

O TEATRO NO MUNDO PHYSITAL E O DESIGN DE FORMATOS PERFORMATIVOS E POÉTICAS FUTURAS

Leonel Henckes (Goethe-Institut e.V – GI)¹

RESUMO

Este artigo parte do contexto atual de aceleração da transformação digital provocada pela pandemia do Coronavirus e desenvolve uma análise dessas transformações e seu impacto nas artes da cena. Toma o experimento em teatro digital “Horla: o inimigo invisível” como estudo de caso para problematizar aspectos relacionados a poética e ao formato performativo. Finalmente, tenta prospectar possibilidades futuras no âmbito das possibilidades digitais no teatro.

PALAVRAS-CHAVE

physital; teatro digital; transformação digital; formatos performativos; processo criativo.

ABSTRACT

This paper starts from the current context of accelerated digital transformation caused by the Coronavirus pandemic and develops an analysis of these transformations and their impact on the performing arts. It takes the digital theater experiment "Horla: the invisible enemy" as a case study to problematize aspects related to poetics and performative format. Finally, it tries to prospect future possibilities in the realm of digital possibilities in theater.

KEYWORDS

physital; digital theater; digital transformation; performance formats; creative process.

Introdução

A partir do ano de 2020, com a pandemia do Coronavirus, a entrada definitiva no século XXI foi acelerada em pelo menos dez anos segundo é consenso no meio tecnológico.

¹ Coordenador de programação cultural no Goethe-Institut Salvador-Bahia. Doutor (2015) e mestre (2011) em Artes Cênicas pelo PPGAC da UFBA – Universidade Federal da Bahia. Realizou estágio doutoral na Freie Universität Berlin (2013/2014). Bacharel em Artes Cênicas – interpretação teatral (2008) pela UFSM – Universidade Federal de Santa Maria.

O mundo VUCA (*Volatility, Uncertainty, Complexity e Ambiguity*) converteu-se no mundo BANI (*Brittleness, Anxiety, Nonlinearity and Incomprehensibility*)² e fomos obrigados a confrontar o digital em todas as suas possibilidades e a nos adaptarmos a ele. O mundo se tornou *physital* (fisital ou figital)³ e esse novo mundo é ágil, não preditivo e recheado de potências que guiarão o design do futuro numa perspectiva que leva em conta o paradigma da abundância, *Big Data* e IoT (Internet das Coisas), *Analytics* e AI (inteligência artificial).

Nesse contexto, tivemos a oportunidade de testar ideias, experimentar tecnologias, ajustar princípios e criar linguagens novas de maneira híbrida e dinâmica. As áreas de tecnologia, IA, *Analytics*, IoT, futurologia e inovação têm produzido ampla literatura sobre o modo como essas transformações digitais e paradigmáticas globais afetam modelos de negócio, modos de organização, gestão e definição de metas e estratégias.

A pandemia do Coronavirus desencadeou a aceleração da implementação de tecnologias e inovações digitais promovendo uma disrupção exponencial⁴ em todos os setores, incluindo o teatro. Embora o teatro com uso de dispositivos digitais já fosse uma realidade antiga com maior ou menor grau de exploração em diferentes contextos e culturas (BLAKE, 2014; MASURA, 2020 e OLIVEIRA, 2014), no ano de 2020 todos os artistas de alguma forma, foram confrontados com o desafio da transformação digital. Também o público foi apresentado a um novo formato no qual a experiência teatral passou a acontecer na perspectiva bidimensional da tela plana.

No ano de 2008, quando aluno de direção teatral no Curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Maria, empreendi uma experimentação teatral com transmissão ao vivo pela internet. Foi a primeira experiência dessa natureza naquela Universidade e apenas foi possível por causa de uma estrutura disponibilizada pelo CPD (Centro de Processamento de Dados) da Universidade e que transmitia eventos acadêmicos

² A sigla VUCA (*Volatility, Uncertainty, Complexity e Ambiguity*) surge nos anos de 1980 durante a Guerra Fria para sintetizar uma percepção de mundo. Em 2018 foi cunhada cunhado pelo antropólogo norte-americano Jamais Cascio a sigla BANI (*Brittleness, Anxiety, Nonlinearity and Incomprehensibility*). Com a aceleração da transformação digital em 2020, a sigla passa a substituir a VUCA por representar melhor o atual contexto.

³ As três formas de grafar o conceito são válidas e são usadas de diferentes formas por diferentes autores.

