

Reflexões sobre o fazer teatral na pandemia COVID-19: O Ciberespaço em Cena

Mestrando Giovanni Alberti Cordovil (UNESP)

Doutora Regilene Sarzi Ribeiro (PPGMiT-UNESP)

INTRODUÇÃO

A pandemia de COVID19 ocasionou mudanças significativas no cenário cultural do mundo todo. No Brasil, a paralisação dos setores da cultura gerou a necessidade de mobilização por parte dos artistas e coletivos independentes em busca de soluções para dar continuidade aos seus trabalhos e manterem-se economicamente ativos naquele momento. Vamos compreender o período mais restrito de interrupção das atividades presenciais desde março de 2020 até junho de 2021. A partir de então, as normas de abertura dos espaços culturais ao público foram sendo cada vez mais abrangentes.

Pode-se dizer que todas as linguagens artísticas sofreram de alguma maneira com as medidas de isolamento e restrição no período supracitado, porém, também podemos afirmar que algumas linguagens foram afetadas mais profundamente, como foi o caso das Artes Cênicas. As vertentes do teatro, da dança, do circo, e até certo ponto, da *performance*, pela característica particular de necessitarem da presença e do contato direto com o público, encontraram-se abaladas em seu cerne ao tê-lo visto removido do espaço da cena. Era necessário então, repensar o conceito de presença. Veremos mais à frente como isso distorceu a opinião de alguns artistas do próprio meio a respeito da prática do chamado **teatro digital**.

Por ora, basta dizer que foi imperativo que os artistas da cena aprendessem a se instrumentalizar dentro do ambiente *on-line*, para que fosse possível ultrapassar a distância erigida pela quinta tela dos dispositivos eletrônicos nos quais eram transmitidas as obras. Muitas companhias teatrais precisaram se reinventar esteticamente e estruturalmente, como foi o caso do

grupo Protótipo Tópico¹, sediado na cidade de Bauru, no interior paulista. É núcleo de pesquisas e experimentação artística do qual me tornei integrante meses antes do início da paralisação e que até então nunca havia trabalhado com a transmissão remota de apresentações teatrais.

Após um investimento em equipamentos técnicos de captação de imagem e som, realizamos diversos ensaios e apresentações virtuais, realizados em parceria com a Pro Clipe², um estúdio de produções audiovisuais, também sediado em Bauru, além de inúmeros grupos e artistas de diferentes regiões do país e também do exterior. Essas parcerias demonstraram ser fundamentais para articular um debate em torno dos temas propostos e pesquisados pelo Protótipo, assim como, no caso da Pro Clipe, manter um nível de qualidade técnica e estética à nossa produção artística, que é essencial para qualquer trabalho cênico transposto para o ambiente virtual.

Durante os quase dois anos de portas fechadas e plateias vazias, nossa maior preocupação era a qualidade do material captado pelas câmeras e recebido pelos telespectadores. O motivo por trás deste rigor técnico era fundamentado na questão da competitividade das redes, um problema que se tornou latente para os trabalhadores da cultura em geral. A questão era tornar atrativos os produtos cênicos transmitidos pelo grupo.

Em qualquer período histórico pré pandemia, não havia nenhuma grande preocupação ou sensação de urgência para a grande maioria dos grupos teatro e das demais modalidades artísticas das Artes Cênicas em criar uma presença *online* nas mídias sociais. Algumas companhias mais antigas já estavam mais estabelecidas neste sentido, com canais e perfis com dezenas de milhares de seguidores, como é o caso de grupos mais antigos e famosos. Foi imperativo inserir-se neste ambiente, ou no caso de já estarem inseridos nele, intensificar sua divulgação. Assim surge a problemática do **teatro competitivo**, que divide o espaço das redes com produtores de outros conteúdos com maior potencial de viralização.

Dividir um espaço, mesmo que digital, em que são prezados valores muito diferentes dos nossos não é tarefa fácil. Divulgar um espetáculo teatral em redes sociais costumava ser uma

¹ Disponível em: <https://www.instagram.com/prototipotopico/>. Acesso em 27/06/22.

