

Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Arte

Guilherme Alves Carvalho

**A telepresença do ator
na montagem teatral “Pitomba Online”**

**Brasília – DF
2011**

Guilherme Alves Carvalho

**A telepresença do ator
na montagem teatral “Pitomba Online”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como requisito para obtenção do título de Mestre em Arte.

Área de Concentração: Arte Contemporânea

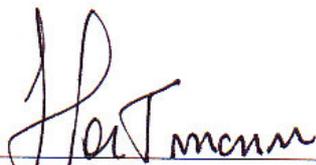
Linha de Pesquisa: Processos Compositivos para Cena

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Luciana Hartmann

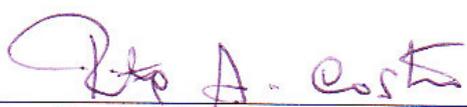
Brasília – DF

2011

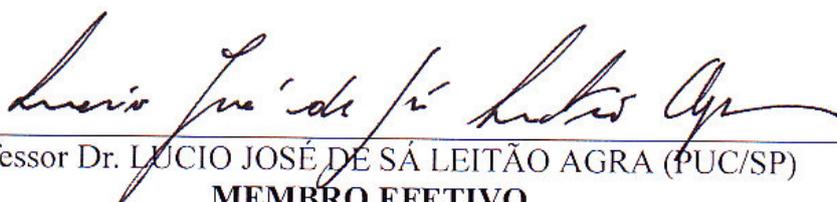
**DISSERTAÇÃO E PRODUÇÃO IMAGÉTICA DE MESTRADO, EM ARTE
APRESENTADA AOS PROFESSORES:**



Professora Dra. LUCIANA HARTMANN (CEN/UNB)
ORIENTADOR



Professora Dra. RITA DE CASSIA DE ALMEIDA CASTRO (CEN/UNB)
MEMBRO EFETIVO



Professor Dr. LUCIO JOSÉ DE SÁ LEITÃO AGRA (PUC/SP)
MEMBRO EFETIVO

Professora Dra. IZABELA COSTA BROCHADO (CEN/UNB)
SUPLENTE

Vista e permitida a impressão
Brasília, terça-feira, 18 de janeiro de 2011.

Coordenação de Pós-Graduação do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes /
UnB.

À Dona Antônia,
meus pais Fernando e Dulce,
minha namorada Juliana
e todos os parceiros de cena.

Guilherme Alves Carvalho

**A telepresença do ator
na montagem teatral “Pitomba Online”**

Comissão Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Luciana Hartmann (IdA/UnB – Orientadora)

Prof^a. Dr^a. Rita de Cássia de Almeida Castro (IdA/UnB)

Prof^o. Dr^o. Lucio Jose de Sá Leitão Agra (PUC - SP)

Prof^a. Dr^a. Izabela Costa Brochado (IdA / UnB – Suplente)

Brasília – DF

2011

Agradecimentos

Deus, São Jorge,
e minha família.

Especialmente minha avó Dona Antônia
pelo exemplo de bom humor e equilíbrio,
e meu pai pelo incentivo e apoio.

O imenso apoio e dedicação de minha namorada Juliana.

A equipe que muito me auxiliou nesta jornada:

Márcio, Eduardo, Guilherme e Fabrícia.

Todos do Grupo Pirlampo, especialmente a amiga Kaise Helena.

A Cooperativa Brasiliense de Teatro e Circo, o Torquato,
o José Carlos e o Lívio pelo apoio.

Todos meus amigos e amigas pela paciência e compreensão.

Todos os meus companheiros e companheiras de trabalho.

Os componentes da banca Rita e Lúcio.

A colaboração de Fátima Burgos.

A minha orientadora Luciana.

Os professores e mestres palhaços que muito me ensinaram.

“Nós não estamos sozinhos!”

(Frase dita por criança em Brasília ao ver projeção,
em vídeo, de outras crianças localizadas
em Manaus e Cuiabá, em tempo real,
após apresentação da peça “Prá Subir na Vida!”)

Resumo

Estudo da telepresença no teatro com a imagem do ator projetada em vídeo e transmitida via Internet. Análise da teatralidade na telepresença. Defende características do ator telepresente: estar presente num espaço de onde tem controle de sua imagem, em tempo real, em um ou mais locais diferentes. Apresenta uma analogia do trabalho do ator telepresente com o ator-manipulador do teatro de formas animadas. O conteúdo é correlacionado com a montagem teatral da peça “Pitomba Online”, onde são descritos e analisados trechos que exemplificam as questões levantadas.

Palavras-chave: Teatro. Telepresença. Ator. Internet. Tecnologia. Vídeo

Abstract

The study of the telepresence in dramatics with the actor's image projected on video and transmitted by Internet. It analyses the theatricality in the telepresence. It maintains features of the telepresent actor: being present in an area where you have control of your own image, at real time, at one or many different locations. It presents an analogy of the telepresent actor's work with the handler actor from *Animated Forms of Theatre*. The content is correlated to the stage production of the play "Pitomba Online", where excerpts are described and analyzed to exemplify raised issues.

Key-words: Theatre. Telepresence. Actor. Internet. Technology. Video

Lista de Figuras

Figura 1 – Fotografia do espetáculo “Capital” (fotógrafo Tiago Sabino)	14
Figura 2 – Fotografia do espetáculo “Capital” (fotógrafo Tiago Sabino)	25
Figura 3 – Fotografia do espetáculo “Pitomba Online” (fotógrafo Tiago Sabino)	42
Figura 4 – Fotografia do espetáculo “Pitomba Online” (fotógrafo Tiago Sabino)	79
Figura 5 – Fotografia do espetáculo “Pitomba Online” (fotógrafo Tiago Sabino)	81

Lista de Abreviaturas e Siglas

IdA – Instituto de Artes

PPG-Arte – Programa de Pós-Graduação em Arte

UnB – Universidade de Brasília

LATA – Laboratório de Teatro de Formas Animadas

HRAN – Hospital Regional da Asa Norte

GPCI – Grupo de Pesquisas Corpos Informáticos

FAM - Festival Internacional de Arte e Mídia

SUMÁRIO

Introdução	13
Capítulo 1 Especificidades da presença e da telepresença no teatro	
1.1 Estar presente para alguém	19
1.2 Telepresença e teatro	29
Capítulo 2 A montagem teatral “Pitomba Online”	
2.1 Telepresença e Internet	44
2.2 Dramaturgia	64
Capítulo 3 Presença e telepresença no teatro	
3.1 Tabela comparativa e análise do caso da montagem teatral “Pitomba Online”.....	73
3.2 O ator telepresente	84
Conclusão	95
Referências Bibliográficas	99
Anexo 1 – Roteiro do Espetáculo “Pitomba Online”.....	102
Anexo 2 – DVD com trechos de peças.....	110

Introdução

“O cinema e a TV, desde a sua invenção rotulados como concorrentes e inimigos do teatro, prestam-se também a figurar entre os elementos do espetáculo. [...] Desde que justificada e propiciando efeito estético, inatingível de outra forma com a mesma economia, a projeção cinematográfica ou a TV não tem porque serem banidas do teatro. Ambas, como tantas outras artes, estão capacitadas a fornecer elementos ao espetáculo. Cumpra ao teatro absorver o que lhe seja útil.”
(MAGALDI, 1985, p.10)

Esta dissertação tem como objetivo detalhar e analisar as particularidades da telepresença no teatro, no âmbito da imagem corporal do ator em formato de vídeo produzido em tempo real, que re-configura e amplia o significado e o alcance da imagem do corpo físico do ator, tornando-o telepresente. O interesse em pesquisar a relação entre arte e tecnologia sempre permeou meu trabalho artístico. Enquanto cursava a graduação em Interpretação Teatral pela Universidade de Brasília-UnB, realizei o desenvolvimento de uma estrutura física para apresentação de teatro de formas animadas que contemplou boa parte da variedade de técnicas de manipulação. Esta tinha como foco possibilitar a iluminação dos bonecos por vários ângulos e continha o equipamento e as articulações em armações para permitir amplo uso de efeitos técnicos de luz para as cenas de animação. Para esta estrutura, realizei o espetáculo “Risonha e o Pé de... Feijão!”¹ em que havia uma alusão à linguagem cinematográfica quando, por exemplo, foram utilizados dois bonecos de tamanhos e de técnicas de manipulação diferentes, para o mesmo personagem, a fim de criar a ilusão de *close*; e quando cenários eram manipulados passando ao fundo de uma cena, em movimento contrário ao de um boneco, criando a ilusão de que este caminhava. Foi o início de um trabalho constante de pesquisa no *Laboratório de Teatro de Formas Animadas* e no *Grupo Pirilampo – Teatro de Bonecos e Atores*, coletivos que colaboraram com os projetos citados acima e com o meu projeto final de graduação, no mesmo curso, intitulado “Capital”². Foi uma apresentação teatral realizada tendo como cenário uma tela onde era projetado um vídeo com imagens da época da construção de Brasília. O espetáculo conta a história da cidade narrando a saga de um candango (nome dado aos operários da construção da capital). Conforme é observado na figura:

¹ No anexo 2 (DVD), na faixa 1, temos um vídeo curto com trechos da peça.

² No anexo 2 (DVD), na faixa 2, temos um vídeo curto com trechos da peça.



Figura 1 – Fotografia do espetáculo “Capital”- A projeção de vídeo ambientando a cena.

O vídeo foi editado de forma a conter cenas em que era possível a visão do personagem principal, em formato de sombra, projetada junto com as imagens. Este efeito cênico ocorria quando eu atuava entre o projetor de vídeo e a tela fazendo o candango ao vivo através da silhueta da sombra somar-se ao vídeo dos candangos da época em que foram filmadas as imagens. Este foi o primeiro trabalho artístico em que a experimentação com a telepresença somou-se à minha noção de presença em cena e no qual percebi a relação de manipulação de uma imagem corporal duplicada.

Durante meu curso de graduação também tive experiência com as artes milenares e populares dos palhaços e dos atores-manipuladores de bonecos, cuja presença cênica tem como aspectos fundamentais a sua relação direta com o público e a prontidão para o imprevisto. Desde 2002, realizo um trabalho como palhaço “Pipino” onde faço da participação dos espectadores um dos pontos principais no desenvolvimento de cenas. Principalmente no espetáculo “Prá Subir na Vida”³, numa cena em que, além de provocar a participação da platéia com a sonoplastia (sons de campainha e porta rangendo, por exemplo), faço perguntas para ao público, como: “Que monstro apareceu?”, “Onde nosso herói se escondeu?” e executo cenicamente as respostas obtidas.

³ No anexo 2 (DVD), na faixa 3, temos um vídeo curto com trechos da peça.

Esse conhecimento que adquiri nestas montagens me deixou atraído também pela arte desenvolvida com Internet em que a interatividade e a flexibilidade na narrativa são pontos importantes a serem explorados. A rede mundial de computadores permite a transmissão de vídeos em tempo real e passa a ser uma das formas de se obter uma presença à distância, ou seja, uma telepresença, do ator. Passei então a pesquisar a telepresença por meio deste estudo teórico com a elaboração de uma montagem teatral. De acordo com a doutora em comunicação e semiótica Yara Guasque Araújo, o termo “telepresença” trata “da telecomunicação do corpo e da transmissão de dados motores e sensoriais a distância” (ARAÚJO, 2005, p. 25). Nesta pesquisa, a utilização deste termo se refere especificamente à comunicação do ator com seus receptores, à distância e em tempo real, com o uso da imagem de seu corpo em movimento, em formato de vídeo tendo em vista que, segundo Christine Mello (2008, p.196), é possível observar as extremidades do vídeo⁴ nas imagens produzidas e distribuídas pela telepresença. É um estudo sobre a telepresença em uma vinculação com a Internet e também com outros tipos de conexões, visto que, conforme afirma Adriana Souza:

É possível distinguir a telepresença de seus correlatos telemática e telerrobótica, argumentando que a telepresença utiliza tecnologias de telecomunicação em geral, como telefones, satélites ou videofones, para alcançar a sensação de presença à distância. Nesse sentido, o termo ‘telepresença’ precede as tecnologias digitais e as redes computacionais.⁵

A prática da telepresença no teatro contribui para o aumento do campo dos procedimentos disponíveis ao pleno exercício da teatralidade, por ser um elemento que altera o modo com que o ator trabalha com a própria imagem e sua percepção pelo espectador. Ou seja, trata-se de um estudo acerca da duplicação da imagem corporal do ator em movimento, e da multiplicação do espaço em que ocorre uma ação cênica, neste caso, ampliada.

A presença do ator em um espetáculo é um tema constante na teoria teatral de diferentes pesquisadores que possuem uma complexa relação com o que o artista faz em cada cena e com quem é o receptor (participante ou não) desta obra. Como por exemplo, nos

⁴ Essas extremidades são os formatos de expansão do vídeo com o uso de outras linguagens, em que os artistas, “Ao ativarem no vídeo mecanismos de representação videográfica associados à ação, ao ambiente e a eventos simultâneos de presentificação do tempo, transportam a proposição artística para uma experiência híbrida, fazendo com que qualidades estéticas do vídeo, antes resumidas ao gesto contemplativo e aos limites da percepção audiovisual, sejam ampliadas em questões relacionadas ao documental na arte, ao ambiente arquitetônico e em ações de cunho interativo do corpo.” (MELLO, 2008, p.188)

⁵ SILVA, Adriana de Souza. *Arte, Interfaces Gráficas e Espaços Virtuais*. Disponível em: <<http://www.pos.eca.usp.br/sites/default/files/file/ars/ars4/silva.pdf>>. Acesso em: 6 nov. 2010.

estudos de Constantin Stanislavski sobre seu método das ações físicas; de Jerzy Grotowski sobre o teatro pobre com a essência na relação entre o ator e o espectador; e de Luís Otávio Burnier sobre técnicas de representação com o LUME – Laboratório Unicamp de Movimento e Expressão.

Dentre as inúmeras ferramentas disponíveis aos artistas cênicos atualmente, é constante e crescente o uso de tecnologias digitais, dentre as quais destaco a utilização da telepresença. E para iniciar sua análise, o capítulo 1 propõe uma linha de entendimento a respeito da presença cênica, com intenção de analisar também demais duplos do ator, como o boneco ou a sombra. Tanto no que diz respeito ao ator e seu conteúdo artístico num determinado espaço físico e num determinado tempo, quanto ao seu receptor que cada vez mais possui a opção de participar do jogo teatral.

Esta pesquisa é formada pelo conjunto deste trabalho teórico com o trabalho prático, num processo em que são correlacionados. O trabalho prático consiste na experimentação da telepresença numa montagem teatral de minha autoria, com o título “Pitomba Online”⁶, que permeia a teoria por contribuir com exemplos de encenação das especificidades da presença e da telepresença, através de seu enredo, que aborda a realização do lançamento de um novo serviço da empresa “Pitomba”: a venda de seus produtos pela Internet. Trata-se da encenação de uma palestra ministrada pelo chefe e seu funcionário, onde participam tanto o público presente, quanto os internautas que acessam esta encenação, em vídeo, ao vivo, através do site www.meve.com.br (ambiente virtual criado para este fim).

Momentos de alternância entre a presença e a telepresença dos atores e o uso planejado de suas especificidades em cena contribuem para evidenciar a poética central da peça, resumida pela tensão entre a possibilidade de protagonismo do indivíduo na sociedade e a opressão gerada pelo sistema social em que ele se insere. No caso deste espetáculo, esta opressão é representada pelo sistema hierárquico empresarial e pela falta de acesso aos mecanismos de produção e difusão de imagens e sons.

Esta dissertação, como já exposto, resultado em conjunto com a obra da pesquisa prática, é dividida em três partes. O primeiro capítulo consiste em apresentar um estudo das

⁶ No anexo 2 (DVD), na faixa 4, temos um vídeo curto com trechos da peça.

especificidades da presença e da telepresença, tendo como parâmetro a linguagem teatral. O segundo trata dos detalhes dos recursos cênicos usados na montagem de “Pitomba Online” e das especificidades da telepresença via Internet. No terceiro e último capítulo, é apresentada e analisada uma tabela comparativa entre a presença e a telepresença no teatro, com base em aspectos pertinentes ao ofício do ator e à projeção de sua imagem em vídeo, além de tratar das especificidades do ator telepresente, com suas características e procedimentos que defendo como importantes a serem adotados para um melhor resultado artístico. A realização do espetáculo “Pitomba Online” potencializou o alcance de compreensões importantes sobre estas características do ator quando se encontra telepresente, aprofundadas no capítulo 3 e descritas resumidamente a seguir:

- ter consciência de que está presente virtualmente noutra(s) espaço(s) e conhecê-lo(s) ao máximo;
- controlar esta presença virtual através das ações que executa no espaço em que está presente fisicamente;
- buscar o máximo de recursos disponíveis para receber o retorno das reações da platéia (por áudio, ou vídeo, por exemplo) que influenciam em sua atuação;
- procurar causar, com sua imagem virtual, efeitos diferentes dos que consegue causar com seu corpo real.
- manter-se atualizado com as novas tecnologias a fim de explorar formas de aplicabilidade em cena.

Outros desdobramentos são considerados e analisados, como, por exemplo, a presença peculiar exigida pelo ator-manipulador no teatro de formas animadas (onde ele manipula um material externo ao seu corpo, para colocá-lo presente em cena como bonecos, por exemplo) e uma relação com a “manipulação” de imagens por vídeo em tempo real. Outro exemplo de extensão deste estudo é a prontidão para o imprevisto que possui o ator cômico e o ator-manipulador que, principalmente quando não se baseiam em falas de um texto pré-definido, fazem da presença do receptor de sua obra, o principal elemento que abre uma possibilidade de participação mais efetiva do público. Destaco essas duas atividades, por também praticá-las em minha carreira, permitindo, assim, uma melhor exemplificação de situações vivenciadas que julgo pertinentes ao conteúdo abordado neste trabalho textual.

O pensamento de diferentes teóricos do teatro, como Constantin Stanislavski, Grotowski, Patrice Pavis e Luís Otávio Burnier foram fundamentais neste estudo da teatralidade no

âmbito da existência do jogo teatral em sua essência, com foco na “presença cênica” (algo condicionante para seu acontecimento efetivo). No que diz respeito à telepresença, este texto dialoga com as colocações de Janet Murray, e, principalmente, de Maria Beatriz de Medeiros, que fundou e coordena o projeto GPCI – Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos – grupo de discussão e experimentação acerca da telepresença na arte performática. E, principalmente no que diz respeito às conexões do pensamento humano que condiciona a presença artística, crio pontes com as pesquisas desenvolvidas pelo teatrólogo Augusto Boal⁷: O pensamento sensível – que produz arte e cultura – e o pensamento simbólico – o intelecto que organiza sensações, emoções e idéias (BOAL, 2009, p.29-30). Conceitos que permeiam outros momentos desta dissertação, como as bases da poética da obra “Pitomba Online” (detalhadas no capítulo 2), onde poucos possuem o controle das mídias. “O pensamento sensível é arma de poder – quem o tem em suas mãos, domina. Por isso, os opressores lutam pela posse do espetáculo e dos meios de comunicação de massas, que é por onde circula e se impõe o pensamento único autoritário.” (BOAL, 2009, p.18).

Antes de tratar das particularidades da montagem deste espetáculo, inicio com as características da presença e da telepresença no teatro. Desse modo, esclarecendo os objetos de pesquisa isoladamente, a compreensão das semelhanças e diferenças entre eles fica mais clara.

⁷ Desenvolveu estudos em seu método do Teatro do Oprimido, que enfatiza a relação social e transformadora da arte dramática. Concebeu a Estética do Oprimido com base na prática teatral onde todo ser humano é espectador e ator.