⁴ Crescimento exponencial se opõe a crescimento gradativo linear que é aquele processo preditivo que considera um processo de crescimento perceptível pelo cérebro humano a partir das informações disponíveis no momento que permitem vislumbrar um futuro esperado. No crescimento exponencial, existe um processo de transformação ou inovação em curso e que dá sinais de sua existência e cuja evolução, e aceleração duplica em padrões de períodos curtos de acordo com a Lei de Moore de modo que sua percepção se dá a partir de um movimento disruptivo súbito e inesperado surpreendendo a expectativa linear de crescimento. Esse fenômeno pode ser evidenciado no advento do streaming (exponencial) e desaparecimento das vídeo-locadoras (projeção linear) em curto período. Sobre esse assunto, recomendo a leitura de SALIM, I., MALONE, M.S. e GEEST, Y., 2019)

em um site próprio. O espetáculo, chamado “Últimos Capítulos ou Primeira Tentativa”⁵, foi apresentado no Teatro Caixa Preta no dia 5 de dezembro de 2008, acompanhado de três câmeras, uma imensa grua e uma ilha de edição em tempo real. A transmissão contou, ainda, com um diretor de vídeo que era um estudante de comunicação social e pesquisador da linguagem do videoclipe musical. Entendemos na época que se tratava de duas montagens dramáticas operando simultaneamente: a montagem da cena no teatro e a montagem do que o público iria receber no vídeo e, por isso, era necessário incorporar em nossa ficha técnica a função de direção vídeo. Destaco da experiência citada, a sensação do público presencial e do elenco que adquiriam outra atitude e acessaram um estado de atenção e excitação diferente por saberem que estavam sendo vistos por pessoas em suas casas. Infelizmente não foi possível repetir a experiência, embora o espetáculo tenha ficado em cartaz alguns dias no formato analógico.

“Últimos Capítulos ou primeira tentativa” marcou, também, o início da minha pesquisa sobre o ator contemporâneo. Oriundo de uma escola que tinha o ator da organicidade como referência no modo de atuação, propus a montagem de um espetáculo que explorava essencialmente princípios do chamado teatro pós-dramático, categorizado pelo pesquisador alemão Hans-Thies Lehmann, cujo livro ocupou a crítica especializada no Brasil a partir de 2007. Ao adentrar a sala de ensaios, me deparei com o paradoxo gerado entre a busca por uma poética de cena pós-dramática trabalhando com um elenco da organicidade.⁶ Esse paradoxo atravessou meu trajeto artístico e me fez buscar estratégias para elaborar um entendimento prático e teórico sobre o tema.

A interferência tecnológica no caso do exemplo citado acima foi caracterizada pela transmissão em tempo real e pelo uso de projeções no espaço analógico. O espetáculo foi montado para acontecer diante de um público presencial e o ajuste para o audiovisual se deu na edição em tempo real das imagens captadas pelas três câmeras. Na época não foi possível explorar o uso do chat de texto em tempo real como ferramenta interativa.

Em 2020 nos deparamos com situações variadas e diferentes possibilidades. O SESC São Paulo, por exemplo, inaugurou um formato no qual os espetáculos, em sua maioria monólogos, eram apresentados nas casas dos atores, com o uso de apenas uma câmera, geralmente parada, e transmitidos através da plataforma *Youtube*. Outros grupos e coletivos exploraram o recurso da “live” do aplicativo *Instagram* e houve, também, experimentações

⁵ <https://leonelhenckes.com.br/portfolio/ultimoscapitulos/> (Acessado em: 14/08/2021 às 22:30)

⁶ A esse respeito recomendo a leitura do livro HENCKES, Leonel. **O ator da organicidade e a cena contemporânea**. Edições Cândido. Rio de Janeiro, 2021

nos aplicativos *Whatsapp* e *Telegram*. Cito ainda como exemplo, o espetáculo “Namíbia, Não!” de Aldri Anuniação, com versão apresentada no aplicativo *Zoom Webinar* com atuação do próprio Anuniação e de Fabricio Boliveira.

Chama a atenção nos casos listados, a diversidade de dispositivos testados e que exigem singularizadas abordagens da construção da cena no que diz respeito a atuação, a direção e a recepção. Além disso, é notório um desenvolvimento das próprias plataformas e a facilitação de acesso as suas ferramentas.

No que diz respeito a atuação, podemos tratar do tom reduzido e gradação de intensidades com foco na câmera; das condições do espaço de atuação e nesse caso falamos de pontos como: estar sentado em uma cadeira diante da tela do computador ou smartphone deixando apenas o rosto e parte do tronco visíveis. Ou deslocar-se pelo espaço reduzido diante de uma câmera com enquadramento ampliado; manipulação da câmera ou não manipulação desta; uso de recursos de iluminação com operação própria ou uso de iluminação branca geral; acesso a adereços e objetos cênicos ou não uso desse recurso, também, a interação direta com o público via *chat* ou conversa pelo próprio vídeo, ou não uso disso; atuação vendo o público ou não vendo o público e, finalmente, através de estratégias gamificadas com envio de pílulas de vídeo, textos ou interações por telefone, ou aplicativos de mensagens.

Em relação à direção, é possível falar do uso de múltiplas câmeras ou de câmera única e parada; do uso do espaço cênico tradicional ou do espaço cotidiano da casa; da composição das imagens audiovisuais a partir de princípios específicos de montagem (Eisenstein); iluminação e outros elementos já citados no parágrafo anterior sobre a atuação.