² Disponível em: <https://www.instagram.com/procliipe/>. Acesso em 27/06/22.

maneira de constituir *portfólio*, mais do que realmente uma necessidade de utilizar as redes como principal ferramenta de divulgação. Como era o caso do Protótipo, a influência de um grupo de teatro se dá por outros veículos, como o rádio, a TV e o boca a boca. O Protótipo é conhecido pela classe artística bauruense e possuía um público fiel que retornava a cada edição de seus eventos, porém, com a impossibilidade de comparecer fisicamente no Espaço Protótipo, a divulgação de seus eventos passou a depender quase exclusivamente da visibilidade que obtinha-se no *Instagram*. Isso se tornou um desafio, pois os perfis e as páginas do grupo nas redes sociais não contavam com muitos seguidores, o que reduzia o número de *likes* e compartilhamentos por publicação. Ainda sim, conquistamos um novo público com espectadores oriundos de diversas regiões do país, que de outra maneira nunca teríamos tido a possibilidade de atingir. Então de certa maneira, esse encontro com as redes ocasionou uma capilaridade longitudinal de nosso alcance de público, que deixou de ser centralizada nos nichos artísticos de Bauru.

PROTÓTIPO TÓPICO

A respeito do grupo Protótipo Tópico, trata-se de uma companhia teatral dedicada à pesquisa e experimentação das Artes Cênicas. Foi fundado por Fábio Valério e hoje possui mais de 13 anos de trajetória. Atualmente é composto por quatro integrantes. Ao longo dos anos, obteve uma sede chamada de Espaço Protótipo, que é Ponto de Cultura e núcleo artístico por onde já se apresentaram um sem número de artistas nacionais e internacionais. Em sua história, o grupo desenvolveu diversas ações que ainda permanecem no cenário cultural da cidade, como o Cabaret ScèneSonore: um espetáculo de variedades, que reúne artistas de variadas linguagens, e o FACE-Festival de Artes Cênicas de Bauru³, um festival anual já em sua 11ª edição que a cada ano trabalha com uma proposta curatorial inédita. O grupo também conta com 4 espetáculos em seu repertório: “A Guerra de Pietrovit”, um espetáculo de palhaços; “Preâmbulo – Carne com Alma Dentro”, um solo de Fábio Valério; “Bicho Transparente”, um solo de Andressa Francelino

³ Disponível em: <https://www.instagram.com/facebauru/>. Acesso em 27/06/22

e “Talvez isso não seja totalmente preciso, mas aqui está...”, um espetáculo documental. Com estes exemplos, podemos observar que, apesar de possuir uma história considerável, a composição oficial de seus membros e sua produção permaneceu enxuta e variada, com poucos trabalhos que abrangem gêneros diferentes nas Artes Cênicas. O grupo também envolveu-se com produções paralelas, como “O Rinoceronte”, “Alice”, “Fim de Partida”, “E nunca mais foi visto...” e “Aqueles que moram no meio”. Estes espetáculos foram todos criados a partir da orientação do grupo Protótipo. A sede da companhia também já recebeu diversos cursos, sendo que alguns resultam em obras como as que foram citadas acima. Porém os cursos não são apenas de teatro, muitas linguagens já foram ensinadas, debatidas e apresentadas no Espaço. Isto apenas para fazer um panorama sobre sua história antes da pandemia. Pretendo analisar neste artigo uma ação específica do grupo Protótipo durante o período de paralisação dos setores criativos, ao passo em que se abre espaço para o debate acerca da própria produção teatral no ambiente virtual.

Figura 1 – Frame do vídeo ARMADILHA MORTAL!, exibido na 5ª sessão do *Performing Projects*



Fonte: Próprio autor. 2021

PERFORMING PROJECTS

O *Performing Projects*⁴ consiste num diálogo entre a linguagem do teatro e a plataforma *Instagram*, idealizado pela atriz Andressa Francelino, que coloca em evidência contrastes entre a arte teatral e as mídias sociais, no sentido em que à medida que o primeiro acontece em tempo real e é para ser apreciado no momento, transportando o espectador para uma **realidade virtual**, possuidora de uma noção de tempo própria em que deve-se esquecer o mundo cotidiano e concentrar-se sobre o desenrolar da trama, o segundo é o ápice do acúmulo e fluxo de informações, o bombardeamento de fotos, vídeos curtos, *reels*, propagandas, imagens descartáveis que não são construídas com o mesmo intuito de apreciação e distanciamento do cotidiano, é a aproximação com o cotidiano.

