utilizar marcações no palco para a localização dos atores. Em outra entrevista com o grupo, para a TV britânica BBC, (BBC News, 2015), o grupo demonstra o mapa que é feito no palco com as marcações de cena para que os atores possam se guiar, que eles definem como se fosse uma constelação no chão.

Figura 4: Constelação de marcações



Fonte: Site da BBC News, 2015 (<https://www.bbc.com/news/av/technology-32392810>).

Estas marcações além de contribuírem para a noção de espaço dos atores, também servem de apoio para a utilização de estruturas que são usadas para criar diferentes planos da projeção, permitindo que os atores fiquem situados atrás delas. Um exemplo do uso dessas estruturas em *Golem* é uma mesa projetada que cria a ilusão que os personagens estão sentados, reunidos para um jantar.

Figura 5: Cena de *Golem*, do Grupo 1927



Fonte: acervo do Grupo 1927.

Em uma palestra realizada no Wimbledon College of Arts (2018), Suzanne Andrade, diretora e co-fundadora do 1927, disserta sobre as dificuldades dos atores para encontrar sua presença na cena junto com a projeção audiovisual. Alguns atores, por estarem muito próximos da projeção, não conseguem enxergar a totalidade da encenação; querem muitas vezes chamar atenção excessiva, fazendo performances elaboradas para ações que deveriam ser simples. Suzanne afirma que o ator deve confiar no processo, pois atuar com a projeção é entender que ele agora faz parte daquele mundo; até mesmo se o ator varrer o chão e uma animação de poeira aparecer, o ator não deve transparecer surpresa com aquela interação, pois aquilo é algo comum neste mundo.

Para ambos os grupos citados, o trabalho do ator na encenação com projeções audiovisuais demanda bastante técnica, entendimento da espacialidade do palco e sincronia das ações, além de ser preciso confiar na visão macro da cena fora de sua percepção individual, devido às limitações impostas pelo ângulo da projeção ou proximidade da tela.

Processo criativo

Para o processo de criação do espetáculo “O Último Ingresso para o Parque Gulosa”, inicialmente tive a ideia de trabalhar com personagens animados projetados, ao invés de atores presencialmente em cena, para explorar as possibilidades com a projeção – sendo a relação entre ator e projeção o objetivo principal desta pesquisa – e expandindo a interação com objetos projetados ou com o cenário. Portanto, optei por escrever um texto autoral que pudesse abarcar as possibilidades que gostaria de explorar em cena. O texto criado retrata um mundo compartilhado entre seres humanos e seres imaginários, em uma sociedade cada vez mais adoecida, onde os humanos perderam sua capacidade de imaginar. Acompanhamos, então, a história de um detetive fracassado que deve solucionar um crime ocorrido em um parque de diversões, a fim de ganhar renome. O crime? Um ser imaginário engoliu uma pessoa.

Utilizar personagens que são considerados “imaginários” me abriu um leque de possibilidades de exploração, tanto visualmente quanto para as interações entre os atores e as imagens projetadas, podendo atribuir particularidades físicas “fantásticas” para as personagens projetadas, criando situações nas quais elas pudessem voar, se esticar, ser engolidas ou mudar de forma física, etc.

Inicialmente, utilizamos atores e atrizes como modelos vivos para a construção dos corpos e vozes dos personagens animados. Deste modo, as personagens projetadas surgiram do trabalho individual de cada ator. Cada um buscou referências em personagens de desenhos animados que mais se identificava, assim trazendo trejeitos físicos e tonalidades de vozes que construiriam seus personagens digitais. Os ensaios realizados colaboraram para a definição das disposições das cenas, com a definição do espaço útil de movimentação do ator, dos objetos projetados e movimentação dos personagens. Por exemplo: para as personagens Secretária Odete e Secretária Nariza, que são duas cabeças que dividem o mesmo corpo, as interações, relações de planos das cabeças e a atuação das personagens, são baseadas nas encenações feitas durante ensaios com as atrizes reais.

Esse processo é bastante enriquecedor quando falamos de animação, a técnica que se baseia nessas referências dos movimentos a partir da encenação de atores possui o nome de *acting*. Quando construímos toda linguagem corporal do personagem, é possível conseguir essas referências com auxílio de tecnologias de detecção de movimentos, porém também é

possível utilizar apenas das referências visuais em vídeo, como foi feito. Essa exploração corporal e vocal trouxe vida aos personagens, tornando-os únicos e originais.