Finalmente, em relação ao público, saliento a experiência bidimensional em substituição a tridimensional da caixa cênica analógica. Além disso, a ausência do contato direto com atores na cena e a possibilidade de conversa; divisão de foco de atenção com chats, outras chamadas telefônicas, conversas no ambiente doméstico e divisão da atenção com diferentes redes sociais; experiência imersiva *versus* experiência de expectativa externa e, principalmente, interação com outros espectadores nas ferramentas de *chat* disponibilizadas pelas plataformas de transmissão. O público seguiu assistindo à histórias, mas, numa situação mais próxima daquela da experiência da televisão salvo em formatos interativos ou gamificados.

Na cena teatral no exterior, encontramos iniciativas como a *Akademie für Theater und Digitalität* de Dortmund⁷, Alemanha que se estabelece como um laboratório de inovação e de investigação envolvendo a digitalização tanto no campo criativo quanto no campo da organização estrutural e institucional das artes cênicas no mundo *physical*. Para citar algumas experiências concretas, destaco o *Volksbühne Berlin* que montou o espetáculo inédito *Anthropos, Tyrann (Ödipus)* espetáculo transmitido ao vivo com tecnologia de 360 graus que permitia ao espectador escolher a perspectiva de visão sobre a obra em seu smartphone ou notebook. De acordo com a crítica local, o espetáculo permitiu uma experiência de proximidade brutal⁸ visto que a câmera de 360 graus ficava posicionada no centro do palco e a atuação acontecia no entrono tendo a plateia vazia ao fundo em um dos lados da cena. As ações e falas aconteciam muito próximas da câmera dando a sensação de que o ator ou atriz estivessem ao lado do público e em outros momentos a cena se distanciava. Contudo, ao girar a cena para algum lado havia o risco de encontrar um outro personagem que não era protagonista da cena principal daquele momento da peça. Outro exemplo é o espetáculo “*Wir Schwarzen müssen zusammenhalten – eine Erwiderung*”⁹ (Nós negros precisamos nos manter unidos – uma revida) produzido pelo *Münchener Kammerspiele* em uma coprodução Alemanha-Gana e apresentado no *Theater Treffen 2021* no qual uma atriz participava ao vivo diretamente do Gana através do aplicativo Zoom com projeção em telão no palco de uma peça que acontecia de forma analógica e sem público e que por sua vez era transmitida ao vivo com uso de múltiplas câmeras pelo *Youtube* e escancarando elementos da teatralidade. Esse ponto me parece relevante visto que em muitos casos de teatro mediado com dispositivos tecnológicos percebe-se uma tentativa de esconder o teatral e é nesse momento que parece uma tentativa de fazer cinema, frustrada.

Nesse contexto, esse artigo discute e analisa o processo criativo de um experimento em teatro com mediação tecnológica (audiovisual) realizado em julho de 2020 em Salvador, Bahia, na qual atuei como ator e que contou com a direção de Aldri Anunciação¹⁰. O

⁷ <https://theater.digital/> (Acessado em: 14/08/2021 às 22:35)

⁸ https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=19197&Itemid=100190 (Acessado em: 14/08/2021 às 22:15)

⁹ <https://www.muenchner-kammerspiele.de/de/programm/12-wir-schwarzen-mssen-zusammenhalten-eine-erwiderung#:~:text=Im%20Austausch%20zwischen%20togoischen%20K%C3%BCnstler,bis%20in%20die%20heutigen%20K%C3%B6pfe>. (Acessado em: 14/08/2021 às 21:40)

¹⁰ O baiano Aldri Anunciação é dramaturgo, roteirista, ator e apresentador de TV, laureado com o primeiro lugar do *Prêmio Jabuti de Literatura* na categoria juvenil com a obra “*Namíbia, não!*”. Escreveu ainda outras sete (07) dramaturgias para teatro e, como roteirista, participou da equipe de roteiristas do longa-metragem “*Medida Provisória*”. Bacharel em Teorias Teatrais pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UniRio) e doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (PPGAC-UFBA).

espetáculo chamado “Horla, o inimigo invisível”, foi testado inicialmente com transmissão na plataforma *Zoom* e depois em um canal no *Youtube*. O objetivo da pesquisa prática foi o de adaptar um espetáculo analógico previamente existente para um formato digital audiovisual no qual elementos inerentes ao formato teatral fossem hibridizados com elementos característicos do cinema e gerassem uma experiência poética singular para o espectador.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa experimental prática com foco no processo criativo da obra artística com redução fenomenológica de dados. A coleta ocorreu de maneira qualitativa a partir da experiência empírica do autor da pesquisa na condição de ator no projeto artístico, de entrevista com o diretor da obra e de conversas com o público, realizadas após algumas apresentações. Utiliza, ainda, análise de gráficos do sistema *analytics* disponível na plataforma *Youtube*. Dessa forma, a metodologia utilizada na pesquisa aqui apresentada mistura o método experimental e redução fenomenológica em sua dimensão qualitativa e *analytics* em seu aspecto quantitativo.