Uma outra influência para a concepção deste projeto é o formato cadencial dos seriados e séries, com episódios e temporadas que um espectador pode assistir em sequência. Desta forma, na realização do projeto, trabalhamos em torno de um *motif* narrativo central e desenvolvemos videoartes individuais que seriam dispostas em uma ordem sequencial para que fossem vistos. Esses trabalhos foram principalmente direcionados ao *Instagram*, mas também ficaram disponibilizados pelo *YouTube*. É importante salientar que a gravação de todos os vídeos era feita pelo celular, seguindo a lógica do “faça você mesmo”, uma tendência que popularizou-se no início da pandemia, num momento de isolamento em que era valorizada a experimentação e o aprendizado de novas práticas.

O *Performing* foi iniciado em abril de 2020 e na sua primeira sessão contava com apenas 6 artistas, porém, em sessões seguintes, este número viria a triplicar. O projeto começou com uma ideia de gravar vídeos que dialogassem entre si, criando uma estrutura narrativa linear. Assim, trabalhamos da seguinte maneira: primeiro sorteamos a ordem dos participantes, então a primeira pessoa escolhida deveria gravar um vídeo no prazo de uma semana, com uma temática pré estabelecida, e enviar para o próximo número sorteado, que, por sua vez, deveria dar

⁴ Disponível em: https://www.instagram.com/performing_project_sessions/. Acessado em 27/06/22

continuidade à sequência a partir do que sentiu/compreendeu do vídeo anterior. Então, deveria enviar a nova gravação ao próximo participante, seguindo-se dessa maneira até chegar no último. Era um processo criativo bastante parecido com a brincadeira de “telefone sem fio”.

A partir da segunda edição, houve algumas mudanças. Um conjunto de regras foi elaborado para auxiliar os participantes de cada sessão, entretanto, servia mais como um guia do que uma diretriz. Em geral, dizia respeito à duração dos vídeos, que não deveriam ultrapassar um minuto e às especificações do formato e da qualidade de vídeo. Também foi criado um programa guia, que continha uma proposta temática e referências poético-artísticas para a criação dos vídeos. A ordem da sequência não era mais sorteada e passou a seguir uma curadoria que seria responsável por assistir todo o material e ordená-lo segundo critérios próprios.

Tendo participado de diversas sessões do *Performing Projects*, o maior desafio de sua execução, a meu ver, era sintetizar uma ideia em um vídeo com apenas um minuto de duração, algo que é muito comum nas mídias sociais, porém, é complexo para a linguagem teatral. Trabalhamos com essa problemática do tempo reduzido para criar novas possibilidades estéticas, afinal, como desenvolver uma temática e provocar a reflexão de quem a vê em apenas um minuto?

Figura 2 – Frame do vídeo Um Ataúde de Herança, exibido na 3ª sessão do *Performing Projects*.



Fonte: Próprio autor.

O TEATRO E AS MÍDIAS DIGITAIS

O teatro é efêmero. Os conteúdos divulgados nas mídias sociais na grande maioria das vezes também são efêmeros, porém, o teatro e as mídias o são de maneiras distintas. Segundo o poeta e dramaturgo Antonin Artaud, “a arte teatral, por mais fugaz que possa parecer, é baseada na utilização do espaço, na expressão dentro do espaço”⁵. A pandemia não foi a primeira vez em que o teatro ocupou espaços virtuais. A novidade está na escala e na dimensão em que isso ocorreu, o que gerou uma movimentação de ações e eventos teatrais nas redes que subvertia todos os valores associados aos aplicativos sociais, que normalmente destacam os conteúdos viralizantes, isto é, com alto potencial de propagação na rede, com chances de ganhar mais *likes* e compartilhamentos.