Figura 6: Ensaio explorando as disposições no espaço



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 7: Ensaio com espaços definidos na projeção



Fonte: Arquivo pessoal.

Tendo desenvolvido os personagens e as cenas nos ensaios, seguimos para a gravação das vozes em estúdio. Nessas gravações, o ator precisa visualizar a cena em sua frente para trazer a emoção em sua voz; seu corpo deixa de ser o mensageiro, dando lugar unicamente à voz. Por se tratar de uma gravação, é extremamente crucial que os atores falem o mais compreensível possível, sendo necessário também, posteriormente, a edição dos áudios para remoção de sons indesejáveis. Em seguida, pudemos finalmente montar as cenas de projeção.

O primeiro passo se dá pela definição do *timing* das falas, lembrando que o ritmo e o tempo são peças centrais para a encenação com projeção. Para a construção das cenas, as falas gravadas dos personagens são dispostas de forma que é deixado um espaço vazio de silêncio entre elas. A duração desse silêncio é determinada pelo ator na hora da montagem, quando se explora as formas de dar as falas, preenchendo assim esse silêncio, construindo o jogo cênico entre o ator e a projeção. No final do processo, ter conhecimento do texto é fundamental, pois os tempos desses espaços vazios já estão definidos e não há muito espaço para a improvisação, caso o ator esqueça o texto.

Outro elemento que foi crucial para o entendimento do tempo das falas para o ator foi a inclusão de uma trilha sonora para as cenas. Muitas vezes a música ditou o ritmo das falas, de partituras corporais e jogos de cena. A relação com a música colaborou para que o ator conseguisse se situar narrativamente em cena, com uma escuta ativa; ajudou a criar maior consciência da duração dos espaços vazios entre as falas dos personagens, de modo a transmitir para o público mais organicidade na cena. Essa escuta também se torna essencial para que não se reaja de forma automática ou precipitada, antecipando o que vai acontecer, por já estar demasiadamente acostumado com o texto. Se o ator reage prematuramente ou tardiamente, provoca-se uma falta de sincronia entre o ator e os personagens animados, que será percebida pelo público e destruirá a organicidade da cena.

Após a definição do tempo de cena, podemos seguir para a criação da projeção de vídeo, usando os trejeitos e movimentações dos personagens criados durante os ensaios, que também foram fundamentais para pensar a disposição de cena dos personagens. Previamente, para testarmos tudo que desenvolvemos, criamos um *animatic* de cada cena, que nada mais é que um *storyboard* animado, ou seja, uma versão simplificada da animação final, para que sejam realizados testes de espaço, jogos de cena, tempo das falas, músicas e ações físicas. Nesse momento, pontuamos as ações físicas mais marcantes desenvolvidas pelos atores e as transmitimos para os personagens.

Figura 8: Comparação de trajeito entre ator e personagem



Fonte: Arquivo pessoal

Para possibilitar a visibilidade do ator para o público, ao invés de optarmos exclusivamente a “aura” usada pelo grupo 1927 – em que se determina um espaço limitado para o ator permanecer, de modo que os cenários não ocultem sua imagem –, optamos por criar também cenários com cores mais sólidas, permitindo que o público visualize o ator sem dificuldades e dando mais espaço para os seus movimentos, que não ficam limitados apenas a um espaço fixo na projeção. Também foi tomada a decisão de não utilizar iluminação convencional na cena, pois depois de vários testes, não foi possível obter um resultado que não afetasse a projeção; portanto, o projetor se tornou o único recurso de luz.

Figura 9: Cena com cenário com cor sólida



Fonte: Arquivo pessoal

Os cenários se diferem em dois tipos, que definimos como “cenário de cena” e “cenário de vídeo”: o cenário de cena seria todo cenário em que o ator está presente e é pensado de forma que existam espaços em que ele possa estar visível; o cenário de vídeo por outro lado, ocorre nos vídeos produzidos para serem projetados sem que haja a interação entre o ator e as imagens, que, portanto, não são pensadas com as limitações espaciais de movimentação dos “cenários de cena”. Esses vídeos possuem a finalidade de conduzir a dramaturgia, apresentando lugares, personagens e a trama principal da história.