Capítulo 1 – *Especificidades da presença e da telepresença no teatro*

1.1 – Presença e teatralidade

“Existe, no entanto, no caso da arte de ator e de todos os artistas performáticos do palco, uma particularidade que lhes é específica: no momento em que a arte acontece, eles estão presentes e vivos diante de seus espectadores. Isso introduz um outro fator de determinante importância: a presença, o estar vivo, “em-vida”.”
(BURNIER, 2001, p. 18)

Para lidar com questões sobre onde, quando e como se usa a telepresença no teatro, é preciso deixar claro o que se entende sobre a presença nesta arte, mesmo que de forma breve, visando não desvirtuar do foco desta pesquisa. Presença significa o fato de alguém estar presente num espaço; existência.⁸ Na arte teatral a questão espacial é fundamental e implícita nas peças. Luís Otávio Burnier, pesquisador teatral, doutor na área de Comunicação e semiótica, inicia seu livro “A arte secreta do ator” expondo sobre o termo “teatro”:

Do grego clássico, théâtre, tem por raiz théa, que significa o ver, o contemplar, e o sufixo tron, dos adjetivos, conota o lugar onde. Portanto, é o lugar de onde se vê, ou se contempla. No entanto, além do nome que empresta ao edifício, esse termo é utilizado com frequência para designar arte. Ela acontece neste espaço vazio, théâtre, para ser observada por alguém. (BURNIER, 2001, p.17)

O lugar de onde se contempla é o lugar de onde se vê. O “espaço vazio”, a que Burnier se refere, é um espaço físico sem elementos que contribuem ao fazer teatral, que é de fato algo muito importante. Porém, o conteúdo criado no instante da atividade teatral, seja com um planejamento prévio ou não, é mais importante do que o espaço físico, apesar da existência de um local ser um condicionante dessa arte. Por isso, pode-se fazer uma analogia desse “espaço vazio” com o espaço subjetivo representado pela ausência de conteúdo, pois o que contém no teatro, além do ator e de alguém que o contemple (que o aprecie, que o observe atento), é a sua ação. Será que esta ação pode ser o simples fato de se estar presente fisicamente, sem falar nada e sem se mexer no espaço, apenas se comunicando com sua imagem? Numa relação interpessoal convencional, no mais simples ato de duas pessoas estarem se observando, mesmo que despidas de qualquer matéria (roupa ou outra ferramenta teatral), num espaço

⁸ LAROUSSE, 1995, v. 19, p.4773.

específico, pode acontecer algo extra cotidiano: uma ação corporal voltada a criar algo com a intenção de expressar o que passa pelos pensamentos sensíveis e simbólicos⁹ do indivíduo. O conteúdo desta ação determina ela ser teatral. A relação torna-se um jogo, no qual o outro escolhe a intensidade de participação – contemplando ou contribuindo. Este jogo em plena atividade é o que mantém a presença do ator no teatro.

Interessante observar que da mesma raiz *théa* derivam *théa* (deusa), *theoria* (contemplação), *entusiásmos* (estar possuído pelos deuses) e *theorêma* (espetáculo). Este último, o *theorêma*, tem tratamento adverso na matemática, na qual requer uma demonstração, uma *apodeíksis*, “mostrar a partir de”, e no teatro, em que requer uma mostraçã, uma exibição, o levar em cena. (BURNIER, 2001, p. 29)

Dentre os elementos fundamentais do teatro, a existência de dois seres (um ser que contemple e um ser que é contemplado) pode ser encarada como a base para que ocorra alguma ação dramática. Beatriz Medeiros¹⁰, artista performática e doutora em artes e ciências das artes, ressalta que “muitos autores referem-se a o (*sic*) outro, ou ao encontro do outro. Nenhuma discordância foi assinalada no que se refere à intensidade do encontro com o outro, um outro ser humano, por oposição ao encontro com as coisas.” E ao contar com o apoio de sua equipe do Grupo de Pesquisas Corpos Informáticos, completa: “acreditamos que o outro é a única possibilidade de criação de subjetividade, já que é só com este - a quem respeito e dou direito à palavra - que se dá a interlocução.” Como a arte teatral se estabelece em constante interlocução, torna-se necessário o encontro de dois seres, com suas particulares intenções e formas de participação.

Numa breve oficina voltada para crianças que ministrei no primeiro Museu Itinerante de Bonecos, em 2009, na UnB, aconteceu algo que me fez refletir a respeito. Muitas crianças estavam com seus pertences e eu pedi para que além de animarem os bonecos que eu levei com este intuito, eles também pegassem os seus bonecos de brinquedo. Fizeram o que propus como jogo teatral: uma ficava atrás dirigindo a cena (apenas falando a sequência do que cada boneco deveria fazer) ao mesmo tempo em que outros dois seguiam seus comandos e controlavam seus brinquedos (com movimentos e sons vocais referentes a cada personagem). As demais crianças assistiam e, nesta platéia, as reações foram com risos intensos. Quando

⁹ Como já exposto na introdução, segundo Augusto Boal, os pensamentos simbólicos são traduzidos em palavras, imagens e sons, de modo complementar ao pensamento sensível que expressa arte e cultura. (BOAL, 2009, p.16)

¹⁰ MEDEIROS, Maria Beatriz de. *Performance em tele-presença: o Corpo em telepresença*. Disponível em: <<http://www.corpos.org/papers/corporificacao.html>>. Acesso em: 21 set. 2010.

acabou o exercício, perguntei a eles: “Qual é a diferença entre vocês brincarem com os bonecos e estarem fazendo teatro de bonecos?” Ficaram pensando até uma levantar a mão e responder: “A gente mostrar para alguém!”. No momento eu concordei, deixando claro que não era só isso e que geralmente se planeja e ensaia tudo antes para que uma apresentação aconteça com qualidade. Para estas crianças que estavam iniciando o contato com o teatro de formas animadas, preferi não aprofundar neste diálogo e partimos a outras atividades da oficina. Entretanto, depois, esta breve afirmação me provocou a refletir a respeito do fazer teatral.

Teatro pode ser compreendido como uma representação imagética de um personagem, realizada por um artista que consegue “mostrar para alguém”, mas sua compreensão é ampla, não se resume a apenas isso, pois é impossível tentar definir esta arte tão complexa de maneira tão simplória. Entre várias características, o conteúdo e a forma aplicados a esta atitude são importantes porque revelam a intenção do artista. Além disso, a única condição para que uma apresentação teatral aconteça não é alguém estar assistindo como um espectador, em seu caráter mais passivo, “sobre quem o teatro se habituou a impor visões acabadas do mundo” (BOAL, 1977, p.168), como que criando expectativas em torno da ação do artista; pois é o conjunto das intenções do artista e as reações do espectador que alimentam o jogo teatral.

Uma cena é o conteúdo resultante das idéias e ações dos artistas cênicos como o dramaturgo, o diretor, o cenógrafo e o ator que procuram a melhor forma de expressarem o que pretendem através da linguagem teatral. E a teatralidade está ligada à reação do indivíduo a quem se destina este conteúdo. Jerzi Grotowski, em seus experimentos com Ludwik Flaszen no Teatro Laboratório, em busca da essência do fazer teatral, assim define a teatralidade:

O gênero estético que nasce do contato de dois ensembles: o ensemble dos atores e o ensemble dos espectadores. A comparação: a lâmpada de arco; o espetáculo é a centelha que passa entre os dois ensembles. O diretor consciente coloca em cena, [...]; aproxima-os reciprocamente, coloca-os em contato, em curto-circuito, e em co-atuação de modo que a centelha passe. [...] Procuo o fator que poderia atacar o “inconsciente coletivo” dos espectadores e dos atores, assim como acontecia na pré-história do teatro, no período da comunidade viva e aparentemente “mágica” de todos os participantes da representação. (GROTOWSKI, *apud* BARBA, 2007, p. 50)

Ou seja, o elo entre o ator e o espectador é fundamental. As ações que são executadas na relação entre eles devem ser artísticas. Tomemos um exemplo: o ato de se matar em cena e a atitude de ver o outro se matando são carregados de símbolos, mas apenas o pensamento sensível dos seres envolvidos neste ato (um na ação e outro na contemplação) é que determina um olhar poético neste contexto. “O espectador realiza a função de receptor, ele recebe e interpreta os signos emitidos pelo ator, testemunha a ação” (BURNIER, 2001, p. 17). Ou seja, o espectador também atualiza a ação e reage com outra ação (um riso ou palmas, por exemplo) fazendo com que o ator também tenha que reagir. Conforme Grotowski:

[...] o espetáculo é uma espécie de ritual coletivo, de sistema de signos. [...] se os espectadores começam a aplaudir no decorrer da ação cênica, os atores devem esperar para dizer a fala seguinte, mudar portanto o ritmo, a velocidade e, conseqüentemente, a estrutura do espetáculo. (GROTOWSKI, 2007, p. 41)

O espetáculo é um jogo de ação e reação. O encontro do conteúdo compartilhado pelo artista cênico (de acordo com a forma que ele julga ser a melhor), e o indivíduo ou coletivo que recebe e reage a este conteúdo. Uma ação cênica contemplada por um outro ser presente, no mesmo instante em que ela ocorre, pode gerar nele uma reação dentro de parâmetros teatrais por meio de relações com uma das poéticas possíveis nesta arte, como, por exemplo, dentre as poéticas descritas pelo teatrólogo Augusto Boal:

Aristóteles propõe uma Poética em que os espectadores delegam poderes ao personagem para que este atue e pense em seu lugar; Brecht propõe uma Poética em que o espectador delega poderes ao personagem para que este atue em seu lugar, mas se reserva o direito de pensar por si mesmo, muitas vezes em oposição ao personagem. No primeiro caso, produz-se uma “catarse”; no segundo, uma “conscientização”. O que a Poética do oprimido propõe é a própria ação! O espectador não delega poderes ao personagem para que atue nem para que pense em seu lugar: ao contrário, ele mesmo assume um papel protagônico. (BOAL, 1977, p. 126)

Ele expõe sobre dois importantes conceitos de poética no teatro, com a intenção de diferenciar e determinar a sua. Entendo-as como poéticas da teatralidade, da tensão entre o ator e o outro que o contempla. Dessa forma, independente da intenção do ator em cena de estar se expressando a outro ser humano através de uma ação, este outro pode ter uma ação apenas receptiva ou mais reativa, participativa (catarse, distanciamento, ímpeto de ação ou a própria ação). Este livre arbítrio do público para escolher a forma que prefere reagir advém principalmente do princípio da intenção do artista em criar uma obra aberta, em conjunto,

conforme defende Boal, onde todos podem ser atores e espectadores. Ou seja, uma ação cênica pode ter um prévio planejamento no uso de procedimentos específicos, voltados para provocar uma determinada reação em seu receptor. Porém, mesmo com este planejamento, no teatro tudo pode acontecer porque se baseia no momento, no instante, e isto mantém a tensão da relação do ator com o espectador. O artista pode criar contextos específicos em que o livre arbítrio do espectador sustente esta tensão a tal ponto que qualquer um se sinta a vontade para vaiar um personagem que esteja falando algo que lhe incomode, que não concorde, por exemplo.

Para o exercício pleno da teatralidade os recursos e ferramentas, como o figurino, a maquiagem e a iluminação, são importantes para o jogo de ação e reação. Tornam-se realmente úteis quando contribuem para atingir os objetivos do artista, cujo pensamento permeia questões sobre “como” e “com o quê” se faz arte. Todavia, no teatro, a forma e o conteúdo deste pensamento são primordiais porque é a intenção, neles implícita, que torna a ação resultante ser uma ação teatral. Em seguida se escolhe os recursos ideais para esta ação. Para o conteúdo ser artístico, deve originar-se de um pensamento que ilustra a experiência do indivíduo, o resultado do que ele já vivenciou somado ao que ele concatenou no instante em que ele se expressa.¹¹ Para tanto, o ator deve estar, neste momento, e neste espaço, presente como um artista. E, de acordo com o filósofo Ernest Fisher:

Para conseguir ser um artista, é necessário dominar, controlar e transformar a experiência em memória, a memória em expressão, a matéria em forma. A emoção para o artista não é tudo, ele precisa saber tratá-la, transmiti-la, precisa conhecer todas as regras, técnicas, recursos, formas e convenções com que a natureza – esta provocadora - pode ser dominada e sujeitada à concentração da arte. (FISCHER, 1973, p.14)

O ator, em primeiro lugar, precisa conhecer e controlar bem o seu corpo para conseguir colocar em cena tudo o que deseja num formato que lhe parece ser o melhor. O corpo é a ferramenta humana primordial para o ator e por conta disso o auto-conhecimento é fundamental para a destreza deste ofício. Cabe expor que a presença no teatro advém de um estado extra-cotidiano que extrapola o pensamento simbólico (que perpassa sua imagem física) e que lhe causa uma alteração corpórea advinda diretamente de seus pensamentos sensíveis. Para contribuir na reflexão deste assunto, citarei um exemplo:

¹¹ Conforme sustenta Boal: “A arte reinventa a realidade a partir da perspectiva singular do artista, mesmo quando se trata de um artista-plural, uma equipe; sua obra recria em nós, seu caminho e caminhar.” (BOAL, 2009, p. 112)

Imaginemos uma sala de teatro totalmente escura, onde no palco aparece um simples foco de luz iluminando um ser humano. Pode-se determinar que ele está presente, teatralmente falando, mesmo não tendo o pensamento voltado a expor nenhuma ação, ao desejo de alterar a mensagem simbólica e sensível que já lhe é intrínseco? Por mais que ele possa estar sendo contemplado por milhares de pessoas, o fato de ser observado não o torna artista. E se ele tiver a intenção de se expressar, mas não expor nenhum pensamento com a alteração de seu corpo, já que este é, nesta situação, o único material que ele pode controlar? Ele está vivo, controla seu cérebro que não pára de criar sinopses com várias informações, tanto as advindas de sua memória, quanto as que apreende, no mesmo instante, através de seus cinco sentidos corporais; seu sistema nervoso funciona em equilíbrio; controla a respiração fazendo o ar entrar e sair de seus pulmões; além de ter seu coração bombeando o sangue que corre em suas veias. Só o fato de estar vivo gera movimentos mínimos do seu corpo e pode causar alteração visual para os que o contemplam. Ele controla os seus pensamentos e pode dar os comandos que quiser para se movimentar, inclusive alterando o ritmo de sua respiração. Seus pensamentos possuem limites neste controle sobre o próprio corpo, não podendo, por exemplo, obviamente, fazer o sangue parar de ser bombeado pelo coração e tirar a própria vida através de pensamentos. O corpo no teatro é diferente do corpo no cotidiano, já que além de sua matéria física, as intenções de sua psique (a alma, o espírito) contribuem para determinar sua presença em cena.

Hans-Thies Lehmann, em sua pesquisa sobre o teatro pós-dramático que desde a década de 1970 reconfigura os papéis principais dessa arte - como o diretor e o espectador - sustenta o valor diferenciado que a corporeidade do ator possui em cena:

A concepção cultural sobre o que é “o” corpo está sujeita a flutuações “dramáticas”, e o teatro articula e reflete essas concepções. Ele representa corpos e ao mesmo tempo os tem como seu principal material de significação. Mas o corpo teatral não se contenta com essa função: ele é um valor *sui generis*. (LEHMANN, 2007, p. 332)

Neste corpo do ator no palco, qualquer ação gera algum impacto na platéia, alguma reação. Se ele tem o desejo de fazer isto ao outro com uma poética definida, se ele tem a poesia em seus pensamentos e em sua atitude, se ele sentiu a necessidade de se expressar artisticamente, a ação foi teatral. Mas é preciso estar com esta intenção. Se não ocorreu assim, se sua atitude foi simplesmente por que assim o desejava e pronto, por querer atingir

conseqüência que ele já esperava, e, principalmente, por nem querer que o outro veja e muito menos reaja ao que ele fez, não foi uma ação teatral. A presença cênica tem relação direta com a intenção do artista e com o domínio da técnica.

Com o uso de algum material em contato com seu corpo, como, por exemplo, um nariz de palhaço ou um boneco, o ator pode extrapolar a representação simbólica que sua imagem carrega, pode ampliar a estética para além da figura de seu corpo físico. Os bonecos, que a princípio são inanimados, dependem de comandos corporais advindos de um ator-manipulador para ser controlado e poder “estar” em cena. No espetáculo “Capital”, mencionado anteriormente, a atriz Ana Luiza Belacosta, quando presente em cena, está com um boneco em mãos, manipulando-o, ou animando uma grande estrutura, na qual ela encontra-se escondida, segurando-a por dentro. Ilustrado na figura a seguir, em que apareço ao lado:



Figura 2 – Foto do espetáculo “Capital”- eu e a atriz-manipuladora Ana Luiza em cena.

Durante a peça, a presença cênica da atriz é constante, com o uso de sua voz e com a criação de imagens em movimento nas ações que cria com a manipulação dos objetos e

bonecos. Mesmo que ela apresente o espetáculo inteiro sem aparecer corporalmente aos espectadores. O que torna um artista presente no teatro é o que ele mantém sob controle, em constante expressão de suas intenções, idéias e ações. A sua presença não está condicionada à visualização de seu corpo pelo outro. As imagens geradas pela manipulação de outra matéria física que não faz parte de seu corpo, ou apenas o som de sua voz, possibilitam a teatralidade.

De todos os recursos disponíveis para o ator, os que permitem a sua duplicação e a ampliação de sua ação são pesquisados por Ana Maria Amaral, em estudos com o teatro de formas animadas. Analisando a necessidade da representação humana, ela sustenta:

A cópia, ou o duplo, ou a repetição de eventos, vêm carregados da energia original. Talvez seja por isso que o homem sempre se sinta fascinado ao ser representado, atraído por seus reflexos, seja o reflexo em sombra, na água, ou em espelhos, em desenhos, esculturas ou fotos. Curiosidade e prazer como se, ao conferir detalhes de sua imagem, se reassegurasse da própria existência. [...] No teatro, os duplos sempre existiram através das máscaras, do teatro de sombras e do teatro de bonecos. (AMARAL. 2004, p. 17-18)

Se o ator deseja desempenhar uma forma de duplicidade¹² num espetáculo, sua eficácia vai depender do conhecimento dos procedimentos que determinada técnica escolhida necessita. No caso dos bonecos, por exemplo, dependeria de um estudo de seu tipo (marionetes, por exemplo) e seus procedimentos de construção e manipulação.

A presença de um artista em cena não depende, necessariamente, de ter uma máscara diferente de suas próprias características, psíquicas ou físicas. Nem tampouco por ter que usar a memória em detrimento de um texto pré-decorado. Como exemplo comprobatório disto, no circo e no teatro, o trabalho do palhaço é o mais expressivo no que diz respeito ao domínio do improvisado em cena. “O clown, como o Bufão, não tem uma lógica psicológica estruturada e preestabelecida. Ele não é personagem, ele é simplesmente” (BURNIER, 2001, p. 217).

Para ser efetiva a presença artística do palhaço, lhe é exigido perspicácia para, rapidamente, compreender o contexto em que está se inserindo. É preciso levar em conta o ambiente físico em que se encontra e a(s) pessoa(s) que ali se encontra(m), para se descobrir a

¹² No sentido de multiplicar a forma de se estar em cena. Duplicidade aqui não tem relação com falsidade, mas sim com a duplicação da materialidade de uma intenção. No teatro de Formas Animadas o ator controla um material externo a seu corpo orgânico. Em cena, esta figura também representa a verdade do ator que o manipula.

ação a ser desenvolvida (corporal, com recursos vocais ou não), em que ritmo esta ação deve acontecer e qual a duração que esta ação deve ter. No projeto “Risadinha – Ação pelo riso e pela saúde”, do qual participo como palhaço Pipino, estabelecemos o conceito de “palhaços visitantes”, que consiste basicamente na presença da figura do clown em hospitais (em 2010, no hospital HRAN – Hospital Regional da Asa Norte, em Brasília), leito a leito. O maior desafio consiste em ter a destreza de estabelecer quais as melhores cenas para cada público (de uma, duas ou mais pessoas) em cada quarto. Quando acontece uma boa escolha, a cena funciona e a teatralidade fica ativa, mesmo no improviso, sem planejamento prévio.

Na arte improvisacional, o enredo de ações, sendo escrito ou não, com a seqüência da narrativa previamente inventada e planejada, pode nem existir, como ocorre em muitos teatros de formas animadas e apresentações de circo-teatro com palhaços, entre tantos formatos. O artista cênico deve ter a noção de teatralidade para expressar seus pensamentos e manter a tensão do jogo teatral com o espectador, a noção do espaço em que está presente e a noção sobre o tempo que ele estará presente neste espaço.

No teatro, mais de uma presença é necessária para que aconteça o jogo teatral: no mínimo a de um ator e a de um espectador. Creio que seja um ato desejado de expressão sincera e entregue, sem pudores, com ou sem máscaras (por exemplo, o nariz de palhaço), com ou sem o uso de alguma forma animada (bonecos, sombras, objetos). Seja um ato do artista que realiza a obra; seja um ato de reação do espectador que pode participar efetivamente dela. Grotowski (2007, p. 41), na sua visão do que acredita ser o núcleo do teatro, ao estudar a teatralidade, conclui “em sentido puramente laico: é um ato coletivo, o espectador tem a possibilidade de co-participar, o espetáculo é uma espécie de ritual coletivo, de sistema de signos”. A teatralidade se baseia no jogo de ação e reação existente entre as presenças necessárias.

Vários artistas possuem a necessidade de expressar suas idéias, pensamentos e intenções materializados em quadros, fotos, esculturas. Outros podem contemplar suas obras, em momentos diferentes do instante em que foram criadas. No teatro, e nas demais artes cênicas como o circo e a dança, é necessário se expressar ao outro, no mesmo instante em que a criação artística ocorre. Stanislavski, primeiro artista pesquisador a sistematizar a criação de personagens, fundador do Teatro de Arte de Moscou, revela praticamente como a sua mais importante conclusão:

A diferença principal entre a arte do ator e as demais artes consiste ainda em que qualquer outro artista pode criar quando dominado pela inspiração. Mas o próprio artista da cena deve dominar a inspiração e ser capaz de evocá-la quando ela fizer parte do espetáculo em cartaz. É nisto que está o segredo principal da nossa arte, sem o qual são impotentes a mais perfeita técnica externa e os mais extraordinários dons internos. Infelizmente esse segredo tem sido cuidadosamente guardado. Por incapacidade de encontrar o caminho consciente para a criação consciente do ator, chegaram ao preconceito mortal que rejeitava a técnica espiritual interior. Estagnaram num artesanato cênico superficial e confundiram a disposição vazia do ator com a verdadeira inspiração. (STANISLAVSKI, 1989, p. 533-534)

Quando ele justifica o uso da técnica para se atingir a inspiração, destaca o estado “consciente” que o ator deve ter. O tempo de duração de um espetáculo pode variar, mas a atuação do ator neste período só é plena quando se faz a manutenção deste contato com a inspiração. Só assim, um outro ser humano pode realmente contemplar uma arte teatral. Nas outras artes, excluindo as demais artes cênicas, o artista não precisa, necessariamente, estar em contato com o apreciador do resultado de sua inspiração. No teatro, este contato com o apreciador pode se dar por presença ou telepresença. Já o contato do artista com sua inspiração só se estabelece no campo da presença.