Horla, o Inimigo Invisível

A cena contemporânea edifica-se sobre um amplo e diversificado leque de tendências e estilos. Isto se reflete, também, nos modos de atuação ou no trabalho do ator. Mais do que as transformações nos tipos de narrativa e na construção dramaturgica ou na adjetivação dos estilos e tendências, houve uma ultrapassagem das fronteiras entre teatro, dança, artes visuais, trabalho com novas mídias e recursos tecnológicos. Apesar de tudo, pode-se considerar que o ator e sua presença viva continua sendo o centro das tendências atuais e, como defende Max Hermann (1930), criador da disciplina de Ciências Teatrais (*Theaterwissenschaft*) na Alemanha, o ator é o elemento do teatro através do qual é possível analisar e entender todas as questões e problemas relativos a esta arte visto que, para ele, a experiência estética da encenação está “no teatralmente mais importante: a vivência do corpo e do espaço real” (HERMANN, 1930, p. 153).

A pós-modernidade e agora a sociedade 5.0¹¹, no contexto de uma cultura digital e híbrida calcada em paradigmas tecnológicos e de interação em rede, reduz a realidade

Mais recentemente atuou nos longas-metragens baianos da Rosza Filmes "Café com Canela" (2016) e "Ilha" (2018) que lhe rendeu o Candango de Melhor Ator no *Festival de Brasília do Cinema Brasileiro*.

¹¹ A Sociedade 5.0 anunciada em 2019 é uma iniciativa do governo japonês que na qual o foco do desenvolvimento tecnológico é o bem-estar humano e o desenvolvimento de soluções sustentáveis para

cotidiana a um acontecimento teatralizado e híbrido. A cena teatral, como reflexo das manifestações sociais e culturais, adere a esta tendência e passa a questionar o pragmatismo banal da vida cotidiana hibridizando realidade e ficção. Nesse ínterim, o conceito “Teatro Pós-dramático”, cunhado por Hans-Thies Lehmann, apresentava características, por ele delimitadas, que permitiam uma abordagem do fenômeno teatral e da utilização dos dispositivos cênicos contemporâneos diferenciados. Trata-se da afirmação de transformações iniciadas nas vanguardas artísticas do final do século XIX e início do século XX, principalmente, no que concerne a autonomia da encenação em relação ao texto dramático e as novas perspectivas sobre o trabalho do ator com enfoque na expressividade psicofísica.

No processo de recriação do espetáculo *Horla* em 2020, esse princípio se tornou um importante impulsionador do processo e do entendimento dos caminhos poéticos a serem adotados mostrando que o movimento inspirado, a atitude psicofísica e a linha interna de relações, intenções, associações e contato, além dos sintomas de organicidade compunham uma rede de pulsões capazes de sustentar qualquer poética, mesmo uma digital.¹²

problemas sociais e ambientais. Trata-se de uma estratégia de abordagem dos problemas decorrentes da Indústria 4.0 (IoT, Inteligência Artificial, etc.) e que coloca o humano como centro do debate.

¹² Sobre essa abordagem vide: HENCKES, Leonel. *O Ator da Organicidade e a Cena Contemporânea*. Edições Cândido. Rio de Janeiro, 2021



Figura 1: Leonel Henckes em cena do espetáculo teatral digital "Horla, o inimigo invisível".¹³

A liberação para uso gratuito de plataformas como o Zoom e a apropriação por artistas de teatro de dispositivos como softwares livres de edição, captura de tela e de aplicativos que transformam *smartphones* em *webcams* que já eram conhecidos pela comunidade dos *gamers*, tudo isso abriu um universo de possibilidades para que a arte do teatro pudesse descobrir novos formatos.

Diante desse novo campo aberto de experimentação, imediatamente me reuni com o também ator, diretor e dramaturgo Aldri Anunciação e começamos a pesquisar uma montagem teatral digital. Dessa pesquisa, surge o solo "Horla, o Inimigo Invisível" cuja dramaturgia adapta o conto homônimo de Guy de Maupassant e cuja versão para o palco eu havia montado em 2008 em Santa Maria, Rio Grande do Sul, sob a orientação do Prof. Paulo Márcio da Silva Pereira¹⁴. A peça digital ficou em cartaz em dois momentos no ano de 2020,

¹³ A foto foi produzida a partir do recurso *print screen* do registro audiovisual. O autor do artigo é detentor dos direitos de uso.

¹⁴ Entre 2005 e 2008 integrei o grupo de pesquisa em teatro e xamanismo Vagabundos do Infinito vinculado ao Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Maria. O grupo era coordenado pelo Prof. Paulo Márcio da Silva Pereira e nos dedicávamos a experimentação prática e teórica de procedimentos xamânicos, principalmente de culturas pré-hispânicas da América Central revelados pelo antropólogo Carlos Castañeda como metodologia de treinamento e preparação de atores. O grupo dedicou-se, também, a montagem de diversos espetáculos solos e coletivos. Sobre a experiência no Grupo Vagabundos do Infinito falo com maior

no mês de junho e no mês de dezembro sendo que na primeira temporada utilizamos a plataforma *Zoom* como interface com o público e na segunda temporada o *Youtube*.