Figura 10: Cena com cenário com limitação de espaço



Fonte: Arquivo pessoal

Para criar um efeito de profundidade, lançamos mão de um recurso utilizado no trabalho do grupo 1927: o ator se coloca atrás de uma estrutura de madeira de cerca de meio metro de altura com tecido para projeção, que permite que o ator se coloque atrás dela. De modo que é possível projetar imagens na frente e atrás de seu corpo, criando planos diferentes de espacialidade. Por exemplo: na estrutura é projetada a imagem de uma mesa; o ator fica atrás da estrutura e atrás do ator é projetado o restante do cenário, criando a ilusão de que ele está em uma sala atrás de uma mesa. Essa estrutura não foi utilizada em todas as cenas,

portanto, é inserida em cenas pontuais e depois retirada; sua localização de uso é indicada por marcações no chão, assim como é feito pelo grupo 1927 com sua “constelação de marcações”. Deste modo, o ator consegue se localizar no espaço e cria-se a ilusão da projeção com sucesso.

Figura 11: Cena com diferença de planos com projeção na estrutura



Fonte: Arquivo pessoal

Entre as transições de cenas, para manter ainda uma sensação teatral, utilizamos o recurso “Looney” do grupo 1927: a projeção de uma esfera branca, que aumenta ou diminui, focalizada em um determinado lugar do espaço, assim como um refletor que estaria ressaltando um ator. A utilização de um efeito sonoro que remete ao ligamento de um painel de luz, intensificou a sensação de se tratar de um refletor convencional.

Encenar com uma projeção é uma experiência única e completamente diferente do compartilhamento de cena com outra pessoa física. Uma percepção que foi fundamental durante esse processo, foi entender que assim como o ator em cena possui seu tempo de fala, seu momento de atrair a atenção do público, a projeção também deve ter seus momentos de

destaque. Respeitar esse equilíbrio entre ator e projeção, contribuiu para gerar uma organicidade da cena, sendo relatado por algumas pessoas que assistiram, que sentiram como se os personagens projetados realmente estivessem ali vivos interagindo com o ator em cena.

A busca do corpo cênico partiu do exagero presente em desenhos animados dos anos 40 e 50 como os Looney Tunes. A expressividade facial deveria representar uma caricatura exagerada presente nos personagens dessas animações. Embora o personagem do ator fosse um ser humano, ele ainda pertencia a esse mundo mágico habitado por seres imaginários, portanto, o ator partiu da visão de ser mais um elemento nesse universo, e que deveria seguir as regras impostas por ele. Assim, com essa organicidade, fica crível ao público por exemplo, ações fantasiosas que o ator está sujeito a praticar, como “voar” ou se retirar de cena como se estivesse descendo por uma descarga.

Outro elemento das animações tradicionais utilizado para a encenação foi o *mickey mousing*, termo esse que define a sincronia entre a música e as ações físicas dos personagens, assim como é descrito no livro *Syngkronos: A Formação da Poética Musical do Cinema*, escrito por Ney Carrasco:

A técnica de *mickey mousing* é a primeira técnica musical desenvolvida com o objetivo de produzir um tipo de música especificamente voltada à linguagem audiovisual. Por meio dela a sincronia é levada ao extremo. [...] O termo, obviamente extraído do nome da personagem de Disney, é uma referência ao tipo de sonorização característico dos desenhos animados, em que a música acompanha todas as nuances da ação (Carrasco, 2003, p. 138).

Assim, utilizamos a música como base para pontuar as ações físicas. Estas ações seguiram a ideia de um exagero expressivo, com mudanças repentinas seguindo o ritmo da música, assim como na animação, em que existem os pontos de destaque, os “*keyframes*”, ou seja, pontos-chave: “Pergunta: o que é uma pose-chave? Resposta: o desenho que conta a história. O desenho ou desenhos que mostram o que está acontecendo na cena. Se um homem triste vê ou ouve algo que o deixa feliz, precisamos somente de duas poses para contar a história.” (Williams, 2016, p. 57-58). Esses pontos ressaltam as ações principais dentro de um movimento: é como se tirássemos uma foto e essa imagem conseguisse por si só nos dizer o sentido da ação.