No teatro contemporâneo, a imersão do espectador na obra é cada vez mais constante e a questão espacial passa por mudanças que questionam uma definição de presença como o ato de estar no local em que a obra é encenada. A montagem teatral “Pitomba Online” explora a ampliação do espaço de encenação, cujos detalhes estão analisados a partir do segundo capítulo deste trabalho.

No caso desta pesquisa (sobre a duplicação da imagem do ator com o uso de sua imagem em vídeo), além de analisar a presença, é fundamental descrever e analisar as peculiaridades da telepresença no seu uso teatral. É o que temos na segunda parte do capítulo, que se segue.

1.2 – Telepresença e teatro

O prefixo *tela* advém do grego *têle*, que significa de longe, a distancia.¹³ Telepresença significa alguém estar presente à distância. No decorrer dos últimos séculos, os inventos voltados para ampliar a presença atingiram seus objetivos, crescendo a interlocução na comunicação. O entendimento de como as formas de estar em mais de um lugar ao mesmo tempo foram sendo utilizadas na criação cênica necessita de uma breve descrição da cronologia sobre a telepresença, antes de especificar suas características.

As primeiras questões existenciais do ser humano possuem relação com a observação do outro e da duplicidade do reflexo de suas imagens na água, ou das suas silhuetas projetadas pela sombra da luz solar.

As sombras, além de poderem ser consideradas as primeiras formas de seus corpos que os homens viram, poderiam também ser consideradas a primeira forma de mediação desse corpo, primeiro com o sol, que na entrada da caverna antecipa com a sombra a sua presença real, ou atrasa sua ausência na saída. Esses ‘primeiros’ duplos espectros, formas descarnadas, massas negras que se movem e escorrem pelas paredes e chão das cavernas, agarradas aos calcanhares; promovem a manutenção dessa presença ao permanecerem por mais algum tempo no interior da caverna. Com o domínio sobre o fogo, as sombras se multiplicam e intensificam a mobilidade desse corpo espectral. (MEDEIROS; AZAMBUJA, 2007, p. 1323)

Histórias podem ser contadas utilizando apenas as sombras projetadas através da luz do sol e, provavelmente, estas podem ser as primeiras formas de duplicidade do corpo com princípios de teatralidade. A partir do contato com o fogo, uma nova fonte de luz pôde gerar a duplicidade da sombra, e somente o controle do fogo permitiu o diferencial de escolher a localização da fonte de luz para se produzir uma sombra. Além, é claro, da escolha da duração desta fonte e de quando ela deve ser acesa. Dessa forma as sombras viram uma ferramenta que permite o ser humano ampliar a espacialidade do que está comunicando, seja conteúdo artístico ou não.

As Artes Cênicas sempre contaram com artistas preocupados em atualizar as criações de cenas com as possibilidades advindas do uso de tecnologias inovadoras. Ao focar numa análise voltada para o teatro, percebe-se que, a cada período, surge uma novidade que altera

¹³ Larousse, 1995, v. 1, p. XX

procedimentos utilizados pelos atores e atrizes que estavam conectados com as inovações de suas respectivas épocas. Nos parágrafos seguintes procuro descrever, de forma um pouco enciclopédica, as inovações que mais ampliaram com complexidade o campo dos atores.

Quando surgiram formas diferentes de iluminação cênica, principalmente a luz elétrica, todos os setores dessa arte passaram por alterações, adaptações. Seguindo uma linha cronológica na análise do aperfeiçoamento das técnicas de iluminação teatral, percebe-se a necessidade de adaptação dos encenadores. Na antiguidade clássica, no século VI a.C., no início do teatro grego, o local de encenação era pensado de acordo com o posicionamento da iluminação solar e restrito ao horário em que havia a luz natural. Conforme já exposto, as ferramentas de controle do fogo foram aos poucos contribuindo para a independência da luz solar. Na renascença, o uso das velas permitia uma precária iluminação para apresentações noturnas (cabe salientar que nessa época era uma inovação). Na arquitetura do teatro elisabetano, havia uma abertura no teto para a entrada da luz do sol. Quando se pretendia encenar a representação de um ambiente noturno, mesmo de dia, os atores apareciam portando tochas ou velas acesas. No século XVIII d. C., com os candelabros e, posteriormente, com os lampiões, os artistas cênicos começaram a estabelecer as técnicas de iluminação e os atores tiveram que se adaptar às novidades, seja se posicionando sempre em locais mais iluminados próximos às fontes de luz ou tendo que manipular essas fontes. Finalmente, veio a grande evolução da iluminação teatral com a luz elétrica, criada em 1879 por Thomas Edson. No final do século XIX d. C., ela passou a ser utilizada nos grandes teatros e os espetáculos foram favorecidos com a ampliação das possibilidades na encenação, como ilusionismos, climatizações artificiais e a diferenciação entre platéia e palco, pois até esta época a platéia permanecia iluminada durante as apresentações. A eletricidade permitiu, de acordo com o seu desenvolvimento até os dias de hoje, a estabilidade na iluminação com foco, direção, controle gradativo e variação de cores. Adolphe Appia ¹⁴(1861 -1928) e Gordon Craig ¹⁵(1872 – 1966) foram os primeiros profissionais do teatro que utilizaram a luz como um fator que passou a favorecer a tridimensionalidade da cena em comunhão com o corpo do ator, com a cenografia e com o figurino.

¹⁴ Arquiteto suíço que em seu trabalho como cenógrafo valorizou o uso das sombras tanto quanto o da luz, criando espaços com maior profundidade.

¹⁵ Cenógrafo e encenador inglês que trabalhou novos procedimentos de projeção da luz em cena (como um direcionamento vertical, por exemplo) e a elaboração de maquetes detalhadas dos espaços cênicos.

A experimentação na adaptação dos criadores cênicos com as novidades também aconteceu com a criação da fotografia que possibilitou as fotonovelas. Em 1947, na Itália, uma seqüência de fotos era elaborada para contar uma história (com o nome "Il mio sogno"), formando a primeira fotonovela, concebida por Stefano Reda¹⁶. Atores e atrizes interessados tiveram que se adaptar, contraindo toda a dramaturgia de uma fala numa única expressão corporal congelada para a foto. Os atores passam a ter sua imagem, representando um personagem, multiplicada em várias edições impressas e distribuídas em vários países. Antes, esta sensação de duplicação da imagem do corpo só poderia ser experimentada com a pintura ou desenho de sua figura. Foram os primeiros modos de um indivíduo ter sua imagem multiplicada de forma tão realista a ponto de simular uma presença de seu corpo físico, mesmo num lugar distante de onde ele se encontra, de forma imagética.

Depois da duplicação da imagem real de forma estática na impressão fotográfica, apareceu a duplicação do som. Com os aparatos tecnológicos sonoros, a microfonia da voz, com a ampliação das ações vocais dos atores, alterou a sensação sonora no teatro. A voz do artista passa ser emitida por seu sistema vocal no espaço em que ele está presente, ao mesmo tempo em que também é emitida por meio das caixas de som.

O rádio também contribuiu e contribui como um meio de comunicação que transmite um trabalho de encenação com as rádionovelas, onde o foco na sonoplastia altera as técnicas de criação de climas e viabiliza a percepção por parte do ouvinte. Os atores passaram a estar com sua voz em mais de um lugar ao mesmo tempo, ampliando os espaços onde são possíveis a percepção de sua obra. No Brasil, no ano de 1924, foram ao ar as primeiras cenas de radioteatro¹⁷ intercaladas com números musicais e na época, surgiram programas que consistiam na radiofonização de peças teatrais completas. Vocalmente os atores passaram a estar virtualmente presentes nos locais em que suas ondas sonoras eram sintonizadas.

Além da luz elétrica e do rádio, outro invento relevante e enriquecedor para as Artes Cênicas foi o cinema: projeção rítmica de uma seqüência de fotos que cria a ilusão de

¹⁶ Jornalista, se dedicou à literatura e iniciou a produção das fotonovelas. As primeiras eram adaptações de filmes de sucesso na época, eram protagonizadas por atores populares e as revistas tentavam realçar um determinado tipo de imagem do ator em questão.

¹⁷ "Radiofonização de uma peça de teatro, romance, novela, conto, crônica, poesia, biografia, fato histórico, fato contemporâneo, notícia de jornal, cartas de ouvintes, relatos pessoais. Dramatização radiofônica." (LIMA, GUINSBURG e FARIA, 2006).

movimento ao olho humano.¹⁸ Logo em seus primórdios¹⁹, já se criavam histórias de ficção que também alteravam bastante a função dos atores. Os roteiros escritos passaram a não ser mais seguidos (decorados, ensaiados e gravados) em seu formato cronológico geralmente linear, como no teatro, e desde então, nos filmes, seguem a ordem da gravação de acordo com as necessidades da produção. A projeção cinematográfica em mais de um local passou a permitir que uma mesma obra pudesse ser apreciada por múltiplas platéias, mesmo que distantes geograficamente. Com isso, quando eram exibidas as cenas previamente gravadas, os atores começaram a ter contato com a multiplicação de sua imagem, desta vez em movimento e em conjunto com os seus sons emitidos. Os espectadores têm a sensação de que o ator está “presente” no mesmo espaço físico em que ele se encontra, devido o realismo causado pelo resultado da tecnologia da câmera. Há a sensação de ubiqüidade. Segundo Arlindo Machado:

A esse poder que tem o olho anunciador de penetrar nas coisas como um olho invisível e totalizador, costuma-se dar o nome de ubiqüidade, pois, tal como o sujeito onisciente da literatura, a câmera cinematográfica é um olho que tudo preenche e povoa todos os lugares, arrancando dos eventos, mesmo os mais íntimos, os mais clandestinos, a sua visualização ideal. (MACHADO, 2007, p. 28)

O contato com a câmera filmadora trata-se de uma nova forma de trabalho para o ator, em que sua atuação com a movimentação gravada e a duplicação do corpo e da ação são envoltos numa nova relação espacial. Até o início do século XX o cinema ainda não havia popularizado a projeção de um áudio pré-gravado em sincronia com a exibição de imagens. No Brasil, a sonorização dos filmes foi realizada de uma forma inovadora, chamada de cinema cantante, que mesclava a dublagem vocal presencial com as imagens pré-gravadas e projetadas em tela.

Fenômeno genuinamente brasileiro, os filmes cantantes podem ser compreendidos como um ciclo de filmes que, apropriando-se de espetáculos do teatro domo operetas e revistas musicais, deu início à primeira conjuntura de conquista de mercado da produção nacional. Produzidos entre 1908 e 1911, eles se caracterizam pela utilização de uma forma peculiar de sonorização: os cantores, posicionados atrás da tela, entoavam ao vivo

¹⁸ Inicialmente, a capacidade dos equipamentos geravam a velocidade de exibição de 18 fotos (quadros) por segundo, para depois se conseguir alcançar a velocidade de 24, que aumentava a sensação, ao olho humano, de uma imagem em movimento. Em algumas animações atuais chegam a 90 quadros por segundo.

¹⁹ Os Irmãos Lumière, em dezembro de 1895, em Paris, realizaram a primeira exibição cinematográfica pública e paga. Na época, o mágico ilusionista Georges Méliès iniciou seus experimentos com a ilusão que o cinema causava, e criou filmes com efeitos especiais precursores, como o “Le Voyage Dans La Lune” de 1902.

canções que faziam parte da trilha dos filmes, isto é, acompanhavam com a voz a movimentação das imagens. (RAMOS e MIRANDA, 1997, p. 241)

De acordo com os pesquisadores da história do cinema brasileiro Fernão Ramos e Luiz Miranda, com a difusão desse modelo, mais atores de teatro foram se envolvendo com este formato de atuação e além de dublagem de filmes estrangeiros, novos filmes foram produzidos, agora com as imagens dos próprios atores brasileiros que as dublavam presencialmente.

Em 1910, Auler resolveu combinar a técnica de sonorização musical ao vivo dos cantantes com a estrutura narrativa da revista teatral, gênero satírico em voga desde o século passado, tendo Arthur de Azevedo como um de seus principais cultores. As revistas de fim de ano eram tradicionais nos palcos cariocas, caracterizando-se como uma sucessão de quadros retrospectivos de acontecimentos políticos e sociais da capital federal. Auler produziu então *Paz e Amor*, maior sucesso de todo o gênero. (...) A estréia ocorreu em 25 de abril. (...) Em junho de 1911, foi exibido *A dançarina descalça*, com a participação dos atores e cantores da Companhia Teatral Ettore Vitale. (RAMOS e MIRANDA, 1997, p. 242)

Os atores deste período tinham como base a experiência teatral e, desde então, além da possibilidade de encenar histórias em fotonovelas e radionovelas, poderiam partir em busca de estarem vocalmente presentes em cena, aprimorando a sincronia de sua voz com as imagens pré-gravadas. Ou seja, tinham um tempo definido do filme a ser seguido e não controlavam as imagens em que estavam “empregando” suas vozes e acredito, tornaram-se, de certa forma, precursores da técnica de dublagem. Porém, neste caso, tal técnica conta com um retorno da platéia ao ouvir as reações do outro lado da tela de projeção cinematográfica.

No cinema, a ausência física do ator no momento em que o filme é projetado não impede o envolvimento dos receptores com a obra. Da mesma forma, o ator passa a não ter sua presença imprescindível no momento em que o espectador tem contato com sua arte. O seu simulacro é tão próximo da realidade que ao satisfazer tanto aos sentidos da visão e audição, atinge uma comunicação unidirecional delineadora do formato da obra artística. A dependência do corpo está na origem, no momento da gravação do filme. A reprodução de seu trabalho entra para a indústria da comunicação de forma repaginada, transformando-se em vários produtos.

Quando surge a televisão, no final da década de 1940, as atrações dramáticas eram transmitidas somente ao vivo. Neste caso, quando a presença de um personagem interpretado

por um ator dentro do estúdio é transmitida para vários locais, há uma reverberação de seu trabalho, simultânea com a recepção pelos telespectadores. Diferente de se ter um trabalho gravado, o ator passa a ter uma presença virtual de seu corpo, em tempo real, com sua atuação reverberando nos locais em que são captadas as transmissões de suas obras. A interpretação do ator é mais efêmera, ou seja, acontece ali, na hora, e não tem como refazer uma cena com outra expressão facial, ou uma fala textual com uma nova intenção de emoção. Essa efemeridade é característica do teatro e não é imprescindível no cinema, onde se pode gravar e regravar uma mesma cena. Além disso, no teatro também é efêmera a reação da platéia que altera entre uma apresentação e outra e possui seu grau de imprevisibilidade. Na TV, assim como no Cinema, o ator não tem o retorno do público no momento em que está atuando. Conforme ressalta Odette Aslan (2007, p. 225), o vídeotape é inventado, em seguida, como solução para a gravação dos conteúdos da televisão e alteração da qualidade das histórias de ficção. Necessidade advinda, entre outros fatores, da imensa popularização das telenovelas. A condição efêmera passa a ser, então, optativa na dramaturgia televisiva e volta a ser impreterível somente para o teatro.

Desde a década de 1980, há um elemento explorado com cada vez mais frequência no âmbito da congruência entre as artes e as tecnologias: a Internet e suas redes sociais virtuais. A atual facilidade de acesso aos equipamentos de produção de vídeo (como as web câmeras) e à interatividade da Internet permite ao artista moderno se deparar cada vez mais com as interfaces técnicas, ou seja, a máquina, intermediando a obra, o artista e o apreciador. Atualmente, rompem-se paradigmas e descobrem-se formatos e características inexploradas a cada interface criada.

No ciberespaço²⁰ há um movimento artístico mundial sem fronteiras, sem regras rígidas, mas com características próprias. Funciona em transformação estética constante devido ao rápido desenvolvimento tecnológico. Com a cibercultura, desenvolvida juntamente com o crescimento do ciberespaço, a inevitável relação entre as áreas de conhecimento humano e científico resulta em um encontro que aumenta a diversidade de projetos de pesquisas já

²⁰ De acordo com Pierre Lévy em seu livro *Cibercultura* (2000, p. 17), o ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

concluídos e em andamento. Nesta pesquisa, a relação entre teatro e Internet baseia-se da conclusão de Pierre Lévy:

Os gêneros da cibercultura são da ordem da performance, como a dança e o teatro [...] as artes da cibercultura reencontram a grande tradição do jogo e do ritual. [...] No jogo como no ritual, nem o autor nem a gravação são importantes, mas antes o ato coletivo aqui e agora. (LÉVY, 1999, p.154-155)

Dentre as inúmeras redes de informações, a Internet é a que atualmente possibilita a criação artística influenciada por culturas de diversos países, juntos, e em interação crescente. Arte digital é o primeiro movimento artístico de âmbito planetário, que acontece simultaneamente em regiões distantes fisicamente umas das outras, mas que, principalmente por conta da Internet, contém uma dialogicidade constante. A rede gera aproximação e cumplicidade entre as partes envolvidas. Por ter artistas engajados em todas as regiões do Brasil, arte digital é considerada uma área com demanda importante para a cultura nacional, tanto que existem inúmeros festivais, congressos e feiras sendo realizados no país, além de um espaço significativo no Conselho Nacional de Cultura do Ministério da Cultura.

Com as conexões entre computadores e celulares, na última década, surge um crescimento de divulgação, transmissão de histórias, danças, circo, entre outras facetas artísticas por meio de vídeos pela Internet. Isto porque, segundo Christine Mello, as extremidades do videografismo:

(...) propicia instantaneidade entre a emissão e a recepção da mensagem audiovisual em tempo real, trazendo, com isso, a lógica do ao vivo, do acaso, do improvisado e do efêmero, assim como a multiplicidade de ações artísticas, que se associam à telepresença, às performances do corpo com a câmera de vídeo e ao processamento eletrônico, entre outras manifestações. (MELLO, 2008, p. 44)

Porém, grande parte dessa criação não é focada para esse meio e não passa de imagens de uma apresentação realizada em um teatro ou em outro local e filmada, para depois ser postada na rede. Geralmente, o conteúdo é de artes cênicas “na” Internet, e não “para” Internet. E o que singulariza esses conteúdos é justamente a utilização dos diferenciais desse meio. E um das principais diferenças é a possibilidade de se ter uma telepresença com uma comunicação realizada em duas vias e com mais facilidade de acesso aos meios de produção.

É um meio que permite uma telepresença com comunicação bidirecional, em tempo real, aproximando, assim, da efemeridade e ritualidade do jogo teatral.

Com a transmissão de uma cena de vídeo ao vivo pela Internet os espectadores e os atores ficam em locais separados, e a cena teatral acontece em tempo real. Os atores ficam num espaço em que encenam voltados para uma câmera filmadora, com áudio captado por microfone, enquanto os espectadores precisam de um lugar que os permitam estar em frente a um computador ou celular conectado em rede. Cada espectador pode estar num local diferente do local em que a cena acontece presencialmente, com uma comunicação bidirecional. Maria Beatriz de Medeiros sustenta algumas características da telepresença em seu trabalho focado em performances:

Performances em telepresença acontecem "centradas" em galerias, teatros ou unicamente na Internet. O local citado, o centro, é apenas a base, as Performances em telepresença acontecem na rede mundial de computadores e são abertas a todo internauta, artista ou não. Todo participante é criador da obra. Quando têm um ponto físico de concentração do trabalho, com público presente, são instalações complexas que envolvem computadores, projetores, câmeras de vídeo, performers, além de fotografias, plotters, vídeos-arte, sons pré-gravados, etc.²¹

A telepresença, com a conexão e todo seu equipamento técnico intermediando a relação entre os artistas e os espectadores, independe da distância entre eles e causa a sensação de ubiqüidade, que consiste em estar em vários lugares ao mesmo tempo, uma espécie de multiplicação da presença. De acordo com Luisa Paraguai Donati, pesquisadora das potencialidades das novas tecnologias móveis:

Vive-se em uma sociedade que continuamente convive e incorpora a ubiqüidade pretendida pelos dispositivos que mediam a comunicação, capazes de tornar todo indivíduo "presente" e acessível a qualquer outro, mesmo que distantes fisicamente²².