O processo de criação de “Horla, o Inimigo Invisível” teve início com a definição do espaço que não foi uma casa com características da vida cotidiana ordinária como era comum nas experiências em teatro digital no Brasil naquele momento. Buscamos uma sala vazia em um edifício desocupado e transformamos este espaço num estúdio com paredes pretas e ambiente neutro. O texto foi dividido em doze quadros que passaram a ser analisados e elaborados em uma perspectiva de montagem cinematográfica. No passo seguinte, buscamos reviver o espetáculo e inseri-lo em um novo espaço cênico transformando sua estrutura em função de novos elementos e de composições para a câmera. Nesse caso, mais do que pensar na ação física do ator, na lógica e coerência interna da cena e na linha invisível de intenções, reações, associações e pontos de contato, houve um trabalho de montagem de imagens com enquadramentos de códigos específicos, composições de quadros com luz, sombra e direcionamento de foco para pontos específicos do corpo ou do espaço. O espetáculo, portanto, demandava a atenção orgânica do ator em ação, a reação atenta ao entorno perceptivo a cada instante e uma atenção estratégica de quem vê a cena de fora e consegue tomar decisões em tempo real em função de uma composição estética na percepção do espectador.

Para o diretor Aldri Anunciação, em entrevista concedida em janeiro de 2021, havia uma preocupação que era com a atuação para a câmera. No caso de Horla, tínhamos três câmeras sendo duas estáticas e uma terceira que era realocada durante o percurso da apresentação: “A minha grande preocupação é que eu esperava esse intermeio, sabe? Que espectador não percebesse que o ator está atuando para a câmera! Isso é muito sutil, mas se percebe quando o ator está atuando para a câmera e quando ele está nele irradiando m enunciado, irradiando as sensações e sentimentos.” Nesse sentido, havia ainda um dispositivo contemporâneo utilizado no espetáculo desde sua estreia da montagem original e que é o endereçamento direto do discurso para o espectador. Como manter essa relação direta através da câmera? No palco você olha no olho de cada sujeito da plateia, no teatro digital, você olha para um vidro de uma lente e você precisa imaginar que um público está do outro lado. No analógico o ator está o tempo todo trocando a energia com as figuras que estão diante dele e essa troca contribui para a própria dramaturgia e desenvolvimento da ação na cena.

profundidade no livro *Corpo fora do lugar: movimento, fluxo e desordem entre treinamento psicofísico e construção cênica* publicado pela Editora EDUFBA em 2015.

Da perspectiva da minha experiência como ator, esta nostalgia do contato direto do teatro analógico era suprida pela certeza da presença do público conectado através da rede e que testemunhava aquele acontecimento em tempo real. Era preciso, contudo, trabalhar a atitude cênica de modo a manter a atuação focada nas relações estabelecidas no espaço da cena com a consciência de irradiação para a lente sem, contudo, atuar para a lente exceto nos momentos em que a convenção da cena havia sido montada dentro desta perspectiva, como é o caso da cena da abadia em que a câmera se torna o *partner* da contracenação.

Para além desse aspecto do processo, quero abordar ainda dois outros que se destacaram na análise distanciada da experiência. O primeiro deles diz respeito a relação ator-diretor, a relação intersubjetiva e intrasubjetiva no processo de criação. O segundo, compreende a noção de verdade, diretamente relaciona ao conceito de organicidade e autenticidade e que é ativada pelo procedimento contato.

Para o diretor Aldri Anunciação, ao falar sobre como conduziu o processo de criação, o diretor busca criar pontes com o ator ou atriz antes de tentar criar uma cena. Ele tenta criar uma vivência com esse ator ou com essa atriz, mesmo porque inicialmente, muitas vezes, não está claro o que se pretende fazer.

A gente sabe que existe o material literário né o texto, sabe que existe um espaço, uma sala preta no caso de Horla, e a gente sabe que existe um ator, mas o que falta nisso tudo são as relações, ou seja, preencher essas lacunas entre as partes, eu acho, que é a primeira coisa que eu tenho que fazer como ator ou com a atriz. Preciso ter uma relação.¹⁵

A pergunta que surge é: que tipo de relação? Uma relação intersubjetiva? Para o diretor de Horla, existe a relação intersubjetiva, mas, também existe a relação intrasubjetiva que é do ator com ele mesmo e a do diretor consigo mesmo. Nesse caso, a relação do ator com o diretor é muito fomentada pelas relações intrasubjetivas.