Iniciativas como o *Performing Projects*, que trabalham para aproximar as características da linguagem com a mídia em que está inserida provocam muito bem essa sensação de “desaceleração”, pois operam na temporalidade de apenas um minuto, que se densifica através de seu conteúdo estético-poético.

A comunicação ágil e criação de ambientes compartilhados é uma das grandes vantagens da utilização das mídias sociais para desenvolver trabalhos teatrais, pois proporciona uma possibilidade de articulação do espaço virtual enquanto alternativa para o espaço físico. A cultura digital também é criadora de lugares de troca artística, e possibilita a abertura de novos processos criativos. Segundo a pesquisadora Renata Ferreira da Silva, observamos “certa visão apocalíptica das tecnologias e das mídias. Muitas vezes elas aparecem como algo exterior à cultura, de caráter desumanizador”⁶. Mas podemos encarar o uso das tecnologias como um “mal necessário” e propor tentativas de humanizar esses entornos por meio da arte.

Não podemos encarar o meio virtual como sendo oposto à realidade. Pierre Levy propõe que “os sistemas ditos de realidade virtual nos permitem experimentar, além disso, uma

⁵ ARTAUD, Antonin. *Linguagem e vida*. São Paulo, Perspectiva. 2014. p.83

⁶ DA SILVA, Renata Ferreira. (DES) LIGA ISSO!! ACONTECIMENTOS EM MÍDIA E ENSINO DE TEATRO. *TEATRO: criação e construção de conhecimento [online]*, v.2, n.3, Palmas/TO, 2014 p.14

integração dinâmica de diferentes modalidades perceptivas. Podemos quase reviver a experiência sensorial completa de outra pessoa”.⁷ O termo “Realidade Virtual”, embora tenha sido comumente associado às interfaces de experiências imersivas proporcionadas por óculos de RV, englobada pelos conceitos de *software* e *hardware*, possui sua origem no teatro, antes mesmo de ser popularizada pela ficção científica ou adotada pelos programadores de aparelhos tecnológicos. Artaud utiliza o termo “realidade virtual” para descrever o jogo que ocorre entre os atores em cena, no teatro. Segundo ele, “o teatro é uma miragem. E essa perpétua alusão às coisas e ao princípio do teatro [...] deve ser entendida como o sentimento da identidade que existe entre o plano no qual evoluem as personagens, os objetos, as imagens, e de um modo geral tudo o que constitui a **realidade virtual** do teatro”⁸.

Pensar uma obra que deriva do teatro e, se pensada a fundo, é teatro, e tem consciência dessa transposição do palco para a tela, dialogando com isso em sua concepção, é entrever uma problemática do espaço cênico. O *Performing Projects* foi fundamental na instrumentalização dos artistas das Artes Cênicas e também para desenvolver o pensamento estético relacionado a esta adaptação de espaços, com a finalidade de transformar uma temática única em diversos vídeos com cenários e ações diversas. Aí é que opera a realidade virtual proposta pelo teatro artaudiano. Não é um teatro de fuga da realidade, que busca uma sensação de imersão total distanciada do cotidiano, e sim uma maneira de conscientizar-se sobre a própria realidade e o acontecimento que entra em cena naquela interação específica.

Citando o artigo da pesquisadora Maria Teresa Cruz,

cem anos após a intuição da teoria da relatividade por Einstein, que enunciou precisamente a necessidade de pensar em profunda relação o espaço e o tempo (ou o continuum espaço-tempo, como dizia Einstein), a centralidade do espaço acabaria no entanto por sobressair; tal como na própria visão física e cosmológica de Einstein, o tempo não é senão mais uma das dimensões do espaço. Na Física como na Filosofia, a nossa era inclina-se de facto a pensar e a problematizar privilegiadamente o espaço [...] (CRUZ. 2007, p. 24)

⁷ LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996. p.28

⁸ ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. São Paulo, Martins Fontes, 2012. p.50

A partir do projeto do *Performing Projects*, podemos observar que a problematização do espaço e do tempo foi colocada em pauta no processo de transposição do teatro para o plano virtual, tal como ocorreu no período pandêmico. A composição de regras e a proposta de temáticas que influenciavam os espaços e delimitavam o tempo de duração dos vídeos a serem produzidos revela o pensamento crítico instaurada na produção do projeto. Creio que com este projeto podemos ter incentivado uma percepção crítica acerca das diferenças e das polaridades entre o conceito de efemeridade no teatro e nas mídias sociais, e que ambos podem coexistir e afetar-se mutuamente.