Por conta da evolução da telepresença em tantos meios de comunicação, a variedade de sua ação é extensa e sua análise pode ser aplicada em detrimento de muitos parâmetros, como o tempo, o espaço, a conexão e a participação do público. Eduardo Kac, precursor brasileiro

²¹ MEDEIROS, Maria Beatriz. *Corpos Informáticos*. Disponível em: <<http://vimeo.com/7394521>>. Acesso em: 9 set. 2010.

²²DONATI, Luisa Paraguai. *Imagens em tempo presente na web*. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/webcam.html>>. Acesso em: 30 out. 2006.

na relação entre arte e novas tecnologias, segue a linha da telepresença relacionada à telerobótica, como sendo “o controle remoto de um robô localizado em um espaço físico distante”.²³ Priscila Arantes (2005, p.101) utiliza o termo telepresença do mesmo modo. Esta definição difere da utilizada pelo filósofo Pierre Lévy, que reflete sobre as diversas formas de entendimento a respeito do assunto:

A projeção de imagem do corpo é geralmente associada à noção de telepresença. Mas a telepresença é sempre mais que a simples projeção de imagem. O telefone, por exemplo, já funciona como um dispositivo de telepresença, uma vez que não leva apenas uma imagem ou uma reprodução de voz: transporta a própria voz. O telefone separa a voz (ou corpo sonoro) do corpo tangível e a transmite à distância. Meu corpo tangível está aqui, meu corpo sonoro, desdobrado, está aqui e lá. O telefone já atualiza uma forma parcial de ubiqüidade. E o corpo sonoro de meu interlocutor é igualmente afetado pelo mesmo desdobramento. De modo que ambos estamos, respectivamente, aqui e lá, mas com um cruzamento na distribuição dos corpos tangíveis. (LÉVY, 1996, p.29)

Lévy argumenta, levando em consideração o sentido mais básico de telepresença – presença a distância. Seguindo este pensamento, podemos ligar à observação de Adriana Souza e Silva²⁴: “enquanto a exploração do telefone como meio de formação de ambiente de multiusuários foi lenta e gradual, outros meios de telepresença, como os satélites e vídeo, foram, desde o início, utilizados artisticamente como forma de comunicação coletiva.” Ou seja, numa presença a distância em que a reciprocidade na comunicação permite a interlocução entre os participantes, além de uma conexão entre dois ou mais ambientes via Internet, pode-se obter resultados semelhantes com conexões via rádio, satélite, ou qualquer meio de comunicação que interligue espaços distintos. Conforme já exposto na introdução, nesta pesquisa, o uso do termo telepresença é usado como a presença de um corpo virtual em cena, sob comando a distância e em tempo real, advindo de seu respectivo corpo físico, presente noutro espaço. Este corpo virtual, na montagem teatral “Pitomba Online”, é formado pela imagem, em vídeo, do corpo real, onde mecanismos de áudio e textuais contribuem para a interlocução entre as pessoas destas localidades. Compartilha com a interlocução salientada por Medeiros em suas performances em telepresença. Todavia, dentro deste contexto, o que separa estes espaços pode ser uma parede, ou milhares de quilômetros. Logo, dentre a relação com a telepresença, o que pode ser considerado um pouco diferente em relação ao que

²³ KAC, Eduardo. *A arte da telepresença na Internet*. Disponível em: <<http://www.ekac.org/ornitelep.html>>. Acesso em: 12 set. 2010.

²⁴ SILVA, Adriana de Souza. *Arte, Interfaces Gráficas e Espaços Virtuais*. Disponível em: <<http://www.pos.eca.usp.br/sites/default/files/file/ars/ars4/silva.pdf>>. Acesso em: 6 nov. 2010. p. 92

convenciona Medeiros é o entendimento, neste trabalho, de que a conexão entre eles pode ser estabelecida não só via Internet, mas também via ligação telefônica convencional, via ligação por cabos simples de transmissão de áudio e vídeo ou qualquer outra forma que permita a reciprocidade da comunicação em duas vias, em tempo real.

A montagem teatral “Pitomba Online” é apresentada em tempo real via conexão pela Internet, o que gera uma telepresença constante dos atores nos espaços físicos em que se encontram os internautas que assistem a exibição da apresentação, por áudio e vídeo. Nos momentos em que os internautas participam da obra (expostos com detalhes no capítulo 2), esta telepresença atinge uma interação²⁵ maior. Porém, as apresentações de “Pitomba Online” também são abertas ao público que pode estar presente no mesmo ambiente físico em que se encontram os atores. Para este público há uma forma de telepresença dos atores através da projeção das imagens de seus corpos em vídeo. Os atores são filmados em tempo real, na sala ao lado da que se encontram os espectadores e a transmissão é realizada sem a conexão via Internet. Todavia, possui uma interlocução de melhor qualidade com uma comunicação em duas vias devido à transmissão paralela das imagens e do áudio da platéia para esta sala em que os atores são filmados. Este formato de telepresença em vídeo não descaracteriza o uso do termo porque, segundo Adriana Silva:

Em uma visão superficial, parece que a interconexão entre os espaços físicos e digitais, proporcionada pelo uso de tecnologias nômades de comunicação e da computação ubíqua, é novidade. A Internet fixa tornou-se tão presente em nossa sociedade que há quase uma amnésia cultural em relação à arte das telecomunicações que precedeu a WWW e que já explorava tais questões. No entanto, existem diversas experiências artísticas que abordam a relação entre o físico e o virtual utilizando tecnologias de telecomunicação, como satélites e câmeras de vídeo, desde o início dos anos 70. A maioria desses trabalhos, que geralmente incluíam performances e redes sociais com o objetivo de mostrar que as distâncias geográficas poderiam ser abolidas por meio da tecnologia, antecipou as interações que posteriormente aconteceriam na WWW. A principal diferença entre as explorações artísticas de comunicação na Internet e os trabalhos de telepresença se deve ao fato de que as primeiras necessariamente aconteciam no “ciberespaço”, enquanto que as últimas ocorriam em espaços físicos. Em todos esses trabalhos, a idéia era tornar o distante próximo, além de interagir com entidades ausentes “como se elas estivessem aqui”. O objetivo da telepresença é criar uma rede

²⁵ Nas atividades com o Grupo de Pesquisas Corpos Informáticos – GPCI, Beatriz Medeiros esclarece: “Por interatividade entendemos atividade entre o homem e a máquina, e não ousaríamos utilizar o termo ‘diálogo’. Em uma interação, um corpo exerce influência sobre um outro e modifica o comportamento deste último. Já na interlocução, há influência e modificação recíproca, há transformação e formação mútua no processo, e isto só é possível pelo compartilhar com um igual.” (MEDEIROS, op. Cit.)

comunicacional que pode ser considerada ‘virtual’ porque não acontece em nenhum lugar específico, “entre” o aqui e o lá.²⁶

Partindo desta colocação, o uso da telepresença corporal no ofício do ator não se restringe à sua transmissão ao vivo somente por meio de uma conexão em rede. Deve ser considerada a possibilidade de seu uso também na arte teatral, seja nas ruas ou em salas de teatro, com a presença do ator, com sua imagem corporal projetada numa tela de vídeo, em determinado posicionamento geográfico estratégico no espaço da cena, em tempo real. Numa ação teatral, o uso eficaz da telepresença pode se tornar um recurso importante, dependendo do conteúdo e forma da cena advindos dos objetivos do artista.

As radionovelas, os filmes de ficção e as cenas elaboradas para transmissão por TV, quando objetivam um retorno do espectador, sempre utilizam outro meio para tal. Um locutor de rádio, por exemplo, ao utilizar a participação de um ouvinte, ou faz por cartas, ou por telefone; o que salienta a dependência de outros meios de comunicação no diálogo com seu receptor. O mesmo acontece com a televisão, como no programa televisivo da Rede Globo intitulado “Você Decide”, idealizado por Paulo José, e exibido entre os anos de 1992 e 2001. Em que cada episódio tinha dois finais, todos previamente gravados, e apenas um era exibido, de acordo com a escolha dos telespectadores, através do resultado de votação por meio de telefone. A TV utiliza o telefone fixo (voz), o celular (voz e atualmente mensagens de texto), ou a Internet (voz, texto e vídeo) para conseguir algum retorno em uma comunicação direta com um ou mais telespectadores.

A comunicação descrita no parágrafo anterior, restringe ao campo da interatividade, em que “o interlocutor têm opções de comandos pré-fixados pelo sistema”. A Internet permite (além da interatividade) uma interação mais próxima da comunicação da vida cotidiana na realidade, visto que a “interação exige uma comunicação bidirecional que veicule também sinais não-verbais, entendidos, por exemplo, como os estados mentais que o corpo simula e involuntariamente se comunica a o outro interagente [...]” (ARAÚJO, 2005, p.23).

Isto porque nela se consegue áudio, texto e vídeos comunicados em via de mão dupla. Com ela pode-se usar a interação com a telepresença em tempo real e deixar o espectador mais próximo à experiência do encontro presencial. Isso leva a afirmar que a Internet é um

²⁶SILVA, op. Cit. p. 88

meio com mais opções de interação, devido principalmente à convergência digital entre o rádio, a TV, a telefonia móvel e fixa, que faz dela uma rede que interliga máquinas por meio de diversos tipos de conexões (pelo mesmo fio que se conecta o telefone, ou por ondas de rádio, entre vários outros tipos também utilizados por outras redes de comunicação). Com a comunicação bidirecional em tempo real, a Internet permite maior teatralidade na telepresença, pois possibilita o jogo de ação e reação entre os atores e os espectadores.

Patrice Pavis, pesquisador da teoria e prática teatral, depois de refletir sobre a eletrônica sonora nesta arte e a mudança que ela requer na postura do artista, alerta que para perceber a nova realidade de encenação temos que rever conceitos:

Trabalhando por essa mesma metamorfose corporal estão ator, cuja presença física não é mais a regra sempre. Não se trata mais unicamente do ator filmado [...] trata-se também do ator que passa a comandar um corpo virtual. [...] A transmutação física está bastante avançada. Sob o risco de confundir seu corpo real com seu corpo virtual, de estar tanto presente como ausente, o ator do futuro próximo está em busca de um outro corpo e sobretudo de uma outra concepção de corpo. A consequência para análise é considerável já que o corpo midiado, o do ator, como o do espectador, está agora acessível graças a um conhecimento das mídias que o (de)formaram. Essa teoria das mídias diz respeito tanto à constituição psicofísica do espectador como a composição intermídia do espetáculo no interior do qual se reencontram as diversas mídias. Donde a importância de se imaginar uma teoria da intermedialidade para analisar as produções “teatrais” de hoje. (PAVIS, 2005, p.42)

No encontro do teatro com mídias digitais este novo corpo exige uma alteração da presença e uma multiplicidade espacial. Para complementar este pensamento, cabe citar Béatrice Picon-Vallin, pesquisadora da arte e teoria contemporânea:

Hoje, a máquina de representar se torna máquina de projetar imagens e a atuação dos atores deverá levá-las em conta, fixas ou animadas, podendo habitar o espaço em seu conjunto, aparecer sobre qualquer superfície que constitua o dispositivo, e não somente sobre as telas suspensas acima da cena ou colocadas no fundo do palco (como nos anos 1920) - imagens que podem até captar o ator ao vivo e ser retrabalhadas, sempre ao vivo, imagens repentinas, fantasmáticas, sempre no limiar do desvanecimento, da desaparecimento, pelas quais o ator de carne e osso é duplicado, ampliado, magnificado, apagado ou vigiado. (PICON-VALLIN, 2006, p.101)

Atualmente, vários grupos pesquisam os formatos da telepresença no teatro. Muitos trabalhos exploram as possibilidades de duplicidade do ator em cena. Dentre os grupos que trabalham com uso da telepresença de forma contínua em várias obras, destacam-se o *La*

Fura Dels Baus, de Barcelona, Espanha e o *Phila 7*, de São Paulo. Na obra “*Fausto3.0*”, do grupo *La fura*, os artistas interagem com imagens em vídeo projetadas no espaço cênico. O trabalho *Play On Earth*, do *Phila 7*, é realizado com a interlocução entre platéias e atores localizados no Brasil, Inglaterra e Cingapura. Outros exemplos são relatados e analisados no próximo capítulo, em que temos as particularidades da parte prática deste estudo com os detalhes da montagem teatral “Pitomba Online”.

Num espetáculo com o corpo do ator projetado em vídeo para a platéia, em tempo real, é ele quem está com todo o comando das ações que são realizadas pela sua imagem projetada, duplicada na comunicação. Acredito que é o controle do seu duplo, do seu simulacro, resulta em melhor eficiência no trabalho do ator. Ele tem a noção do que seus movimentos causam reação instantânea na sua imagem em vídeo de seu corpo virtual, assim como quando um ator manipula um boneco e controla suas ações com o propósito claro de expressão para o espectador. A atuação do ator telepresente se assemelha muito ao trabalho do ator-manipulador.

Dentre os duplos do ator, Ana Maria Amaral (1996, p. 231) apresenta o termo “teatro objeto-imagem” e o define como o teatro realizado com objetos e efeitos de luz, onde a criação com “os artifícios de luz, espaço e movimento resultam num terceiro objeto, no qual, o de origem não é sequer reconhecido”. Tratam-se de imagens figurativas ou abstratas produzidas com luzes, e não da imagem corporal do ator por meio da luz na projeção de vídeo. Porém, ao ampliar este contexto também às imagens do corpo compartilhadas por meio da luz projetada, o que ela defende nesta forma teatral também pode ser aplicado no uso da telepresença em vídeo no teatro:

O teatro do objeto-imagem tem a presença humana atuando no momento exato da apresentação. Distingue-se assim das artes plásticas em geral, e também das artes cinéticas, eletrônicas, e das instalações em particular, onde nem o artista criador nem outra pessoa precisa estar presente, e o seu movimento mecânico é pré-determinado. No teatro do objeto-imagem, a presença do autor/ator é imprescindível, ainda que permaneça invisível. E toda a ação cênica é criada no ato da apresentação, o que provoca expectativa e suspense. (AMARAL, 1996, p. 232)

Com a atuação ampliada neste contexto multiespacial, o ator pode estar atuando em dois ou mais lugares ao mesmo tempo. Defendo que o ator, para ter a sua imagem telepresente no contexto teatral, precisa estar presente num espaço em que tenha o controle de seus

simulacros, ao mesmo tempo em que o(s) outro(s) o contemple. Se a obra cênica compartilhada com um indivíduo ou um coletivo for previamente gravada, o ator não está telepresente em tempo real e o jogo teatral se perde.

Uma forma diferente de presença duplicada é o teatro de sombras realizado com o formato físico do artista, quando este coloca o próprio corpo entre o ponto de emissão de luz e uma tela, e sua sombra é projetada. Temos a duplicação de sua imagem, por mais que ela esteja restrita à sua silhueta. Voltemos à obra teatral “Capital”, já citada na introdução: há uma cena em que, numa espécie de cinema, um pequeno filme é transmitido ao mesmo tempo em que o personagem principal aparece na mesma sala em que a platéia está presente, porém se posiciona entre a luz do projetor de vídeo e a tela em que este vídeo é projetado. Na tela, surge a silhueta do corpo deste personagem em conjunto com as imagens da construção de Brasília, na década de 50 (contexto do enredo). Segue figura a respeito:



Figura 3 – Foto do espetáculo “Capital” – silhueta do personagem ao vivo junto com vídeo gravado.

É o ápice do uso da tecnologia na peça que contribui de forma significativa com a ambientação da época do enredo, ao mesmo tempo em que atualiza as imagens com a ilusão de que o ator, por meio de sua sombra, estava presente naquele momento em que o vídeo foi gravado. Para esta cena acontecer, fez-se necessário a edição das imagens de forma a deixar um espaço para aparecer este corpo virtual. O controle do resultado da imagem para o público

presente nesta peça é um trabalho de manipulação de teatro de sombra que se assemelha à manipulação de um simulacro do corpo projetado em vídeo.

Logo, o ator pode usar da noção de técnicas de teatro manipulação quando manipular sua imagem em vídeo sendo projetada ao vivo para uma platéia. A telepresença do corpo do artista só ocorre quando é realizada em tempo real e é gerada por ações do ator que está presente fisicamente noutro espaço geográfico. Várias técnicas de simulacros baseiam-se na projeção de luz, sejam em formato de vídeo ou num formato mais recente: a imagem tridimensional da holografia. Ana Maria Amaral comenta o uso da técnica da holografia num espetáculo da artista Linda Hartinian:

Como num teatro de bonecos, na holografia, a imagem parece real e não é. Está presente e ausente. É vida e morte. Sob ponto de vista técnico, os movimentos da figura são criados por quatro atores-manipuladores que trabalham nos bastidores como se fossem a parte posterior de um palco de bonecos. Sob ponto de vista dramático, *Imagination Deal Imagine*, assim concebido em holografia, é a expressão de uma nova dramaturgia. (AMARAL, 1996, p.238)

Neste caso, não se trata de holografia com a imagem do corpo do ator mas, se tratasse, este artista não perderia a função de ator-manipulador. A holografia traz novas formas de estar no palco, com a figura tão próxima da realidade que causa uma dificuldade de distinguir o real do virtual, principalmente por que a relação entre o real e o virtual não é de oposição. É o que aponta Lévy (1996, p. 16), quando destaca que “[...] é virtual o que existe em potência, não em ato [...] o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes”. Levando em conta que atualização significa “invenção de uma solução exigida por um complexo problemático” (idem, p. 17) no âmbito do trabalho do ator, a atualização é constante. “Mas o que é virtualização? Não mais o virtual como maneira de ser, mas a virtualização como dinâmica. A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual para o virtual” (idem, p.17). Voltando-se para a telepresença no teatro, o corpo presente, real, gera uma atualização. Já o corpo virtual, telepresente, não pode atualizar, mas representa a atualização realizada pelo corpo que o comanda, que é a origem de sua imagem. Logo, a telepresença virtualiza a atuação da presença. Dando continuidade neste estudo, a seguir, me atendo às particularidades da montagem teatral “Pitomba Online”, para permitir a melhor fluidez do entendimento da aplicação da telepresença em cena.

Capítulo 2 - A montagem teatral “Pitomba Online”

2.1 - Telepresença e Internet

“O pensamento sensível é arma de poder - quem o tem em suas mãos, domina. Por isso, os opressores lutam pela posse do espetáculo e dos meios de comunicação de massas, que é por onde circula e se impõe o pensamento único autoritário.” (BOAL, 2009, p. 18)

A fim de aprofundar o estudo da aplicabilidade da telepresença no teatro, desenvolvi uma montagem teatral cujo a trama foi direcionada a envolver os seus atores e receptores em situações que pudessem expor as diversas formas de estar em cena com o uso da telepresença. A peça “Pitomba Online” é resultado dos experimentos com a telepresença no ambiente teatral e pode ser assistida presencialmente ou via Internet.

Antes de detalhar os recursos tecnológicos, cabe salientar os detalhes de conteúdo de seu enredo para melhor explicar a forma como foram feitas as escolhas dos procedimentos cênicos e suas execuções. O roteiro tem como base as dificuldades de protagonismo do indivíduo na sociedade e trata da autonomia de pensamento e ação do ser humano, tanto no que tange às dificuldades de relacionamento com a hierarquia empresarial capitalista, quanto à opressão de um pensamento único, autoritário, que nos é “imposto” pelos meios de comunicação em que a produção de conteúdo se restringe ao poder de poucos. A dramaturgia objetiva expor a problemática do domínio da produção cultural em mídias populares, sob controle de alguns grupos sociais que priorizam determinar parâmetros de comportamento e de consumo. Coloca a tecnologia em uso na peça, em cena, como uma ferramenta disponível no mundo para quem quer se expressar. Através da exposição metalingüística, “Pitomba” é uma empresa onde o chefe possui um controle remoto com a função de controlar as mídias e as pessoas. Este controle é um poder que gera o domínio do personagem principal na montagem e pretende basicamente se apoiar no discurso de Boal:

Palavra imagem e som, que hoje são canais de opressão, devem ser usados pelos oprimidos como forma de rebeldia e ação, não passiva contemplação absorta. Não basta consumir cultura: é necessário produzi-la. Não basta gozar arte: é necessário ser artista! Não basta produzir idéias: necessário é transformá-las em atos sociais, concretos e continuados. Em alguns

momentos escrevi que ser humano é ser teatro. Devo ampliar o conceito: ser humano é ser artista! Arte e estética são elementos de libertação. (BOAL, 2009, p. 19)

“Pitomba Online”, por ser transmitida em tempo real pela Internet, possui uma trama com as ações dos atores voltadas ao público presente e aos internautas que, como receptores, em vários momentos, possuem uma abertura na dramaturgia para participar da obra. No teatro, a participação voluntária de quem aprecia uma cena pode acontecer a qualquer momento. Numa apresentação cênica transmitida pela Internet, a participação pode ser condicionada para que aconteça em momentos específicos. A tensão é mantida por um tênue fio condutor da comunicação entre o artista e seu público, que, em alguns momentos, têm mecanismos à disposição para uma efetiva interlocução entre eles, como, por exemplo, a abertura de uma enquete durante a peça.