Acho que sempre quando eu estou conversando com uma atriz ou um ator ou eles estão conversando comigo, eu entendo que essas conversas são pontas de *iceberg* de uma conversa intrasubjetiva que ele/ela teve consigo mesmo. Eu gosto muito de deixar a pessoa ter uma relação intrasubjetiva primeiro do que intersubjetiva comigo. Eu começo a fazer perguntas. Eu começo a provocar em cada um no processo criativo uma relação intrasubjetiva, tipo: “resolva aí em você e me traga não perguntas, mas respostas possíveis”. Faço isso então eu, como diretor, vou confrontar na minha relação intersubjetiva e lidar com isso. Quando estou em contato com uma atriz ou ator que não teve uma conexão intrasubjetiva forte eu tenho a sensação de que eu estou exercendo um autoritarismo estético ali ou poético e acho que o diretor não é um cara que ordena, é um cara que

¹⁵ Aldri Anunciação em entrevista concedida em janeiro de 2021.

talvez se relacione com material intrasubjetivo de quem está do lado dele, seja cenógrafo, seja figurinista ou o ator.¹⁶

No caso de *Horla*, essa relação ator-diretor foi a base para a construção de toda a obra tanto em sua dimensão tradicional do teatro quanto da veiculação em vídeo e em tempo real. Apesar do formato performativo contemporâneo, a busca empreendida para a cena era por uma verdade no que o ator faz. Nesse sentido, transcrevo mais um trecho da entrevista realizada com Aldri Anunciação, diretor da peça.

Eu quero que o ator construa um momento de verdade. Porque existe uma grande disputa entre a ficção e a realidade e acho que uma das funções da ficção é justamente estar nessa mediação da luta entre o ficcional e o real e justamente talvez preencher as lacunas que a realidade nos deixa? Então quando eu estou com o ator, talvez eu queira é que ele preencha essa lacuna existente nas realidades. E como é que você preenche uma lacuna de realidade? Com verdade e realidade. É um paradoxo pensar que você vai preencher aquilo ali com ficção né? Mas a gente tenta preencher. Agora, assim, para essa ficção se ajustar ao real, ela tem que ter verdade. Então quando alguém pergunta: o que você busca do ator? Eu busco um momento de verdade. E um momento de verdade é uma imagem, é uma relação de imagem com um texto, com o corpo, com a respiração, com o suor, com a emoção, no sentido não de emoção do drama, mas eu digo, com sentimentos, sensações. E quando eu falo de verdade, não confundir com teatro realista. É verdade humana mesmo no teatro expressionista, absurdista ou épico. Momento de verdade no sentido de ser algo que se encaixe naquela lacuna deixada pela realidade, porque se você encaixa na lacuna deixada pela realidade uma peça fria o sentido de arte está totalmente artificializado e a própria arte já tem esse caminho do artifício. O artífice, olha só, então se você usa ela como uma ferramenta já é um elemento artificial, então como é que você transforma ou produz uma verdade com uma ferramenta artificial? Então, talvez o que eu busco do ator é justamente um momento de verdade.

No caso de *Horla*, essa verdade é confrontada com outro elemento que é o fato de se tratar de uma montagem digital. O digital, nesse caso, é mais um elemento artificial que precisa ser trabalhando no processo e ao qual o ator da organicidade precisa se adaptar. Essa artificialidade que reverbera, também, no espaço cênico repleto de cabos e com uma câmera que atravessa a frente do ator o tempo todo. Nesse sentido, em muitos momentos o fluxo da atuação corria o risco de ser interrompido com uma câmera que subitamente se posiciona diante do seu rosto ou pela súbita incerteza sobre a presença, ou não de espectadores do outro lado.

“*Horla*, o Inimigo Invisível” em sua versão como teatro digital possibilitou uma experiência intensa com um formato performativo novo e que exigiu a criação de um modo

¹⁶ Aldri Anunciação em entrevista concedida em janeiro de 2021.

de atuação que demandava habilidades e atitudes distintas das que normalmente operam no processo criativo do ator da organicidade. Contudo, um elemento manteve-se essencial tanto na relação ator-diretor quanto nas relações ator-texto, ator-câmera, ator-objetos ou ator-espaço, trata-se do *contato* como pulsão intersubjetiva e, também, intrasubjetiva sendo que a sustentação da verdade na linha invisível de relações, intenções e associações além do movimento como trilho para a verticalização poética.

Em determinado momento do processo, começamos a nos questionar sobre se o que estávamos fazendo naquele experimento se tratava de uma peça de teatro digital ou se estávamos fazendo um experimento de cinema ao vivo? De certo modo, como nossa proposta inicial era exatamente a de hibridizar cinema e teatro numa experiência digital ao vivo. Considerando-se que a noção de híbrido pressupõe a não anulação de nenhum dos elementos hibridizados para a criação do objeto novo, o que fizemos poderia ser categorizado nas duas áreas (cinema ou teatro). É interessante, porém, trazer para o debate as noções de convívio e tecnovívio do filósofo e crítico argentino Jorge Dubatti (2020) na medida em que tanto para Hermann (1930), quanto para encenadores como Grotowski (1992) e Peter Brook (2011), o cerne do acontecimento teatral é um humano diante de outro humano num mesmo espaço e num mesmo tempo o que Dubatti conceitua como experiência do convívio¹⁷. A pesquisadora Doris Kolesch, ao abordar o tema das performances imersivas tentando separar o teatro das outras artes, pontua:

Enquanto a literatura atua através da linguagem, enquanto pintura faz uso de cores e formas e enquanto o audiovisual mostra projeções bidimensionais de imagens em movimento, representações teatrais acontecem através do meio e do material da existência humana – como reflexões estético-antropológicas tem pontuado desde o início do século XX. (2019, p. 3, tradução nossa)¹⁸

É, portanto, a presença humana o elemento central da performance teatral acompanhada, podemos dizer, também, da possibilidade do “estar junto” num mesmo tempo e espaço comungando de uma experiência única e imersiva. Nesse sentido, Kolesch segue sua análise a partir de três exemplos descritos e introduz o espectador na sua reflexão sobre essas experiências imersivas.