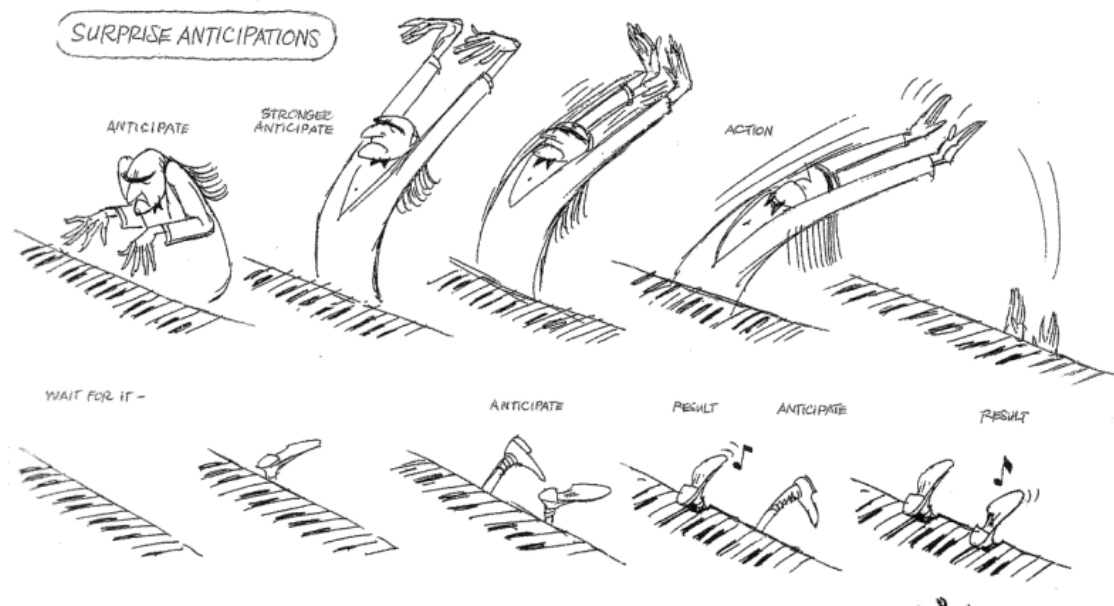
A “antecipação” é outra técnica de animação que foi utilizada em nosso trabalho de atuação: “A antecipação é quando nos preparamos para a ação. Nós transmitimos o que vamos fazer” (Williams, 2016, p. 280), portanto é a ação que precede a ação principal. Por exemplo,

ao correr, antes de iniciar o movimento principal, o personagem – ou aqui no caso, o ator – realiza uma ação pontuada que demonstra o que está por vir.

Qualquer ação pode ser reforçada se houver uma antecipação antes. Nós vamos para trás antes de ir para a frente. Vamos para a frente antes de ir para trás. Vamos para baixo antes de ir para cima. Vamos para cima antes de ir para baixo. A regra é: ‘Antes de irmos para um lado – primeiro vamos para o outro’” (Williams, 2016, p. 275).

Williams também propõe a quebra de expectativa dessas antecipações, o que seria uma “antecipação surpresa”, em que a antecipação anuncia uma ação específica, porém o resultado é algo fora do esperado. A surpresa do público com esta quebra proporciona um teor cômico à ação. Por meio da utilização desses recursos visuais e sonoros, elaboramos uma atuação cênica com características que remetem aos desenhos animados.

Figura 12: Antecipação Surpresa



Fonte: Williams (2016)

Considerações Finais

O objetivo principal deste trabalho foi unir duas paixões, a atuação e a animação, explorando suas potencialidades quando unidas. A pesquisa buscou referências em grupos contemporâneos como os grupos 4dArt e 1927, sendo que com este último, mantivemos contato direto por e-mail e tivemos acesso a material integral para estudo. O maior desafio para a conclusão deste trabalho foram as suas múltiplas etapas de criação e execução, cada uma das quais demandou processos longos de desenvolvimento, tanto nas cenas teatrais quanto nas cenas de animação. Mesclar essas duas linguagens resultou em um processo ainda mais longo que o convencional. Seria interessante buscar uma exequibilidade maior para futuros projetos baseados nessa linguagem intermédia, se utilizando da animação como recurso de suporte para a cena, ou seja, um elemento que complementaria uma cena tradicional e não necessariamente o todo, compondo todos os cenários e demais personagens.