A Internet é uma mídia cada vez mais popular, em que se consegue uma comunicação por áudio, texto e vídeo em via de mão dupla. O diálogo também pode ocorrer entre os espectadores, com o uso de um *chat* que consiste num ambiente virtual para comunicação via linguagem textual. Essa característica abre caminho para uma amplitude de possibilidades cênicas e a correlação com a interação.

As relações da telepresença cênica na Internet com as características desta mídia são interligadas com a prática desta pesquisa. Para tanto, seguem as conexões e ações específicas, no que se refere à este assunto, correlacionados com a montagem da peça.

A inserção do trabalho do artista numa mídia só é possível ser realizada, com êxito, a partir do conhecimento das características deste meio de comunicação. Segundo Lévy (2000, p. 11), “[...] estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano.” No caso da Internet, após um estudo detalhado para compreender de forma estrutural o intermédio da máquina, pode-se utilizá-la como uma nova ferramenta de expressão artística.

Aumenta consideravelmente a quantidade de experiências recentes entre arte e tecnologia. Elas são sensíveis, inovadoras, e ampliam o panorama criativo em todas as áreas da arte. Numa relação diferenciada com o conceito de coletivo, há uma reinvenção da arte

como evento, do tempo e do espaço. Normalmente, o artista altera o corriqueiro e prosaico isolamento ao criar para os outros. A Ciberarte prima por criar com os outros, tendo em vista uma de suas principais características, que é possibilitar ao ser humano a experiência de ser um apreciador participativo. O coletivo passa a ser um fator essencial a ser levado em consideração pelo artista no planejamento de sua obra.

Saber quais são os procedimentos disponíveis e qual a melhor forma de utilizá-los certamente influencia a qualidade da arte produzida. Para tanto, a montagem de cenas que formam o espetáculo “Pitomba Online” foram realizadas explorando as principais características da construção de narrativas telepresenciais na rede mundial de computadores, com base em estudo de bibliografia a respeito, recente, e ainda de quantidade escassa.

Janet H. Murray pesquisa essas características correlacionadas. Murray em seu livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da Narrativa no Ciberespaço*, identifica:

Ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas propriedades correspondem, em grande parte, ao que queremos dizer do uso vago da palavra interativo; as duas propriedades restantes ajudam a fazer as criações digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito, ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo. (MURRAY, 2003, p.78)

Na montagem de “Pitomba Online” a preocupação com a interatividade e imersão se tornou constante. No caso das experiências nas cenas há momentos específicos destinados para essa participação.

Um desses momentos acontece por meio de uma escolha do que acontecerá no enredo, via voto. Para tanto, a trama teria que facilitar a utilização do recurso de votação em tempo real, sem que ele fosse um fator de perda do envolvimento do espectador. Isso poderia ocorrer ao aplicar, de modo mecânico, sem organicidade, a seqüência mais lógica para efetivar esse recurso: explicar ao público como se vota, avisar o tempo de votação, ver o resultado, divulgá-lo, e mostrar a cena escolhida. No entanto, isso iria desacelerar o ritmo das cenas. A solução encontrada foi criar o ambiente de uma empresa, a “Pitomba”, que inaugura a venda de produtos online. Neste caso, a seqüência lógica de efetivação desse recurso, descrita a pouco, foi adaptada para fazer parte da cena, como uma função exercida pelo funcionário da

empresa, sob ordens do chefe. Foi suficiente para não se dividir a peça em momentos de ficção, intercalados com um momento mais técnico de votação sem muito envolvimento emocional. A imersão do espectador vem com a denominação do público como clientes da “Pitomba”, optando por produtos ou auxiliando com sua opinião sobre as atitudes que o chefe deveria tomar na administração da mesma.

O enredo se desenvolve com uma relação complicada entre o chefe, chamado Oliveira, e o funcionário, que tem como nome Andrade, crescendo a opressão do empregador sobre o empregado. Trata da hierarquia de forma a salientar a opressão nociva que ela pode conter, além da opressão dos controladores das mídias tecnológicas de imagem e som. A montagem compartilha com Boal e sua poética voltada ao protagonismo do indivíduo na sociedade quando coloca decisões importantes disponibilizadas aos espectadores, para que expressem suas opiniões a respeito dessas opressões. Como exemplo, a história chega a um ponto em que há mais de uma opção de ação para o personagem escolher, e cabe ao espectador (tanto o presencial, quanto o virtual (que está longe fisicamente do ator que interpreta este personagem) selecionar a sua. O patrão quer demitir seu empregado que, esperto, pede para que abram essa decisão aos internautas e público presente. Segue o diálogo desta cena:

“Andrade -O Senhor não diz que o cliente tem sempre razão?”

Oliveira -Claro

Andrade -- Então podemos fazer com que eles decidam se o senhor me demite ou não!

Oliveira - -Eles?

Andrade - -Ou o senhor duvida da sapiência dos nossos clientes?

Oliveira - -Eu? Não, de forma alguma. Ok! Então coloque no ar o sistema de votação.”

Assim, torna-se essencial a intervenção dos espectadores para definir qual o andamento dessa relação. Injuriado, o chefe permite que o público interfira na sua administração e seu empregado usa as etapas do recurso da votação como parte da cena, onde conversa com os seus clientes, explicando aos internautas como votar. Enquanto eles votam, o Oliveira permite a participação do público presente ao solicitar que levantem as mãos para escolher uma das alternativas, o que. Durante a contagem dos votos do público presencial, não é tão essencial a atenção dos internautas ser direcionada ao vídeo, permitindo-os uma escolha mais tranquila. Há uma contagem regressiva para o encerramento da votação e em seguida é somada a quantidade de votos presenciais com os enviados via Internet.

Para os atores, é o momento em que eles passam a saber como vão continuar a atuar. Já para o público, é um momento de tensão sobre como seu coletivo opinou e se a sua opção será a vencedora. É o clímax de expectativa no espetáculo. A partir desse momento, o roteiro, que previamente tem sua estrutura bifurcada - cenas para caso o empregado seja ou não demitido - tem uma definição de caminho a ser seguido e passa a ter também uma seqüência linear específica para aquela apresentação, definida pelos espectadores.

A prontidão para colocar em prática os desdobramentos do enredo resultantes da ação escolhida em tempo real não parte apenas dos atores. O sonoplasta e o operador de luz também precisam estar atentos porque o que o público decide interfere diretamente nas suas ações. Por exemplo, logo que se declara a escolha, seja ela a demissão ou não do empregado, uma luz e um som complementam o clima da cena. Para o caso da demissão acontecer, existe uma trilha sonora pré-definida e um foco de luz no chefe comemorando. Outro foco e outra trilha devem ser executados se o empregado continua no emprego.

Inicialmente, nos primeiros experimentos cênicos deste trabalho, a votação ficava em torno de qual “produto” os clientes gostariam de ver demonstrado novamente. Era uma cena mais curta e dentre as opções estavam quatro tipos de escadas que eram representadas com técnicas de mímica. Bastava abaixar o corpo numa direção diagonal, com movimentos que remetem a um degrau de escada, até não aparecer mais na tela de vídeo ao sair pela parte inferior. Depois de apresentar quatro tipos (escada normal, rolante, em espiral e espiral rolante), cada qual com seus movimentos corporais específicos, era solicitado ao público a escolha do que mais agradou. Depois, em outras apresentações semelhantes, a escolha passou a ser sobre como deveria finalizar a cena, quando o chefe da empresa e seu empregado brigavam. Neste caso as opções eram realizadas por meio de curtas cenas de mímica que consistiam em ações, clarificadas pelo próprio nome: enforcamento, alçapão, gangorra e perseguição. Em cada uma, os dois personagens tinham atitudes violentas que resultavam num final ruim para ambos. Por fim, o desejo de colocar, nas mãos do público, a decisão entre rumos mais rebuscados para a história ficou determinado: demitir ou não o funcionário virou o mote da escolha no roteiro.

A participação dos espectadores em cena advém da disponibilidade dos recursos para tal, e de um incentivo. Não basta apenas esclarecer como é realizada a interação, deve-se também

torná-la um momento fundamental para a cena e acontecer no instante propício, de modo a estimular a participação dos internautas. Para o espectador demonstrar a sua opinião, deve se sentir provocado a ponto de criar uma expectativa e sentir a vontade de expressá-la. Então, esse é o momento de oferecer essa oportunidade através da tecnologia funcionando facilmente. Assim, a participação é realizada com eficiência pelo internauta e a cena acontece como previsto. Ou seja, só é possível afirmar que uma cena participativa é eficiente quando essa participação ocorre. Mesmo se o objetivo for o funcionamento da interatividade como um jogo em que se pode vencer escolhendo a opção certa. Ela não funciona por realizar um caminho X ou Y, mas sim por ter disponibilizado caminhos e a escolha ter acontecido.

Outro espaço específico de participação do público no espetáculo acontece quando há uma discussão entre os personagens que ficam emocionalmente abalados, a ponto de não terem mais palavras a dizerem um ao outro e solicitarem a contribuição dos próprios “clientes” via bate-papo por texto (neste caso, usado somente pelo público internauta). Este ambiente de bate-papo (em inglês, *chat*) fica disponível no site, localizado ao lado da janela em que os espectadores assistem a cena, e é projetado no telão de forma a permitir sua leitura pelos atores e pela platéia presencial. O maior desafio aos profissionais envolvidos na peça é a destreza em fazer a cena fluir de acordo com a improvisação necessária e dependente das falas escritas pelo público. O diálogo acontece da seguinte maneira:

“Andrade - Sabe o quê eu gostaria de falar pro senhor? Umas boas verdades! E... e... quer saber? Fico até sem palavras... nem sei o que dizer...”

Oliveira - Pois eu tenho tanto assunto engasgado na garganta que também nem sei como te falar! Também não tenho palavras... Mas isso pode ser resolvido pedindo a ajuda dos nossos clientes internautas! Vamos colocar o bate-papo no ar!

Andrade - Como assim, patrão?

Oliveira - Eles vão sugerir falas escrevendo o que nós devemos falar um pro outro!

Andrade - Entendi! Ok! Então eu vou começar! Vou falar pro senhor o que eu pensei assim que olhei pra sua cara a primeira vez, quando vim pedir esse emprego...

Oliveira - Ah, é? Pois pode falar!”

Neste momento o empregado lê as frases que possivelmente os internautas escreveram, escolhe uma e fala ao seu parceiro. Esta cena é a mais difícil de obter êxito devido a uma série de fatores: Primeiro, os atores devem estar atentos com cada fala e improvisar a fala

seguinte de forma a manter a coerência com a lógica da fala anterior. Segundo, o sonoplasta e o operador de luz devem ter um repertório técnico bem variado para permitir a criação de climas instantâneos baseados, por exemplo, em gêneros clássicos da ficção (amor, terror, suspense, guerra, etc.). E terceiro, a participação do público depende da velocidade de tráfego da informação escrita e, geralmente, ocorre um atraso de alguns segundos entre a digitação da sugestão do internauta e a exibição na projeção da tela para os atores. Caso não haja participação via Internet, há a necessidade de se criar alguma fala na hora, para desencadear um diálogo improvisado que permita seguir com a cena. Como exemplo, cito a continuidade que aconteceu numa apresentação:

“Andrade - Entendi! Ok! Então eu vou começar! Vou falar pro senhor o que eu pensei assim que olhei pra sua cara a primeira vez, quando vim pedir esse emprego...”

Oliveira - Ah, é? Pois pode falar!

Andrade - Quando eu te vi a primeira vez, pensei: (ator leu no telão e disse exatamente a sugestão escrita pelo(a) internauta) Eu te amo!”

Neste instante, a platéia reagiu com risos não só por conta do desafio proposto aos atores, mas também por conta da situação constrangedora em que os personagens ficaram e do clima que, instantaneamente, foi criado pelos técnicos do espetáculo. Em seguida à fala, o operador de luz deixou uma luz vermelha iluminando a cena e o sonoplasta tocou uma música romântica na gaita. A cena continuou com outras sugestões de fala recebidas pela Internet.

A diferença entre esses dois espaços de participação do público (votação e bate-papo) expõe formas distintas de exercer a interatividade no teatro por meio da Internet. O voto nesta cena é uma forma de interatividade onde o público pode reagir somente dentre as opções pré-determinadas. Não disponibiliza o controle do conteúdo a ser exposto, somente a escolha de qual direção a história deve seguir. Ele escolhe, mas não decide. Falta-lhe autonomia, na medida em que a opinião da maioria, sim, decide o que aparece em cena. É uma participação mais reativa dentro de um limite de rumos. Além deles reagirem à possibilidade de participação e às opções de escolha, os atores reagirem com o que a maioria decidiu. Já na cena em que o bate-papo é o foco principal, há uma interação maior na medida em que o público pode participar com mais liberdade dentro do contexto criado, sem ficar restrito a opções pré-estabelecidas. Os estímulos textuais dos espectadores criam novo contexto para os atores reagirem e estimularem nova participação do público virtual. Este diálogo se sustenta,

há uma relação comunicativa de interlocução. O cena torna-se muito mais complexa e mais dependente de um público assistindo em tempo real via Internet.

O ambiente de bate-papo por texto permanece em funcionamento durante a apresentação e os internautas podem dialogar sobre o conteúdo que assistem e participam. É uma forma do internauta estar “presente” em texto, em palavras, no mesmo ambiente em que o público presencial está, no teatro. Como observa Bia Medeiros²⁷, ao destacar o pensamento de Paul Levinson quando “lembra Freud para afirmar que ‘a escrita é a voz da pessoa ausente.’ A escrita, de certa forma, também permite a presença espectral, ainda que mais etérea”. O que o indivíduo escreve representando seus pensamentos, suas idéias, passa a ficar “presente” também nos ambientes em que estão os outros computadores das demais pessoas que participam da obra. Com a leitura, realizada pelos outros, novos pensamentos são gerados. Para estimular este diálogo textual, existe a figura do mediador, que fica disponível para informar e provocar a interação. Pelo *chat*, são estabelecidos contatos entre mediador e espectador, entre um espectador e outro, ou entre os atores e os espectadores. Para exemplificar este possível diálogo durante o espetáculo, numa cena em que o chefe persegue o funcionário, uma internauta estava assistindo a apresentação e escreveu: “pega ele, pega ele!”. Todos os outros espectadores virtuais podiam ler também. Dessa forma, pode-se dizer que ela não só assistiu, mas também teve a oportunidade de se expressar.

Através das mensagens que podem ser digitadas, o *chat* é um espaço de difusão da participação do público que permite ao participante:

- poder se identificar, colocando seu nome;
- saber quem também está participando;
- tirar dúvidas técnicas com o mediador;
- emitir e ler opiniões/comentários sobre o que está assistindo;
- conversar com os outros internautas que estão no mesmo ambiente virtual;
- participar sugerindo falas aos personagens;

²⁷ MEDEIROS, Maria Beatriz de. *Performance em tele-presença: o Corpo em telepresença*. Disponível em: <<http://www.corpos.org/papers/corporificacao.html>>. Acesso em: 21 set. 2010.

Após o término da peça também ocorre um último contato neste ambiente de bate-papo, onde o público presente no espaço em que a apresentação foi realizada é convidado a participar, junto com os atores, de uma conversa com os internautas.

Há inúmeras formas de interatividade voltadas para a cena. Os intercâmbios entre os artistas e o público podem ter mudança de funções: o apreciador pode virar artista, o artista pode virar apreciador, o apreciador pode virar obra. Atores e espectadores se misturam, em narrativas com vários caminhos que podem ser escolhidos também pelo espectador presencial, em tempo real. É necessária uma preparação técnica com foco em montagem de cenas com tramas e conflitos participativos.

A utilização da Internet no ambiente teatral possibilita um personagem dialogar com o espectador, que pode interferir no desenvolvimento da trama por enquetes, ou qualquer outro tipo de participação. Porém, o fato da Internet não ser utilizada no teatro, com público presencial no local em que os atores estiverem encenando, condiciona a apresentação cênica ser taxada, inicialmente, como apenas um espetáculo transmitido por vídeo. Não necessariamente é teatro, caso só estejam assistindo espectadores virtuais por meio da rede. Isso, porque uma transmissão de apresentação dramatúrgica, ao vivo, em formato de vídeo, nunca foi denominada puramente como tal. É o caso dos teleteatros exibidos pelas emissoras de TV. E uma novela se diferencia do teleteatro, entre outros fatores, por não conter público presencial no local em que está acontecendo a encenação.

Continuando nesta reflexão, simplesmente ter público ao vivo, presencial não é a única condição para produzir uma obra teatral, conforme exposto a pouco no primeiro capítulo. Portanto, convém usar a teatralidade como parâmetro para analisar o caso de cenas transmitidas em tempo real, pela internet, sem ter também esse público presencial no mesmo ambiente dos atores. Há uma relação de telepresença que pode manter o jogo de ação e reação (que a tensão entre ator e espectador provoca) quanto maior for o número de recursos utilizados na apresentação que permitam a reciprocidade, a interlocução. Se a interface permite a comunicação entre o ator e todos os seus espectadores com áudio e vídeo transmitidos de forma recíproca, bidirecional, fica mais próximo da arte teatral.

A primeira apresentação cênica desta pesquisa foi realizada com público presente na sala em que foi encenada e com internautas assistindo por vídeo-conferência. Foi uma apresentação mais teatral para o público que estava presente do que para os internautas. A segunda foi realizada de maneira diferente: O público estava assistindo em uma sala da Universidade de Brasília, uma transmissão feita de minha residência, por meio de uma filmadora. Não foi uma apresentação teatral. Por mais que tenha sido em tempo real; que tenha sido apreciada por espectadores dispostos em formato de um auditório e ouvindo a reação uns dos outros; e que eles tenham participado na escolha do final por meio de votação. Não é só ter um ator, um personagem e um espectador para exercer o fazer teatral. Creio que um dos grandes diferenciais do teatro é que nele é possível o espectador ter a sua disposição recursos que contemplem todos os seus sentidos, não só a audição e o visual. Na primeira apresentação descrita neste parágrafo o público presencial teve uma experiência teatral e o público formado por internautas, tiveram uma experiência por meio da linguagem audiovisual. A segunda apresentação descrita aqui é mais próxima de uma apresentação cênica em linguagem audiovisual do que teatral para todos, pois para cada pessoa o som advém de uma caixa de som ligada ao computador e a visão está condicionada ao “olhar” da câmera filmadora e aos limites da tela, com imagem bidimensional. Neste caso, nenhum espectador sente o cheiro do local da cena, ou pode ser tocado fisicamente por um personagem. A interface utilizada na comunicação não permite isso.

Um(a) artista tentar determinar se uma apresentação cênica participativa, com áudio e vídeo transmitidos via internet, é uma TV digital, um cinema interativo ou um teatro digital é uma prática comum na Internet. No site paulista www.teatroparaalguem.com.br, textos de peças teatrais são encenados e transmitidos ao vivo, ao mesmo tempo em que são gravados para ficarem disponíveis aos internautas. Seus idealizadores, Renata Jesion e Nelson Kao publicaram, no próprio site, um texto a respeito desse tema:

É teatro? É cinema? É internet? Afinal o que estamos buscando? Algo novo. Algo que provoque e atinja a nossa sensibilidade e a do público. Não sabemos o que estamos criando, nem queremos um nome para isso. O artista sente uma necessidade de produzir, e por isso o faz, só isso. Não entende e nem quer entender ou nomear o que cria. [...] Uma coisa é certa, estamos tentando. Não queremos repetir o teleteatro. Achamos o teatro filmado muito chato. Também não queremos um videoclipe. O tempo e a linguagem do teatro é outro. [...] Não temos pretensão de dar respostas. Mas tampouco vamos ficar parados à espera de que elas caiam do céu. Afinal, o que é mesmo teatro?

O que Jesion e Kao chamam de peças teatrais, na verdade, não tem um público presencial e por mais que afirmem não quererem repetir o teleteatro, se aproximam muito desse modelo. O que difere o teleteatro televisivo de um teleteatro pela Internet não é o fato de ter um público fisicamente presente apreciando o trabalho do artista (ambos devem ter), mas sim o fato de a comunicação ser bidirecional pela Internet. Na TV, o espectador não pode reagir nem participar, a não ser por meio de telefone ou cartas. Já pela Internet, o próprio meio facilita o uso de recursos interativos. No caso do site “Teatro para Alguém”, esses recursos não são amplamente explorados, e como as apresentações são voltadas somente para espectadores virtuais, a meu ver, estas cenas se aproximam mais de uma novela transmitida via TV digital do que de uma peça teatral.

Outros sites colocam a disposição trabalhos em que seus idealizadores consideram a interatividade como ponto principal, mas que não são exibidos ao vivo e nem gravados com público presencial. É o caso do site brasileiro www.filmejogo.com.br, que contém o filme-jogo chamado “A Gruta”, dirigido por Filipe Gontijo, onde o espectador escolhe, inicialmente, qual personagem quer seguir e depois tem, à disposição, vários momentos em que pode decidir o rumo da história, podendo chegar a 11 finais diferentes. A nomenclatura é bem clara: é um filme jogo, um vídeo interativo, que quando é apresentado para uma platéia num auditório, por meio de projeção de vídeo, é chamado de cinema interativo. Nestas apresentações cada espectador recebe um controle portátil que possibilita a votação no momento em que é solicitada.