Figura 3 – Frame do vídeo *Mãos na Escuridão*, exibido na 2ª sessão do *Performing Projects*.



Fonte: Próprio autor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O teatro é uma arte que exige a presença. Para deixar de ser apenas representação, requer a presença de um corpo que carregue em si vontade própria. É partindo deste corpo que começamos a ultrapassar os limites do sentimento de identidade presente nas coisas, nos objetos de cena, que passam a expressar algo que não é mais objeto e se torna imbuído de signos próprios. Toda forma de “teatro online” que tem sido apresentada com a finalidade de produzir um encontro que transcende o espaço-tempo, pode ser tão valiosa quanto o encontro presencial, caso nos permitirmos sentir as emoções contidas pelo outro, do outro lado das telas.

Concomitante às normas de distanciamento social e a paralisação dos setores culturais, o teatro começava mais e mais a ocupar este entorno. A grande maioria dos artistas da cena e as companhias teatrais utilizaram dos recursos tecnológicos de captação e transmissão audiovisuais para dar continuidade a seus trabalhos, como uma diáspora artística virtual. Foi se formando um pequeno nicho cujos valores se chocavam com aqueles que são inerentes ao ciberespaço. Enquanto alguns se contrapunham, outros se harmonizavam, nascendo daí uma nova dialética que possibilitou a criação de obras de arte das mais diversas.

A efemeridade é uma qualidade que permeia tanto o fazer teatral quanto a sociedade pós-moderna, e se expressa no ambiente das redes sociais e nos canais de informações da internet. É da natureza do teatro ser efêmero, mas de uma maneira que se distingue à da *web*. A efemeridade que se faz presente nas Artes Cênicas não lhes dá a característica de serem descartáveis; algo que é tão comum aos conteúdos das redes sociais. O teatro é, antes de tudo, uma experiência singular e única, que acontece diante de nós e quando termina, não volta a ocorrer do mesmo modo.

Surgiram preconceitos baseados na noção de que “o teatro online não seria realmente teatro”. Esse pensamento diminuiu o trabalho dos artistas que se mantiveram ativos neste período, e foi disseminado majoritariamente entre e pela a própria classe artística. Ouvimos tantas vezes repetir que: “o teatro é a arte do encontro”, que por algum tempo, passamos a acreditar que isto fosse alguma fórmula máxima na manifestação do teatro. Alguns ainda irão corroborar com esta ideia. Outros vão buscar alternativas e aceitar que se é necessário ‘pensar dentro da caixinha’ para que possa existir o fazer teatral nesse momento, então ‘pensar dentro da caixinha’ é o que

deve ser feito. E se a ferramenta que dispomos é limitadora, então trabalharemos dentro de seus limites, e nem por isso nossa arte será limitada.

REFERÊNCIAS

ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. São Paulo, Martins Fontes, 2012.

ARTAUD, Antonin. *Linguagem e vida*. São Paulo, Perspectiva. 2014.

CRUZ, Maria Tereza. Espaço, *media* e experiência. Na era do espaço virtual e do tempo real. *Comunicação e Sociedade*, Lisboa, vol. 12, pp. 23 - 27, 2007.

DA SILVA, Renata Ferreira. (DES) LIGA ISSO!! ACONTECIMENTOS EM MÍDIA E ENSINO DE TEATRO. *TEATRO: criação e construção de conhecimento [online]*, v.2, n.3, Palmas/TO, 2014

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

Como citar este texto:

CORDOVIL, Giovanni A. RIBEIRO, Regilene S. Reflexões sobre o fazer teatral na pandemia COVID-19: O Ciberespaço em Cena. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 7, 2022, Belo Horizonte. *Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais*. Belo Horizonte: EdUEMG, 2022. ISSN: 2674-7847. p. 1002-1012.