¹⁷ Entendo que o conceito abarca outras questões, aspectos filosóficos e epistemológicos, mas, para a abordagem aqui proposta este entendimento me parece suficiente.

¹⁸ “While literature acts through the médium of language, while painting makes use of colour and form and while film shows two-dimensional projections of moving images, theatrical representations occurs through the médium and material of human existence – as aesthetic-anthropological reflections have pointed out since the beginning of the twentieth century.”

Nessas performances e instalações, eu, o espectador, não simplesmente observo os artistas intérpretes, enquanto eles retratam certos acontecimentos. Em vez disso, esses acontecimentos são simultaneamente parte de uma situação na qual ações reais são realizadas - uma situação na qual as atividades, comportamentos, reações e emoções dos espectadores se tornam parte integrante do evento da performance. (2019, p. 3, tradução nossa)¹⁹

Diante dessa perspectiva, a experiência de “Horla, o inimigo invisível” não poderia ser considerada uma experiência teatral. Contudo, estamos num contexto sociopolítico-cultural que descrevi no início do texto, que sugere uma mudança de comportamento, hábitos e percepções a partir da interação diária com experiências tecnológicas. Nesse sentido, arrisco a dizer que, para o público de hoje, haveria poucas diferenças numa interação mediada por dispositivo digital e uma interação analógica no espaço teatral. Ao mesmo tempo, se considerarmos as noções de narrativa e contação de histórias (*storytelling*), esse público está habituado a fruir histórias sendo contadas ou narradas e não a vivenciar experiências no sentido do convívio trazido por Dubatti. A relação do espectador com a obra se dá, em um espetáculo como Horla, apenas na esfera da linguagem e do acompanhamento de narrativas. Mesmo com a possibilidade de interação com outros espectadores ou mesmo com o ator através da ferramenta de *chat* existe um elemento que dificulta a imersão e a experimentação de um acontecimento teatral. Nesse contexto de uma cultura contemporânea midiaticizada, o trânsito entre formatos e espaços tradicionais ou digitais/virtuais se torna fluido. “(...) uma combinação de experiências corpóreo-fisiológicas e mental-cognitivas de dissolução de fronteiras (*Entgrenzungserfahrungen*)”. (KOLESCH, 2019, p. 6, tradução nossa²⁰). Contudo, me parece cedo para qualquer fechamento e categorizações em termos de análise dessas experiências visto estarmos coletivamente vivenciando um momento fértil e livre de experimentações com esses formatos.

Quero, pois, acentuar alguns fenômenos verificados e aprendizados gerados a partir do experimento objeto dessa análise e que dizem respeito tanto a abordagem da encenação quanto ao entendimento da atuação. Nesse sentido, ficou evidente em dado momento do processo que esse teatro digital deve acontecer em espaço cênico apropriado e não na sala ou quarto da casa e que também não deve ser abordado como uma peça filmada, mas, deve receber um tratamento de encenação próprio numa perspectiva de hibridização com outros

¹⁹ “*In these performances and installations, I, the spectator, do not simply observe the performers as they portray certain happenings. Instead, those happenings are simultaneously part of a situation in which real actions are carried out – a situation in which the activities, behaviours, reactions and emotions of the spectators become an integral part of the performance event.*”

²⁰ “*a combination of corporeal-physiological and mental-cognitive experiences of boundary dissolution (Entgrenzungserfahrungen).*”

formatos e linguagens artísticas. Trata-se de um exercício de multilinguagem importante e que pode produzir resultados relevantes em termos estéticos e poéticos. Ficou evidente, também, que é importante a utilização de múltiplas câmeras pensadas numa lógica de montagem cinematográfica (Eisenstein). Esse aspecto diz respeito a composição de luz e sombra, posicionamento de objetos visando a criação de leituras diversas, exploração do espaço com níveis, diagonais, tensões espaciais em relação às cenografias e objetos, direcionamento do discurso direto do ator para a câmera ou direcionamento indireto, ângulos de visão para o espectador visando determinada sensação ou experiência e, muito importante, a relação do ator com a câmera como um objeto de jogo. Para finalizar, ressalto, também, a relevância da criação de momentos de interatividade em que o público é chamado a participar através do *chat*, verbalmente ou apenas com alguma ação da parte do ator que confirme que o acontecimento é ao vivo e que não se trata de um espetáculo previamente gravado. O “ao vivo” ou a sensação do “ao vivo” nesse formato performativo é de fundamental tanto para a experiência do espectador quanto para a experiência do ator.