Uma montagem teatral em congruência com recursos cênicos advindos do uso de meios digitais, possui outros pontos particulares que merecem uma análise detalhada. Luiza Fragoso, no texto *Arte no Ambiente Telemático*²⁸ descreve tempo, espaço, autoria e público como pontos chaves para analisar uma obra artística digital. Estes apontamentos, além de serem correlacionados entre si, possuem relação direta com a interatividade. Em “Pitomba Online”, ao fazer uma análise destes itens pela observação do público, pode-se perceber que, neste espetáculo, o espectador também pode ser co-autor do texto devido às possíveis colaborações com falas para os atores, pelo ambiente de bate-papo, e às opiniões de que rumo o enredo deve seguir, com seu voto. Desde as primeiras apresentações, houve internautas que se

²⁸ FRAGOSO, Maria Luiza Pinheiro Guimarães. *Arte no Ambiente Telemático*. Disponível em: <<http://www.tracaja-e.net/pag1.html>>. Acesso em: 8 jul. 2009.

sentiram estimulados a assistir mais de uma vez a peça, a fim de poder intervir com novas falas e escolhas de outros rumos para o enredo e, dessa forma, poder apreciar novas histórias.

Recentes estudos, por meio de experiências precursoras a respeito da narrativa cênica na cibercultura, procuram criar alguma nomenclatura para esse fazer artístico que dialoga com o teatro, com a estética do cinema, do vídeo e do teleteatro, mas que não apresenta um termo claro e eficaz que contemple suas particularidades, como a interatividade. Os termos *Ciberdrama*, usado por Janet Murray, em seu livro “Hamlet no Holodeck” (2003), e *ciberteatro*²⁹ são adequados a esta pesquisa, ao serem mais abrangentes que *webdrama*, visto que o prefixo web limita-se ao uso da *World Wide Web* (WWW) que é apenas um dos serviços disponíveis na Internet. Em reportagem sobre o assunto, no jornal O Estado de São Paulo de 20 de abril de 2009, o jornalista Lucas Pretti faz o seguinte comentário a respeito do uso de outro termo, mais condizente com este trabalho, que é *teatro digital*:

A própria alcunha é perigosa por reduzir o conceito ao significado de digital entendido como eletrônico pela maioria das pessoas – e por incluir erroneamente o teatro tradicional filmado e postado no YouTube (que não é, definitivamente, uma experiência de teatro digital). A discussão vai longe, mas já há teóricos debruçados sobre o assunto. A artista Nadja Masura, da Universidade de Maryland, nos EUA, trabalha numa tese em que condiciona o teatro digital a algumas características – basicamente a existência de alguém conduzindo o espetáculo, um texto (que não é apenas palavra) e o público. A questão é que todos os elementos são relativos hoje em dia e expandidos a níveis máximos. (PRETTI, 2009, p. L1)

A Internet tem a capacidade de ampliar a difusão de um trabalho artístico para apreciação por uma quantidade cada vez maior de pessoas. Qualquer iniciativa de comunicação pela rede pode ter abrangência destinada apenas ao público local/estadual, ou possuir alcance regional/nacional e até internacional. O espetáculo “Pitomba Online”, com censura livre, tem o público-alvo inicialmente formado por internautas com faixa etária adolescente e adulta, porém o conteúdo foi pensado de forma a agradar também o público infanto-juvenil. Embora algumas pessoas de outros estados, principalmente Bahia e Tocantins, tenham assistido algumas apresentações, o foco da divulgação, por enquanto, foi local/estadual. O público era formado, principalmente, pela comunidade do *campus* da Universidade de Brasília – UnB e classe artística da cidade.

²⁹ Ciberteatro é um “nome-conceito” sugerido por Ludmila Pimentel (2000, p. 108).

Algumas apresentações de cenas experimentais tiveram apenas público formado por internautas. E cada espectador pode ter recebido uma obra diferente devido, por exemplo, à cena poder estar com uma lentidão nos movimentos por conta de uma conexão devagar ou com uma clara e menor por conta de alguma configuração no monitor de vídeo. Na rede, uma mesma obra se multiplica em várias, pois cada um recebe a “sua” cena, por conta do intermédio da sua interface. Há também uma variedade nos momentos de interação já que uma pessoa pode receber um chamado para participar de uma votação para a escolha do final de uma cena, por exemplo, e cerca de 30 segundos depois quem tinha uma conexão mais lenta recebe o mesmo chamado. Outros fatores que podem alterar a receptividade e participação de cada espectador como, por exemplo, onde ele se localiza e que interferências sonoras pode estar surgindo neste local.

A plataforma do *Ustream* (site de serviço com recurso técnico para transmissão de conteúdo audiovisual em tempo real pela Internet), utilizada nesta pesquisa, exibe a quantidade de janelas de vídeo abertas na rede, com a mesma apresentação. Este número mostra a quantidade de conexões. Mas a quantidade de conexões não significa a mesma quantidade de público assistindo pois durante uma apresentação um espectador pode estar com vários programas abertos (estar escrevendo num formatador de textos, por exemplo). A conexão está estabelecida, mas a atenção dele não está voltada à cena. Por outro lado, pode-se ter também uma conexão com a exibição em um computador que esteja com mais de uma pessoa atenta, assistindo e participando do espetáculo. Em outras palavras, conexão não tem ligação com número de audiência.

No uso da telepresença pode haver público online, público no local da apresentação, ou ambos. O importante é determinar o que será feito cenicamente com foco para cada recepção, a fim de contemplar a todos e não se perder em ações que podem não funcionar. Independente de como é a cena, cada público online tem seus diferenciais. Em bate-papo por texto após apresentações, internautas disseram que seus parentes idosos e crianças pequenas com dificuldade de sair de casa por conta de limitações decorrentes da idade tiveram facilidade de contemplar, com a possibilidade de assistir e participar. Além disso, enquanto a cena acontece, não há constrangimento perante os atores ou demais integrantes do público se um espectador online decidir ir ao banheiro ou conversar com alguém.

Como já exposto, a exibição de uma cena com atores em tempo real na Internet pode ser apreciada de diferentes formas não somente por conta da percepção individual do espectador, como também pela tecnologia que entremeia e permite esta relação. É preciso compreender como as recepções e, conseqüentemente, as apreciações de uma mesma obra artística tornam-se diferenciadas por causa das conexões com a Internet serem realizadas em velocidades e equipamentos variados. Se os atores fazem a apresentação de uma cena com muita variação de ritmo, tanto no movimento corporal quanto na fala do texto, cada pessoa pode receber uma mesma obra de modo diferente.

As apresentações das cenas experimentais e do espetáculo “Pitomba Online” tiveram espectadores com conexões de várias velocidades e diferentes configurações de computadores pessoais. Questionados depois de assistir, eles descreveram o recebimento de acordo com as particulares condições. Perceberam variações de tempo na cena que interferem diretamente nas suas apreciações. Nas primeiras apresentações, o retorno dos participantes quando eram indagados a respeito da recepção do áudio e do vídeo ficava, em média, com a seguinte proporção:

30% recebiam o áudio e o vídeo contínuos

70% recebiam o áudio muito bem e o vídeo muito intermitente

Os que recebiam o vídeo intermitente tinham conexão com velocidade abaixo de 300 Kb/s. Os demais possuíam maior fluxo de dados, bem mais velozes. Depois de um período de aproximadamente um ano, a proporção obteve uma mudança significativa:

90% recebiam o áudio e o vídeo contínuos

10% recebiam o áudio muito bem e o vídeo muito intermitente

Atualmente, com muitas conexões com velocidade em torno de 1 megabyte, algumas apresentações recentes chegaram a obter 100% de espectadores recebendo áudio e vídeos contínuos. Isto ocorreu, provavelmente, por conta de serem cada vez mais acessíveis as conexões de banda larga com altas velocidades. A constante popularização da Internet com qualidade está sendo muito útil para essa pesquisa porque possibilita uma maior fluidez das cenas e da participação dos internautas.

Quando se utiliza uma interface para a transmissão da apresentação de uma cena, as características da interface devem servir ao objetivo proposto. As transmissões de “Pitomba Online” foram feitas por meio de conexão banda larga de alta velocidade. Isso possibilitou a boa recepção de quem tem uma conexão equivalente. Caso a transmissão fosse realizada com velocidade baixa, nem quem possui uma ótima conexão estaria recebendo uma cena com qualidade boa, já que a qualidade da obra que se pode receber depende totalmente das condições do envio.

No uso de recurso audiovisual, ou seja, na filmagem, o espaço cênico fica com características muito diferentes e deve ser repensado e muito explorado pelos atores. Na tela, a imagem é bidimensional e fica determinada por suas bordas. Na cena realizada, a venda de produtos online através de mímica é desenvolvida de forma a explorar as possíveis relações imagéticas com a tela. Segundo Janet Murray (2003, p. 109) “Ambientes eletrônicos baseados na tela de um monitor também podem proporcionar a estrutura de uma visita de imersão. Aqui a própria tela é a tranqüilizadora quarta parede [...]”

Este trabalho cênico realizado para Internet pede uma metodologia também específica. A dinâmica de gestão, produção e difusão das apresentações ocorre com a implementação de ações seguindo a seguinte ordem:

- Realizar ensaios da cena e determinar os objetos de cena, figurino, roteiro e equipamento necessário.
- Desenvolver manter atualizado o site, utilizando do serviço de um *web designer*
- Separar o material necessário, realizar testes técnicos e ensaios de vários finais diferentes com o objetivo de deixar tudo pronto, pois a maioria dos espectadores pode escolher qualquer um dos caminhos disponíveis para a cena.
- Distribuir panfletos e realizar anúncios em salas de aulas na UnB e em eventos teatrais, além de palestras do projeto com detalhes dos procedimentos em eventos sobre Arte e Tecnologia.
- Divulgar a hora, data e endereço eletrônico das apresentações por meio de e-mails e comunidades digitais como o *Orkut* (www.orkut.com.br) e *MSN* (<http://br.msn.com>)
- Em toda a divulgação, salientar a interatividade e o fato do evento ser ao vivo.

- Reunir a equipe para a preparação, apresentação e desmontagem (formada por um assessor técnico mediador, dois atores, operador de luz, operador de câmera, contra-regra e sonoplasta)
- Antes das apresentações, o mediador deve realizar a recepção dos espectadores por meio do chat com avisos quando faltarem 10 minutos e quando faltarem 5 minutos para o início, solicitando aos internautas que avisem e convidem seus amigos e familiares para que também participem.
- Durante as apresentações, convidar os espectadores a votar para escolha do final da cena.
- Encenar ao vivo o final mais votado em cada cena.
- Realizar perguntas sobre a qualidade técnica da recepção e sobre as questões artísticas dos procedimentos cênicos executados.
- Informar ao público data e hora das próximas apresentações.
- Salvar as informações da votação, como resultado e quantidade da participação.
- Salvar também o *chat* de cada apresentação.
- Desmontar o equipamento.

A respeito da portabilidade e suporte técnico, uma montagem cênica voltada para dois tipos de público que recebem a obra (presencial e internauta), a Internet, assim como a montagem teatral convencional, tem como procedimento fundamental um prévio planejamento. Este pode variar muito tendo em vista seus objetivos específicos. Após observar bem o espaço e as possibilidades de montagem, é realizado um esquema para definir quais equipamentos serão necessários e qual é a melhor localização dos mesmos. A disposição de tudo deve levar em conta o que necessita estar no campo de visão da câmera, ou seja, o que deve ser visto pelo espectador.

Essa pré-produção foi fundamental para que não faltasse nada na realização de “Pitomba Online”, cujo suporte contou com uma equipe formada por dois atores, eu e o Márcio Minervino. Desde o início Eduardo Martins, técnico em informática foi o responsável pela mediação nas apresentações e suporte do equipamento técnico. De acordo com as necessidades do espetáculo, foram convidados os profissionais Guilherme Sampaio para compor a sonoplastia, Fabrícia Bernardes na função de *web designer* e a atriz Juliana Meneses, também na mediação.

O Ponto de Cultura Cooperativa Brasiliense de Teatro e Circo, forneceu apoio com toda a infra-estrutura da instituição. Os equipamentos necessários são formados por câmera filmadora, computador, cabos, projetor de vídeo, conexões, modem, refletores de luz, caixas de som e tela para projeção de vídeo. Pertence parte à Cooperativa e outra parte é de acervo pessoal dos integrantes da equipe. Todas as conexões de cabos dos equipamentos utilizados seguem esquemas previamente planejados e desenhados de acordo com o objetivo e o espaço físico.

Como a iniciativa da construção da cena consistia em transmitir conteúdo audiovisual interativo pela Internet, foram utilizados suportes típicos para esta comunicação e uma portabilidade disponibilizada de forma gratuita na rede, formada por um *blog*, um sistema de *chat* e um sistema de emissão de conteúdo audiovisual ao vivo visando fácil acesso aos espectadores. Inicialmente, nas experimentações de cenas para a montagem da peça, uma das plataformas utilizadas foi o *BlogSpot* (www.blogspot.com), sistema de *blog* gratuito, para que todo o projeto fosse acessado de forma simplificada, já que entrar em um site por meio de um programa de navegação via web é o modo mais popular para a comunicação na rede. Inserido no blog estavam um player de uso gratuito do *Ustream.tv* (www.ustream.tv) para a transmissão de áudio e vídeo ao vivo, que permitia a interação através de uma enquete no momento em que ocorria a ação; e o *Xat* (<http://xat.com>), um *chat* igualmente sem custo, que permitia aos internautas que navegaram no site uma interação maior entre eles e com a equipe. Posteriormente, quando “Pitomba Online” estreou como espetáculo, passou a ser utilizado um site, nomeado “Me vê”, cujo endereço eletrônico é www.meve.com.br e um *chat* personalizado foi elaborado pelo programador Eduardo Martins. O novo ambiente de bate-papo passou a ter instruções em português e permitia salvar a conversa em formato de texto.

A escolha deste ambiente ser em formato de um site para a difusão do conteúdo elaborado se justifica por facilitar a acessibilidade (inclusive por meio de conexão com Internet através de aparelhos celulares) e também por possibilitar o acesso gratuito dos internautas. Consiste num local de realização e difusão das cenas interativas de “Pitomba” num espaço cênico delimitado por recursos técnicos (a captação por meio de câmera filmadora e a recepção através da tela de monitor e das caixas de som). O equipamento de recepção e participação de cada internauta pode variar muito, como, por exemplo, o uso de um aparelho de TV como um monitor de computador, ou caixas de som amplificadas.

Além de ser um endereço eletrônico para as apresentações da peça “Pitomba Online”, tenho pretensão de dar continuidade ao desenvolvimento de mais conteúdos para o site, estimulando a produção local/estadual dos artistas a alimentar este ambiente. Um de meus projetos que iniciarão em 2011 chama-se “Me vê no Circo” e visa experimentar a telepresença nas artes cênicas circenses. Isso pode vir a acarretar, em longo prazo, uma programação de várias cenas acontecendo (algumas até ao mesmo tempo) que ilustrariam a multiplicidade cultural brasileira, um espaço de inserção popular nos novos meios de produção e difusão de cultura.

Os apreciadores que pretenderem participar das cenas poderão entrar e usufruir a vontade sem a necessidade de cadastro. Esse fator visa facilitar a popularização do site ao desburocratizar com um acesso fácil. O site www.meve.com.br, possui um *chat*, uma janela de vídeo e um menu com release e ficha técnica. A equipe do espetáculo “Pitomba Online” tem o objetivo inicial de continuar apresentando a peça neste endereço e contribuindo para o desenvolvimento da pesquisa. Para isso, conta com os seguintes objetivos essenciais, a serem alcançados:

- Executar, hospedar e difundir conteúdo da peça “Pitomba Online” obra artística cênica para Internet.
- Explorar, definir e difundir processo de pesquisa dos procedimentos para elaboração de cenas interativas para Internet.
- Experimentar, criar e difundir as linguagens tradicionais e populares das Artes Cênicas, como a do palhaço e do teatro de bonecos em mídias digitais.
- Elaborar uma história interativa com atores, como num formato de um jogo, onde o espectador escolhe o rumo da narrativa.
- Executar a peça em tempo real, com participação de público presencial ao vivo e de espectadores virtuais, pela Internet.
- Adquirir, explorar e compartilhar os equipamentos técnicos para o seu pleno funcionamento.
- Divulgar o site utilizando as comunidades virtuais na Internet.
- Difundir também para acesso em Internet através de aparelhos celulares.
- Divulgar local das apresentações para o público presencial, com entrada franca.

A sustentabilidade de um ambiente desse porte é uma tarefa bem problemática, um vez que precisa de recursos financeiros para custear o pagamento de uma equipe (com direção,

atores, produtores, cenotécnicos, webdesigners, e profissionais da linguagem audiovisual); equipamento técnico/suportabilidade (hospedagem do site, programação computacional, filmadoras, computadores, refletores, espaço, etc.) e divulgação.

Para se obter uma audiência satisfatória, não basta a divulgação de uma apresentação ser feita por meio de panfletos ou cartazes. Os anúncios que se mostraram mais eficazes pela quantidade maior de pessoas atingidas, foram os realizados com recursos da própria Internet, ou seja, quando se passa as informações no convite aos internautas por meio das comunidades virtuais onde a comunicação é bem ampla e rápida. Os convites são difundidos nas crescentes redes digitais de relacionamentos como o *Orkut* (www.orkut.com.br), por exemplo. A quantidade de público aumenta significativamente também com avisos via *chat*, como o *MSN* (<http://br.msn.com>), onde se visualiza quem está online minutos antes das apresentações.

Na divulgação das apresentações deste trabalho foram usadas, além das opções citadas acima, o envio de e-mails a uma lista de endereços de amigos, familiares e comunidade acadêmica do Mestrado em Arte da UnB. Desde a primeira apresentação, foram enviados e-mails informais, com a data e hora, release e endereço eletrônico de onde poderiam ser assistidas. Além dessas informações básicas, continha também as instruções sobre como acessar a apresentação e participar em tempo real. As instruções foram ficando mais fáceis na medida em que o ambiente virtual deixava de ser um *blog* para ser um site com *chat* personalizado.

Cabe salientar algumas características importantes da divulgação realizada. Primeiro, a necessidade de informar que a referência para o início das apresentações é o horário de Brasília tendo em vista a variação no fuso-horário que possui cada localidade em que um ou mais internautas acessam o trabalho. Segundo, a comunicação de que a apresentação não será gravada, ou seja, que só é possível participar na hora em que a peça é apresentada. A maioria dos trabalhos em vídeo veiculados pela Internet fica a disposição dos internautas para serem acessados quando quiserem. Porém, neste trabalho, essa característica não foi aplicada por resultar na perda de capacidade da participação do internauta em tempo real. E mesmo assim, algumas pessoas tentaram ver bem depois do horário estabelecido, como é o caso de uma internauta que dialogou comigo pelo *chat* quando entrou após a apresentação, achando que

estaria gravado. As informações mais detalhadas das instruções para assistir ficavam na página inicial do blog e agora estão na primeira página do site.

De acordo com fatores ligados ao fazer teatral, a regularidade das apresentações, a escolha dos horários e dias da semana, e o valor da entrada determinam a quantidade do público presente. No ciberespaço também, mas somados às características típicas da Internet. Saber a faixa etária do público-alvo da cena ajuda na busca de informações relevantes como o horário e dia da semana que ele costuma acessar a rede. O comércio eletrônico tem se popularizado e formas de se pagar para assistir a uma apresentação podem ser aplicadas. Porém, do mesmo modo que ocorre no teatro, a gratuidade atrai mais espectadores e a cobrança de qualquer valor passa a delimitar o público por classe econômica.

A frequência das apresentações de cenas experimentais para a montagem de “Pitomba Online” variou muito e com certeza não contribuiu para o crescimento numérico do público. A primeira apresentação em tempo real foi realizada como parte da programação do projeto Teatro em Debate realizado no Ponto de Cultura – Cooperativa Brasiliense de Teatro e Circo no dia 15 de maio de 2008. Houve uma temporada de maior frequência em novembro de 2008 com apresentações semanais aos domingos, às 16 horas (horário verificado com maior audiência). As demais foram realizadas até agosto de 2009, com média de intervalo de 15 dias, variando o horário para verificar qual era o de maior audiência. Houve uma pausa nas transmissões no período do carnaval de 2009. Como espetáculo, teve estréia dia 3 de abril de 2010 no evento SESC Fest Clown.

Creio que os procedimentos utilizados na montagem teatral, descritos neste capítulo, foram suficientemente explorados dentro das necessidades atuais referentes à peça, porém, sempre permitem novas visões a seu respeito, principalmente devido às constantes evoluções tecnológicas e às necessidades de cada trabalho artístico. Fui convidado a realizar uma oficina sobre estes procedimentos, como parte da programação do I Festival Internacional de arte e Mídia - FAM e, ao estimular outras pessoas a experimentarem alguns dos recursos já utilizados na peça, percebi novas variações para os mesmos procedimentos. É um campo amplo para ser explorado pelos artistas. Na segunda parte deste capítulo, temos os detalhes da dramaturgia da peça, com suas singularidades devido às alterações no planejamento e registro textuais na escrita teatral com o uso da telepresença e da Internet no espetáculo.