Por questões de viabilidade, o estilo de animação não seguiu os padrões tradicionais da animação *2d frame a frame* como nos Looney Tunes. Nesse estilo, é feito um desenho diferente a cada um ou dois frames. O frame é a menor medida de tempo utilizada no audiovisual, sendo um segundo composto por 24 a 30 frames (MORRISON, 2020); seria, portanto, inviável utilizar esse tipo de animação. Para tornar possível a execução, foi utilizado o estilo de animação *cut-out*, em que é construído um “esqueleto” do personagem, que pode ser manipulado como uma marionete, assim, não é necessário redesenhar a cada frame de vídeo.

A ausência de iluminação convencional também poderia ser contornada se dispuséssemos de um projetor de maior potência de projeção; assim a projeção não seria tão afetada pelos refletores.

Encenar com uma projeção é uma experiência ímpar, em que, como citado pelos integrantes do grupo 4dArt, se torna papel do ator trazer à vida os personagens que estão mortos. A demanda por uma escuta ativa e a sincronia de movimentos com a sonoplastia desenvolvem técnicas de atenção plena ao ator, que tendo seu papel bem executado, se torna mais um dos elementos da cena projetada.

Referências

ANDRADE, S. **Writing & Directing Golem**. [s.l.] Grupo 1927, 2018. Disponível em: <https://static1.squarespace.com/static/545011a6e4b03c11b598efc5/t/60ef19a7d0af181991ed1f01/1626282407590/Golem+Creative+Team+Interview+transcripts.pdf>. Acesso em: 22 jan 2024.

BBC NEWS. **Technology brings Golem to life in West End stage show**. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/av/technology-32392810>. Acesso em: 22 jan 2024.

CARRASCO, N. **Sygekronos: A Formação Da Poética Musical Do Cinema**. Via Lettera Editora, 2003.

ENCYCLOPAEDIA Britannica. Erwin Piscator. 2026. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Erwin-Piscator>. Acesso em: 15 abril. 2026.

ENCYCLOPAEDIA Britannica. Vsevolod Yemilyevich Meyerhold. 2026. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Vsevolod-Yemilyevich-Meyerhold>. Acesso em: 15 abril. 2026.

FERRAZ, R. C. *Video e teatro, a fusão de dispositivos na criação dos trabalhos da Inestética Companhia Teatral*. **Revista Croma - estudos artísticos**, v. 1, n. 2 (Jul./Dez. 2013), p. 148–152, 2013. Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/8463/2/ULFBA_PER_Croma_n2_RenataChristianeFerraz.pdf. Acesso em: 19 ago. 2024.

ISAACSSON, M. *Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias de imagem*. **ArtCultura**, [S. l.], v. 13, n. 23, 2011. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/15120>. Acesso em: 19 ago. 2024.

LEMÍEUX, M.; PÍLON (COMPAGNIE MULTIDISCIPLINAIRE 4D ART – MONTRÉAL, QUÉBEC, CANADÁ), V.; ISAACSSON (UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS, PORTO ALEGRE/RS, BRASIL), M. *4D Art: corpos reais e virtuais, uma realidade aumentada*. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 352–373, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/presenca/article/view/62345>. Acesso em: 22 jan. 2024.

MONTEIRO, G. L. G. *Teatro e cinema: uma perspectiva histórica*. **ArtCultura**, [S. l.], v. 13, n. 23, 2012. Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/8463/2/ULFBA_PER_Croma_n2_RenataChristianeFerraz.pdf. Acesso em: 22 jan. 2024.

MORRISON, G. *Smooth movies: are high-frame rate films a good idea?* **CNET - Your guide to a better future**. 02 abr. 2020. Disponível em: <https://www.cnet.com/tech/home-entertainment/smooth-movies-are-highframe-rate-films-a-good-idea/>. Acesso em: 03 jan 2026.

SARDELICH, M. E. **TIC, TAC E TEP: tecnologias para empoderar e aprender**. UNISANTA Humanitas, São Paulo, v.1, n. 1, p. 22-31, 2012.

WILLIAMS, R. **Manual de animação:** manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Editora Senac, 2016.

WIMBLEDON COLLEGE OF ARTS. **Staging Mixed Reality: Suzanne Andrade – ‘Anim-acting’**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CG2A8B0fmKk>. Acesso em: 5 março. 2024.