Antes de concluir essa análise dos dados levantados no experimento, quero tratar ainda de uma ferramenta descoberta ao acaso e que nos chamou bastante a atenção, principalmente num momento em análise de dados se torna algo tão importante em todos os segmentos sociais, políticos e de negócios. Ao observar o gráfico das estatísticas de visualização na plataforma do Youtube, percebemos que era possível identificar o momento exato de evasão ou aumento de audiência durante a apresentação. Para trazer um exemplo concreto, na figura 2 abaixo podemos ver um gráfico de uma das apresentações. Tomamos o instante em que a audiência mais caiu e levou maior tempo para voltar. Ao assistirmos no vídeo a que cena aquele instante se referia, percebemos que se tratava da entrada de uma música que permanecia até o momento em que a audiência volta a levantar. Entendemos, com isso, que havia uma “barriga”, para usar um jargão do teatro, e que era provocada pela entrada da música ou precisamente, pelo excesso de tempo de permanência da música. De posse dessa informação disponibilizada por dados, foi possível ajustar a encenação e resolver a “barriga”.



Figura 2: Gráfico de estatísticas do Youtube de uma das apresentações do espetáculo *Horla, o Inimigo Invisível*, 2020²¹

Esse exemplo é importante para ampliarmos o debate sobre as experimentações digitais no teatro que estamos tendo a chance de realizar, colocando o foco naquilo que pode contribuir na cena analógica no futuro. Necessário é, também, não perder o foco no espectador ao decidir sobre a criação de um espetáculo teatral. O sentido maior desse acontecimento milenar é justamente o “estar juntos”, a comunhão inter-humana, o encontro.

Considerações finais

Nós, fazedores de teatro, não devemos olhar para a transformação digital no teatro como uma ameaça, como algo que irá suplantar essa expressão artística, mas, como uma oportunidade de respiro. Esse momento acelerado que vivemos está servindo como um laboratório de experimentação e prototipação. É o momento de nos colocarmos em estado de aprendizado e de realizar o maior número de experimentos possíveis com dispositivos e estratégias diversas coletando dados e registrando *feedbacks* para testar novos experimentos e assim por diante. Quando a pandemia passar e pudermos voltar para o palco tradicional, poderemos ter uma caixa de ferramentas reabastecida e poderemos forjar os diálogos desses novos formatos com os formatos conhecidos gerando cenas híbridas ou cenas inéditas para o nosso público.

É muito importante que nós, fazedores de teatro, tenhamos a consciência de que o teatro digital precisa ir além da transmissão em audiovisual de espetáculos analógicos

²¹ A foto foi produzida a partir do recurso *print screen* de página do canal do Youtube do autor do artigo.

montados num palco. Precisa voltar-se para a criação de linguagens e formatos performativos digitais que dispensem ou se hibridizem com o palco analógico desde o conceito do espetáculo, do projeto de encenação. Nesse ínterim, convém o diálogo multidisciplinar que traz para a produção teatral, programadores, desenvolvedores, *designers*, *gamers*, *nerds*, diretores de vídeo etc., mas que sejam incorporados aos processos criativos teatrais não como profissionais que chegam no final para resolver as “demandas técnicas”, mas, como co-criadores presentes desde a formatação do projeto de encenação de modo que as soluções cênicas já sejam criadas em uma perspectiva diversa e com o digital incorporado.

REFERÊNCIAS CITADAS

BLAKE, Bill. *Theatre and the Digital*. London, UK: Red Globe Press, 2014

BROOK, Peter. **O Espaço Vazio**. 1. ed. Rio de Janeiro: Apicuri, 2011. 224 p.

DUBATTI, Jorge. Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos. **Rebento**, São Paulo, n. 12, jan - jun 2020

ISMAIL, S., MALONE, M.S., GEEST, Y. **Organizações Exponenciais: por que elas são 10 vezes melhores, mais rápidas e mais baratas que a sua (e o que fazer a respeito)**. Tradução de Gerson Yamagami. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. 288 p.

GROTOWSKI, Jerzy. **Em Busca de um Teatro Pobre**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992. 220 p.

HENCKES, Leonel. **O ator da organicidade e a cena contemporânea**. 1. ed. Rio de Janeiro: Edições Cândido, 2021. 252 p.

HERMANN, Max. Das Theatralische Raumerlebnis. **Bericht vom 4 Kongress für Asthetik und Allgemeine Kunstwissenschaft**. Berlim, 1930

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro Pós-dramático**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008. 440 p.

MASURA, Nadja. **Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020**. 1. ed. Palgrave MacMillan: New York, 2020. 295 p.

OLIVEIRA, Vinício de Oliveira. **A Cena nas Redes: utilização de tecnologias digitais no desenvolvimento da presença e do espaço cênico**. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFBA, 2014