2.2 – Dramaturgia

Um texto teatral possui, geralmente, as falas dos personagens e algumas indicações de intenções emocionais e ritmos. Ocasionalmente apresenta também comandos para as demais áreas que compõem um espetáculo, como as ações dos técnicos de iluminação e de sonoplastia. Para a dramaturgia de “Pitomba Online”, houve a necessidade de ampliar os parâmetros desta escrita por conta de suas particularidades, detalhadas a seguir.

A telepresença e a Internet no teatro exigem novas demandas de tarefas e seus respectivos profissionais para executá-las. Na montagem de “Pitomba Online”, a função do operador de câmera é determinar que imagens os internautas visualizam na tela do aparelho pelo qual estão conectados à rede. Muito próximo ao que Ivani Santana (2006, p. 126) observa em seus espetáculos de dança com filmagem, onde o operador de câmera “tornava-se um *partner* na cena, pois a possibilidade de relacionamento entre os corpos remotos dependeriam das imagens geradas.”

O contra-regra, responsável por contribuir com todas as outras funções teatrais, na dramaturgia de “Pitomba Online”, possui as indicações de suas tarefas no próprio texto, por conta da importância de suas ações para o andamento da peça. Durante a apresentação o contra-regra tem algumas responsabilidades essenciais, desde a operação de aparelhos como o projetor de vídeo a ligações de cabos em equipamentos como a câmera filmadora.

Outra função necessária em “Pitomba Online” é a de mediador, para a relação com os internautas através do ambiente virtual de bate-papo textual. Ele é o responsável por:

- receber a todos os que conectarem ao site www.meve.com.br, antes e durante a apresentação;
- Esclarecer dúvidas sobre como assistir a peça com os recursos audiovisuais e resolver eventuais problemas que podem vir a surgir como, por exemplo, fornecer auxílio a alguém que não esteja visualizando o espetáculo na janela de vídeo, sugerindo a ela tentar entrar novamente na página ou recarregá-la para conseguir ter acesso às imagens desejadas.

- Durante a apresentação, no momento em que se abre espaço para a votação dos internautas a respeito de como deve continuar a trama, o monitor deve indicar como escolher cada opção e, principalmente, estimular a participação de todos.

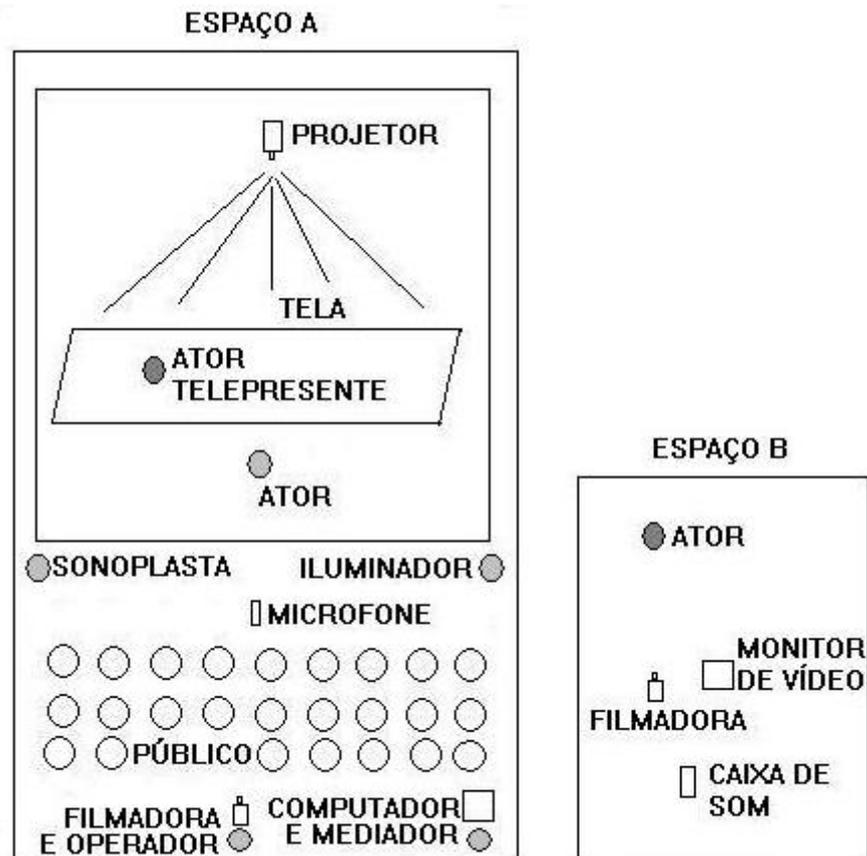
- Em outro momento aberto à participação dos internautas, onde o ambiente virtual de bate-papo textual é projetado na tela para que escrevam sugestões de texto para que os atores possam falar, o monitor deve explicar o que os atores estão pedindo, exemplificar sugerindo falas aos atores e estimular a participação de todos.

O espaço cênico é múltiplo com a telepresença em cena, tendo em vista a necessidade de mais de uma sala para acontecer a peça (uma onde os atores são filmados e outra onde as imagens deles são projetadas e tanto eles quanto o público podem estar presentes), além dos espaços interligados através da conexão com a Internet. Para a melhor compreensão de onde acontece cada cena, a identificação de cada espaço foi determinada da seguinte forma:

Espaço A – Contém o palco e uma tela branca grande para a projeção de vídeos. Local onde estão presentes os atores e o público, além das funções técnicas como o sonoplasta, o iluminador, o mediador para dialogar com os internautas, e o operador da câmera filmadora, responsável por transmitir as imagens via Internet. Local onde os atores também aparecem telepresentes.

Espaço B – Contém a câmera responsável por transmitir o que acontece em cena com os atores para ser projetado em vídeo na tela do espaço A. Para uma melhor interação entre os espaços, é um local onde os atores recebem, do espaço A, o áudio por meio de caixa de som e a imagem através de um monitor de vídeo.

Muitos cabos interligam os dois espaços, trocando informações em áudio e vídeo, em tempo real. Para clarear o entendimento dos principais locais do espetáculo, o desenho a seguir descreve a planta dos espaços A e B:



Esta organização facilita a cada integrante da equipe saber onde deve estar em cada momento e contribui com a noção de todo o espaço físico que a peça ocupa para os técnicos envolvidos. Por exemplo, facilita o operador de câmera ter noção de que no “Espaço A”, deve filmar o que está sendo transmitido pela Internet, enquanto a outra câmera, que fica no “Espaço B”, está fixa e não tem a necessidade de seu manuseio durante a trama. Cabe lembrar que além destes, outros espaços físicos são somados ao espaço cênico: os locais em que são recebidas as transmissões em vídeo da peça, também em tempo real, onde a conexão com a Internet é estabelecida. As localidades dos internautas não podem ser previamente delineadas ou mensuradas por conta da sua imensa variabilidade (em quantidade e distância, por exemplo) a cada apresentação e inclusive durante a própria. Os internautas possuem uma liberdade para entrar e sair do site muito maior do que o público presencial possui num espaço físico de uma apresentação de teatro. Neste caso, podemos fazer uma analogia entre o internauta e o espectador do teatro de rua, onde este também pode “entrar” e “sair” quando pretender.

As cenas foram criadas a partir da experimentação dos efeitos da telepresença em vídeo, como a imagem bidimensional e o limite do que a câmera capta. Dessa forma, a dramaturgia tem suas divisões, em grande parte, pautadas na alternância destes efeitos dentro da trama. A seqüência divide as atuações dos atores em momentos com foco na participação dos internautas, na presença e na telepresença para o público presente no mesmo ambiente físico em que eles estão, além do curto período de exibição de vídeo pré-gravado. Descrevo, a seguir, como é trabalhada a telepresença dos atores em cada cena, tomando como referência a percepção do público presente fisicamente no teatro. Os parágrafos a seguir são descritivos para facilitar a análise e os detalhes do que é explorado sobre a telepresença dos atores, nos capítulos 3 e 4. Encontram-se em anexo o texto dramático completo (anexo 1) e um vídeo de um trecho da peça (anexo 2) para consulta durante a leitura abaixo para acompanhar como se desenvolve a trama com as falas dos personagens em cada cena.

Cena 1

Telepresença e presença para o mesmo público

Oliveira, no *espaço A*, conversa com a imagem de Andrade projetada na Tela. A telepresença do Andrade é produzida com a intenção de parecer que ele está num lugar distante geograficamente do local em que se encontra o Oliveira e o público, mas na verdade ele se encontra no *espaço B*, que se localiza ao lado do *A*.

Cena 2

Espaço cênico da tela – alternância entre telepresença e ausência

O espaço cênico da tela é explorado por Andrade. Ele usa as bordas do campo de visão de sua imagem para sair e entrar em cena e, dessa forma, alternar entre ausência e telepresença. Depois, passa a dar a impressão de que está preso na tela, ao “bater” e se “pendurar” nas bordas, ou ir para a frente para tentar quebrar “a quarta parede”.

Cena 3

Alternância entre presença e telepresença

Andrade aparece em cena presencialmente, no *espaço A*, revelando ao público que ele estava na sala ao lado. Oliveira vai para o *espaço B* e aparece telepresente no *espaço A*. Ou seja, eles trocam de espaço. Andrade conversa com público enquanto Oliveira tenta verificar se tem algo errado com a tela.

Cena 4

Somente telepresença – característica bidimensional do vídeo

Oliveira chama Andrade, que também vai para o espaço B. Os dois aparecem telepresentes ao público. Alternam entre ausência e telepresença na tela, simulando uma perseguição. Em seguida, Oliveira se aproxima da câmera para deixar a sua imagem projetada no telão do *espaço A* maior do que a do Andrade, com o uso da falta de profundidade da imagem em vídeo. Em seguida, Oliveira usa o recurso de aproximação e distanciamento da captação de imagem da câmera (*zoom*), aumentando-o para dar a impressão de diminuir o espaço disponível ao Andrade dentro da tela e depois diminuindo para voltar ao modo que estava inicialmente. Termina com Andrade saindo do *espaço B*.

Cena 5

Alternância entre imagem em tempo real e imagem gravada – presença com gravação.

Oliveira anda para frente, se aproximando da câmera filmadora para arrumá-la, e aciona uma gravação para ser exibida na tela, no espaço A. No vídeo desta gravação, ele aparece terminando de arrumar a câmera e voltando para trás, para que ninguém perceba a troca da imagem produzida em tempo real pela imagem gravada, dando a impressão de que o Oliveira continua presente no espaço B. Andrade aparece no espaço A e suas ações acompanham o ritmo das ações desta imagem pré-gravada de Oliveira.

Cena 6

Imagem gravada e presença do mesmo personagem

Oliveira também aparece no espaço A. Enquanto ele está em cena, sua imagem gravada continua sendo exibida para o público. Ele passa a impressão de que faz sua imagem desaparecer da tela, no mesmo instante em que, no vídeo, esta sua imagem gravada desaparece.

Cena 7

Presença e telepresença dos mesmos personagens

Andrade e Oliveira estão sendo filmados e se posicionam em frente à tela onde, ao mesmo tempo, suas imagens são projetadas. Isto cria no vídeo um efeito de sobreposição de imagens, multiplicando a telepresença de cada personagem.

Cena 8

Interatividade por telepresença via Internet

Andrade e Oliveira continuam no espaço A e abrem uma enquete para os internautas, perguntando se Andrade deve ser demitido. As opções para escolha são: “DEMITE” ou “NÃO DEMITE”. Enquanto Oliveira acompanha a votação dos Internautas, Andrade colhe os votos do público presente.

Cena 9

Interação por telepresença via Internet

Existem duas versões. Uma, caso a opção mais votada seja “DEMITE” e outra, caso seja “NÃO DEMITE”. Cada uma delas possui acontecimentos diferentes, mas as duas terminam com uma projeção de vídeo onde, na tela do espaço A, aparece o ambiente de bate-papo virtual por texto com os internautas. Oliveira e Andrade pedem a participação com sugestão de palavras para que eles incluam no diálogo entre eles. Formam frases com as palavras sugeridas textualmente pelos internautas procurando criar uma conversa coerente.

Cena 10

Imagem gravada e ausência

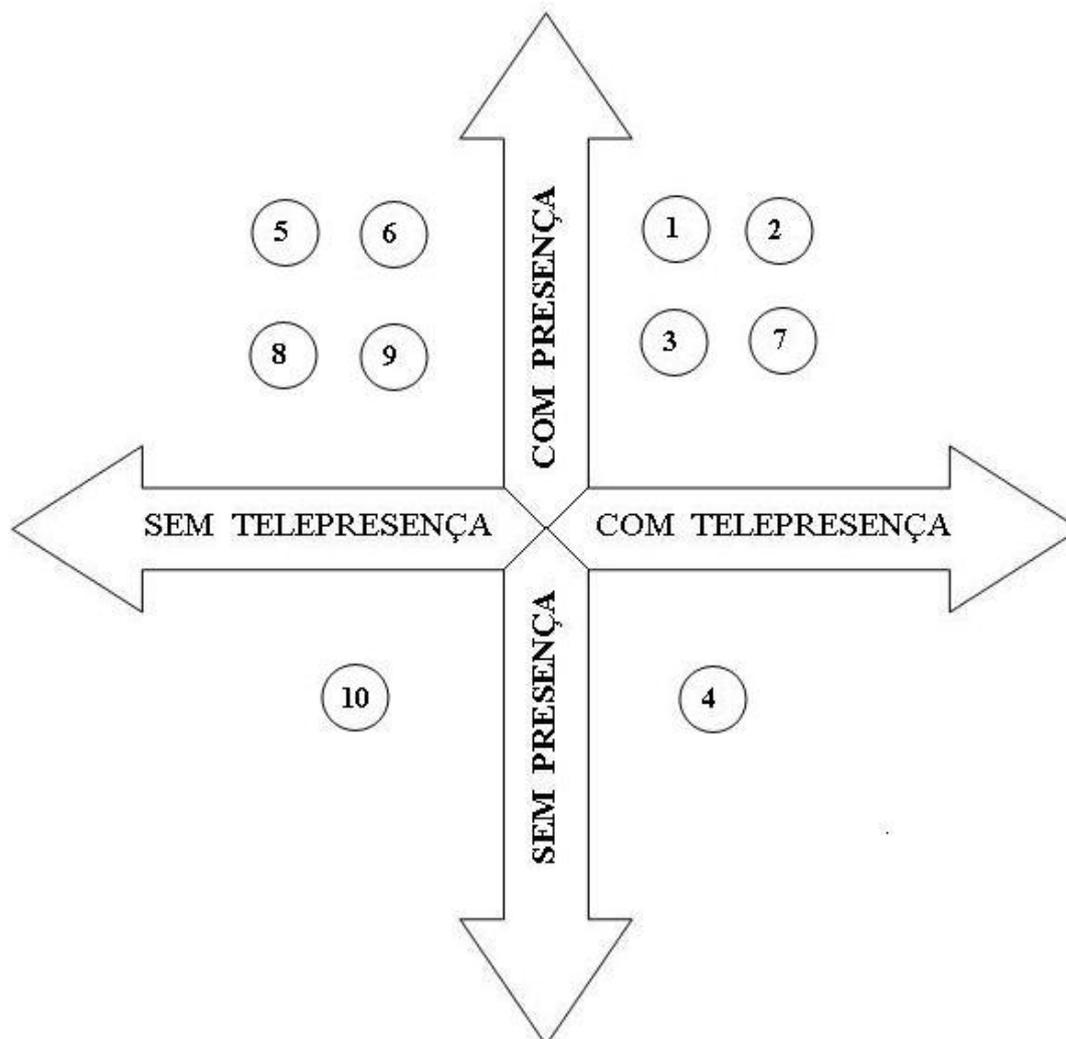
Andrade e Oliveira saem de cena e suas imagens gravadas aparecem projetadas na tela.

Em cena, cada ator, nestes espaços, alterna entre estar em cena presente, telepresente ou com sua imagem gravada. Isto, na visão dos espectadores presenciais, visto que para os internautas os atores só podem estar telepresentes ou com suas imagens gravadas. Para esclarecer como se comporta estas alterações durante o espetáculo, segue uma tabela separas por personagem, a cada cena:

Cena	Oliveira	Andrade
1	presente	telepresente
2	presente	telepresente
3	telepresente	presente
4	telepresente	telepresente
5	imagem gravada	presente
6	presente e imagem gravada	presente
7	presente e telepresente	presente e telepresente
8	presente	presente
9	presente	presente
10	imagem gravada	imagem gravada

Podemos observar que em grande maioria das cenas, pelo menos um dos atores se encontra presente e que ambos intercalam entre todos os modos. Em “Pitomba Online”, toda a vez que um dos atores alterna entre estar presente e telepresente, são momentos importantes de mudança de comportamento dos personagens. É o caso das transições da cena 1 à cena 6 onde aparece um dos personagens se deslocando de um espaço a outro, alternando entre o espaços A e B. Já nas cenas 8 e 9, é a telepresença via Internet que ganha destaque e, como já foi dito, a função do mediador é fundamental para o bom funcionamento da enquete e do ambiente de bate-papo. São nestas cenas 8 e 9 que a telepresença do público também pode acontecer, por meio de suas interferências na trama.

Para facilitar ainda mais a compreensão da distribuição das cenas entre os modos que os atores podem estar visíveis nesta montagem, elaborei o seguinte gráfico, onde os números das cenas encontram-se circulados e distribuídos nos espaços delineados pelos eixos presença (vertical) e telepresença (horizontal):



Analisando o gráfico, faço algumas observações que considero pertinentes. Na parte de baixo dele, no campo “sem presença”, temos a cena 10 (também é sem telepresença) que se trata da exibição de imagens gravadas onde o elenco se encontra ausente e sua imagem projetada não está sob seu controle; e temos a cena 4 em que os dois atores estão telepresentes, ou seja, com controle de seus corpos virtuais projetados em formato de vídeo. O desenho contribui para expor a diferença clara entre dois modos de projeção em vídeo: um corpo virtual “gravado” diferencia de um corpo virtual telepresente por conta deste segundo necessitar do controle advindo de um corpo real.

Outra observação relevante sobre este gráfico é que o mesmo seria inviável para análise tendo como parâmetro o público formado pelos internautas, visto que, para eles, em praticamente todas as cenas os atores estão telepresentes (como única exceção, temos a cena 10, com imagens gravadas). Dessa forma, fica explícita a impossibilidade do encontro

presencial como uma das principais características de uma apresentação cênica realizada somente via Internet.

Quando se mescla os espectadores presenciais e virtuais, as possibilidades de interpretação se multiplicam. O número maior de mediações entre o artista e o espectador neste contexto como, por exemplo, os equipamentos com suas configurações (computador, câmera, microfone) e os profissionais envolvidos (operador de câmera, mediador) geram uma variedade de recepções diferentes de uma mesma narrativa teatral. Acredito que com a experimentação destas mediações em cena, outras camadas de interferência na dramaturgia, em grande parte inovadoras, serão desenvolvidas de forma a criar vínculos novos entre o teatro e as novas tecnologias. “Pitomba Online” é uma peça teatral que contém experimentos com este intuito.

Os demais destaques destes experimentos com o uso da tecnologia na montagem e apresentação do trabalho prático desta pesquisa são detalhados nos capítulos seguintes, em que várias situações tornaram-se exemplos que servem de parâmetro para a comparação entre presença e telepresença para a análise do ator telepresente.

Capítulo 3 - Presença e telepresença no teatro

3.1 - Tabela comparativa e análise do caso da montagem teatral “Pitomba Online”

*“O tratamento visual e sonoro
traduz as idéias fixas,
as obsessões de nossa época.”
(ASLAN, 2007, p. 311)*

Após análise das peculiaridades de cada elemento desta pesquisa, para clarear as semelhanças e diferenças entre as formas de se “estar presente”, fez-se necessário produzir uma tabela com uma análise comparativa e descritiva, com exemplos da prática desta pesquisa.

Na tabela, não faço distinção entre o artista e quem o contempla. No âmbito da presença, podem ser utilizados aparatos tecnológicos como microfone e uma caixa de som, possíveis de serem colocados em cena, num palco. Porém, na tabela, a coluna presença se restringe a considerá-la no parâmetro de um corpo orgânico presente sem o uso de outro material. Partindo do mesmo princípio, a coluna telepresença se restringe a considerar a tela e o vídeo como elemento que se relaciona com os aspectos apontados, ponderando a necessidade de outros aparatos técnicos. Trata-se, então, da análise da telepresença em vídeo.

Os formatos presenciais do ser humano apresentados na tabela são analisados tendo a teatralidade da tensão na relação entre ator e espectador como parâmetro. Na busca por aspectos relevantes em montagens teatrais, identifiquei a importância de focar em elementos contidos em grande parte delas. Inicia-se com aspectos humanos intrínsecos no trabalho do artista cênico, como os cinco sentidos e as relações com o tempo e o espaço, para depois se voltar aos aspectos extras, como luz e cenário, que complementam o fazer teatral. São realizadas reflexões acerca das várias facetas em que podemos analisar a participação do ser humano numa apresentação teatral, com a comparação entre a presença e a telepresença. Antes de prosseguir, cabe salientar duas características deste processo. Primeiro, que utilizo como parâmetro tanto o trabalho prático realizado em conjunto com esta dissertação, quanto as fontes de materiais textuais e audiovisuais de diversos artistas e pesquisadores de áreas pertinentes ao assunto, como o teatro, o cinema, o vídeo e a TV. Segundo, que as informações

descritas aqui estão em constante transformação com o desenvolvimento irrestrito de novas técnicas e, por conseqüência, principalmente no que tange a telepresença, para esta análise, deve ser levado em consideração a sua restrição relacionada ao período em que foi realizada. Ou seja, provavelmente, daqui a alguns anos, muitas destas informações não poderão ser equiparadas com a realidade. Uma prova desta tendência é a rapidez com que as informações de alguns pensadores da relação contemporânea entre arte e tecnologia vão se transformando de um compêndio sobre o que está em voga, para um relato histórico de um período. Após a tabela, seguem algumas colocações complementando seus dados.

Aspectos	Presença	Telepresença
Visão	Visão da realidade. Imagem tridimensional, com altura, largura e profundidade. Autonomia do foco. A visibilidade do corpo fica condicionada à iluminação natural ou técnica.	Visão intermediada por um aparato técnico. Imagem bidimensional (altura e largura). A visibilidade do corpo também fica condicionada à iluminação natural ou técnica. Há o limite espacial para a atuação, delimitado pelo campo de captação da câmera. As configurações (por exemplo, brilho e contraste) do aparato onde são exibidas as imagens, também alteram a visualização.
Audição	Há possibilidade de comunicação sonora. O ator emite os sons. O ponto de emissão de sons pode ser determinado pelo artista, com a sua movimentação, o que permite variação na acústica, na difusão do som no espaço ao se deslocar. O mesmo se aplica ao ponto de recepção auditiva, com o deslocamento físico dos indivíduos.	A tela não emite som. Muito menos a imagem no ator. Há possibilidade de comunicação sonora e o ponto de emissão de sons pode ser determinado pelo artista, mas condicionado ao aparato técnico das caixas de som. A distribuição das caixas no espaço determina as possibilidades acústicas da obra.
Olfato	Há possibilidade de troca de sensações olfativas.	Não há possibilidade de troca de sensações olfativas.
Paladar	Há possibilidade de troca de sensações gustativas	Não há possibilidade de troca de sensações gustativas.
Tato	Há possibilidade de troca de sensações táteis	Não há possibilidade de troca de sensações táteis
Espaço	Não há limite espacial, tendo em vista a possibilidade da obra ser realizada ao ar livre. O artista pode utilizar qualquer lugar para encenar. Quem aprecia sua obra tem amplas possibilidades de se localizar espacialmente, tendo em vista que o contato não é só visual.	Há um limite espacial determinado pela limitação do aparato técnico utilizado. O artista pode utilizar o espaço restrito da tela. Quem aprecia sua obra deve se localizar em espaços restritos que permitam a visibilidade da tela.

Tempo	O tempo de duração, bem como a seqüência de variação rítmica das ações, depende somente do desejo das partes envolvidas. O tempo é o mesmo da vida cotidiana.	O tempo de duração, bem como a seqüência de variação rítmica das ações, depende do desejo das partes envolvidas e da operação e bom funcionamento do aparato técnico responsável pela transmissão da imagem na tela. O artista não tem controle orgânico direto da comunicação com a variação rítmica das sensações visuais. Não há um tempo de transmissão de sensações sonoras, táteis, olfativas e gustativas por não possuir comunicação independente nestes aspectos. O tempo não é o mesmo da vida cotidiana, pois há frações mínimas de segundos ou minutos entre a emissão e a recepção.
Interlocução	Há interlocução restrita aos limites do corpo humano.	Há interlocução restrita aos dispositivos técnicos, incluindo os externos à tela.
Cenário	Pode-se utilizar cenários com o uso de material físico real, dentro dos limites físicos (peso, dimensão) que o contexto do espaço físico permitir.	Além de usar cenários com o uso de material físico real, podem ser utilizados os cenários virtuais, em que não precisa de ação física complexa nem de um tempo longo para uma mudança de material físico.
Indumentária	Pode-se utilizar indumentária e com o uso de material físico real.	Além de usar indumentária com o uso de material físico real, pode-se trabalhar com figurinos e acessórios virtuais.
Dramaturgia	Contém as falas dos atores e as marcas de ações.	Contém as marcas de operação dos elementos técnicos referentes ao funcionamento do vídeo e as marcas de ações do ator que resultam na alteração de sua imagem projetada., além dos elementos da dramaturgia referente à presença.
Luz	Independe de iluminação para acontecer, visto que o ator se utiliza de outras sensações além da visual.	Depende de luz para a projeção de imagens.

A análise que se segue, como já explicado, também apresenta momentos descritivos por conta de se apoiar em exemplos das atividades cênicas do espetáculo “Pitomba Online”. Alguns parâmetros da tabela são exemplificados, visando elucidar a comparação entre presença e telepresença no teatro, bem como auxiliar na compreensão da parte prática desta pesquisa.

Sobre o aspecto dos cinco sentidos do corpo humano, temos na visão um campo com muitos detalhes a pontuar. No teatro, quem define o foco do que é visualizado pelo ser humano é o próprio indivíduo. Pelo simples desejo de querer priorizar alguma imagem, que de acordo com seus parâmetros, lhe é pertinente naquele instante, direciona seu campo de visão para o que lhe interessa. Cada um enxerga imagens diferentes de um espetáculo, e isto interfere totalmente no que diz respeito à sua compreensão desta obra.

Cada formato presencial, em cena, no teatro, contempla um tipo de relação com a autonomia do olhar e com o meio em que vivemos. Na telepresença, quem tem este poder de escolher o que deve ser focado é o operador de câmera, que pode ou não seguir coordenadas, prévias ou em tempo real, de um diretor, por exemplo. Estas imagens ainda podem passar por outro filtro: um editor de vídeo.

Todo o trabalho do filme tem por função organizar o olhar, de modo que identifique o comportamento da câmera (e de outros expedientes técnicos do filme, como a montagem e a sonorização) com a visão de um observador imaterial e privilegiado, capaz de assumir posições e deslocamentos impossíveis a um ser humano comum. Encarnação desse observador onividente, a câmera procura sempre dar a melhor imagem possível do que está acontecendo em cena, com as ênfases necessárias para a inteligibilidade da história.” (MACHADO, 2007, p. 25-26)

A luz é colocada como um aspecto merecedor de destaque por ser condicionante para existir a telepresença, visto que na tela, para se ter uma imagem, é necessário no mínimo a luz do projetor. A iluminação natural ou técnica controla a visibilidade do que está em cena e do mesmo modo que uma obra sonora pode ser composta com períodos de silêncios (pausas), uma obra visual pode conter períodos de escuridão (*blackout*). Mesmo nos momentos de escuridão em cena, a tela de exibição da telepresença está com um mínimo de brilho na imagem. A luz permite a identificação das imagens pelo olhar, e, como os sentidos da visão e audição dominam a comunicação por vídeo Beatriz Medeiros comenta:

A experiência corporal em telepresença, por não permitir o tato, é incompleta, o olfato é, ainda, inexistente. De fato, a experiência da presença espectral é apenas fantasmal, imagem de baixa qualidade sem carne, sem a possibilidade de secreções e contaminações. No entanto, com a Internet e em telepresença relações podem ser mantidas, à distância.³⁰

O espaço cênico disponível ao corpo real, na telepresença, fica restrito ao que está sendo captado pela câmera. Para o corpo virtual, o ambiente disponível é a tela ou outro aparato utilizado para sua exibição. Os próximos parágrafos detalham as características principais, visando uma compreensão maior a respeito da tela onde em que um vídeo com a imagem de um ator, em tempo real, é projetado.

A borda da tela como limite: se o ator só está em cena quando está dentro da tela, há uma relação dele com a borda deste espaço cênico. O ator sai de cena ao sair do campo de visão da câmera. Pode haver uma expectativa do público sobre o que se tem ao redor da tela, uma indagação sobre qual a procedência do ator quando aparece e para onde ele vai ao sair. A ordem dessas entradas e saídas e a forma como elas ocorrem influenciam totalmente a percepção do público. Com o uso do *zoom*, recurso da câmera filmadora, o campo de visão diminui e o espaço cênico fica mais restrito ainda. Mas muitas outras relações podem ser criadas se o foco da cena se voltar para a exploração deste limite. Sobre a sequência do filme *The General*, em que a imagem da câmera não mostra a distância entre dois exércitos inimigos, às margens de um lago, Arlindo Machado reflete:

o espectador não se dá conta da existência de um espaço que prolonga aquele que a tela exhibe, algo como uma elevação que domina o rio que a posição da câmera nos impede de ver. Ele pode então intuir esse espaço que não vê e o enquadramento mascara. (MACHADO, 2007, p. 75)

O espectador preenche o espaço que extrapola a o limite da tela ao intuir a imagem do que está ausente.

O planejamento do que aparece na tela e de como vai sair ou entrar do campo de visão do público deve ser feito minuciosamente. Depois de serem bastante exploradas algumas das possibilidades de relações com os limites, numa cena de “Pitomba Online” a tela vira foco principal em boa parte do roteiro. Com elementos de mímica, os atores entram e saem da tela

³⁰MEDEIROS, Maria Beatriz. *Corpos Informáticos*. Disponível em: <<http://vimeo.com/7394521>>. Acesso em: 9 set. 2010.

de maneiras diferentes criando a ilusão de que vendem “produtos” para o espectador. Por exemplo, a venda de escadas: quando o ator se abaixa ao sair de cena, passa-se a impressão de que está descendo em uma escada rolante, em uma escada em espiral ou em um elevador, cada ação com sua necessária movimentação.

Na peça também é realizada uma perseguição da seguinte maneira: O empregado passa da esquerda pela direita em cena e, ao sair do campo de visão da câmera, se abaixa e passa por baixo da cena, sem ser visto, até chegar ao ponto de partida para repetir esta ação. Enquanto ele passa por baixo, o chefe faz o mesmo que ele, passando da esquerda para a direita em cena. Novamente o empregado passa da esquerda para a direita, no momento em que, agora, é o chefe quem se abaixa e passa por baixo da cena, sem ser visto. Esta seqüência passa a impressão de uma perseguição sem a utilização do recurso de edição de vídeo nesta apresentação ao vivo. Estabelecido este código, o público passa a ficar com a expectativa de querer saber por onde vai surgir ator, já que toda a movimentação fora da tela lhe é invisível.

Em “Pitomba Online”, na cena 2, as bordas da tela ganham destaque quando o funcionário termina a demonstração dos “produtos”, acontece uma pane em tudo, e ele se vê preso dentro da tela. Tenta sair para a direita, mas bate a cabeça na borda. O mesmo ocorre do lado esquerdo. Cabe salientar que, para esta cena ficar bem feita, são necessários muitos ensaios prévios para a movimentação ser minuciosa e, em alguns casos é usado um armário ou uma caixa fora do campo de visão da cena como uma borda real. Estes elementos são facilitadores não só para determinarem com eficiência os limites das cenas, como também para realizarem a sonoplastia. O empregado ainda pula e se pendura na borda superior onde tenta subir, sem sucesso, e começa a balançar para os lados tomando impulso empurrando as bordas laterais com as mãos. Arlindo Machado tece uma observação a respeito, referente ao cinema, mas também aplicável a esse trabalho:

O que percebo no cinema não é apenas o que vejo, não é apenas o que me é mostrado no recorte do quadro, através da mediação da câmera. A minha percepção depende fundamentalmente do que eu adivinho na percepção do outro, do que eu suponho que o outro vê (ou não) e do que eu suponho que o outro sabe (ou não) que eu vejo.” (MACHADO, 2007, p. 97)

A bidimensionalidade também é uma característica relevante da linguagem audiovisual. Como uma imagem em vídeo possui apenas duas dimensões, altura e largura, é possível explorar a falta de profundidade para criar ilusões visuais em cena. Atualmente o cinema 3D,

no que diz respeito a sua exibição, está cada vez mais popular. Mas o acesso às informações e equipamentos necessários para a sua produção é ainda muito escasso. Portanto, cabe salientar as possibilidades de ilusões óticas resultantes deste formato 2D, conforme aplicação numa cena da peça “Pitomba Online”, quando o chefe tem uma briga intensa com seu empregado. Este recurso é utilizado para ampliar seu poder hierárquico. Quando os dois atores estão de frente para a filmadora na mesma profundidade, o chefe se aproxima da câmera e sua imagem cresce, na medida em que aumenta seu nervosismo com o funcionário. O empregado, agora mais ao fundo, finge olhar para o chefe como se ele estivesse aumentando de tamanho ao seu lado enquanto este, ao mesmo tempo, também olha para o lado como se estivesse vendo seu subalterno, menor do que ele. A cena se desenvolve com as ações marcadas e previamente ensaiadas para dar as ilusões necessárias, como a de que o patrão bate no funcionário com um tapa, e socos de cima para baixo, “afundando-o”. O público que vê a imagem projetada no telão tem uma visão sem a profundidade e obtém a informação clara da relação de poder junto com a ilusão de crescimento do patrão, conforme foto a seguir:



Figura 4 – Foto do espetáculo “Pitomba Online” – eu (Andrade menor) e Márcio (Oliveira maior).

A tela tem um limite frontal que é o nível único de profundidade da cena. O que no teatro se chama de quarta parede, é a separação entre a platéia e os atores, no que tange a interlocução. Refere-se especialmente aos teatros italianos cuja arquitetura contribuía com o

distanciamento do público. Em “Pitomba Online”, o empregado tenta sair do limite da tela direcionando-se para a frente, mas bate a cabeça no vidro que separa a imagem do espectador. Ele bate três vezes na tela e se certifica de que há algo que o impede de seguir em frente.

No confronto entre presença e telepresença há um contraste existente entre uma imagem real, ao vivo, e uma imagem virtual, projetada na tela. A bidimensionalidade da figura humana no vídeo cria um distanciamento com a platéia que não se identifica totalmente com a imagem e essa identificação pode surgir por conta do enredo da cena. A relação entre real e virtual - dois ambientes tão carregados de significados - pode contribuir de várias formas quando utilizada em cena. Na reflexão de Pierre Levy (1996, p. 33) “[...] o corpo sai de si mesmo, adquire novas velocidades, conquista novos espaços [...] Ao se virtualizar, o corpo se multiplica.”

A este respeito cabe salientar que ainda temos novos horizontes a serem explorados no teatro com as novas tecnologias de imagem em 3D que buscam a proximidade com a tridimensionalidade do mundo real.

Também existem características que diferem o público presente do público virtual e cabe descrever aqui um procedimento importante para a criação de cenas: com um mesmo espetáculo voltado para públicos distintos que apreciam em tempo concomitante, a encenação deve conter prévia análise do que pode ser direcionado para cada um. Pensar como cada público pode estar recebendo cada parte torna-se fundamental. Para ampliar o contraste entre o real e o virtual pode-se colocar um mesmo personagem duplicado em cena, ao duplicar o ator quando se expõe uma imagem real e outra virtual do mesmo. Uma cena de “Pitomba Online” inicia com o chefe na sala em que está o público presente e seu funcionário aparecendo no telão. Logo que o chefe e o empregado trocam de lugar, o empregado começa a desabafar tudo que queria reclamando seus direitos ao seu chefe, que está projetado na tela. Essa troca já provoca uma comparação entre as imagens do mesmo personagem num ambiente real e num virtual. O ator que faz o patrão direciona seu olhar para um ponto que dá a impressão de que sua imagem projetada em vídeo está olhando o empregado, que está realmente presente na sala. Conforme foto a seguir:



Figura 5 – Foto do espetáculo “Pitomba Online” – eu, presente e Márcio Minervino, telepresente.

Além da telepresença, outros pontos podem ser ressaltados na relação existente entre uma cena ao vivo e uma cena gravada. A transmissão ao vivo torna a cena efêmera. Mesmo com muitos ensaios, muita coisa imprevista pode acontecer na hora. Já a cena gravada, em todas as circunstâncias, continua sempre a mesma quando for exibida e não permite a interação com o público presente por não ocorrer em tempo real.

Uma das opções do trabalho que utiliza o vídeo em cena é poder criar a ilusão de que o público está vendo uma cena ao vivo, quando na verdade ela é gravada. Ou vice-versa. Em “Pitomba Online”, quando o Andrade se desloca para o ambiente em que se encontra o público presente, o patrão aparece na tela mexendo na câmera. Neste momento ele aciona a transmissão de uma gravação para ser projetada. Na gravação, aparece ele parando de mexer na câmera, voltando para trás, e prestando atenção na fala do seu funcionário. Ou seja, foi gravado um trecho de vídeo com intuito de dar a impressão de que o chefe continua ao vivo, em cena.

Na verdade, enquanto a platéia vê o vídeo sem saber que é gravado, o ator que faz o patrão retorna para a sala e o pega no flagra reclamando de seu trabalho. Neste instante, tanto a imagem real quanto a virtual do chefe estão em cena. Há uma duplicação do ator e de seu personagem, propositalmente, para criar a situação constrangedora e surpreendente ao

empregado. O ator que representa o chefe e que está no mesmo ambiente em que se encontra o público presencial, tenta falar com seu subalterno que quando percebe, se assusta.

A presença do ator, em seu sentido mais básico, com o uso de elementos materiais, traz consigo possibilidades de utilizar as técnicas disponíveis em sua época para que exerça a teatralidade e faça da sua obra artística uma expressão do que ele quer passar. Dentre os vários aparatos técnicos, deve perceber qual é o que mais o auxilia como ferramenta para que haja uma melhor comunicação com o receptor, participe, de sua obra. Isto se aplica ao campo da telepresença. No entanto, a importância do contato físico ou apenas a situação eminente da possibilidade deste contato, é um fator relevante da teatralidade no campo da presença. Para o artista do Teatro Laboratório de Grotowski, Ludwik Flaszen, o ator deve conhecer o diferencial do meio em que trabalha:

[...] o teatro é suplantado por formas de espetáculo mais atraentes e de massa, como o cinema e a televisão. O teatro deve defender-se mas só poderá defender-se encontrando aquelas formas que provém a sua especificidade e a sua necessidade, descobrindo funções tais em que não será a cópia de nenhum de seus mais populares rivais. A única arma do teatro é a teatralidade. [...] Observou-se que, depois de ter eliminado um a um os outros fatores, o único elemento no teatro que não seja nem artes plásticas, nem literatura e nem estejam ao alcance do filme, é o contato humano vivo, a ligação entre o ator e o espectador. (FLASZEN, apud BARBA, 2007, p. 49)

Ampliando a visão sobre o ofício do ator para além do espaço teatral, percebe-se que é possível aplicar recursos variados em quaisquer mídias em que ele se insere. É importante o ator ter a consciência do conteúdo de sua cena e da tensão entre o ele e seu receptor, em qualquer espaço, ritmo ou duração temporal. É importante ter claro o(s) meio(s) de emissão da cena. Se é foto, rádio, teatro, cinema ou TV; se o artista está na cena em presença ou em telepresença; se é transmitido pela internet ou não; se é interativa ou não; se é previamente gravada para posterior exibição ou é em tempo real. Estas são algumas informações importantes para o pleno conhecimento das características e das possibilidades de procedimentos a serem adotados.

A análise minuciosa de vários aspectos de cada cena é fundamental para a qualidade da arte produzida. Em outras palavras, o mais importante é o artista cênico estar consciente de todas as possibilidades existentes e ter a sapiência e sensibilidade de escolher quais ele precisa

conhecer e utilizar em sua obra, para que a mesma seja a expressão representada pelo resultado de seus pensamentos sensíveis e simbólicos, se suas idéias, suas intenções.

Para a recepção de uma obra artística cênica, em sua apreciação, seja de forma presencial num teatro, na rua ou num hospital; ou de forma telepresencial numa exibição de TV, no monitor de um computador, no visor de um celular ou numa projeção cinematográfica, o que importa mesmo é ter uma experiência artística, que faz criar pensamentos sensíveis e simbólicos. Artisticamente, ao ator, creio que deve importar mais o conteúdo do que está expressando e a forma com que utiliza seu corpo físico somado às ferramentas disponíveis, que qualquer nomenclatura que possam dar ao seu trabalho. O próximo capítulo detalha as particularidades do trabalho do ator quando em telepresença, detalhes importantes sobre a atuação cênica onde uma mesma ação é contemplada por tipos diferentes de assimilação, dependendo de como cada espectador se relaciona com a obra.

De qualquer forma, proponho a análise de “Pitomba Online” como uma obra teatral, na visão de quem está apreciando e participando no mesmo espaço físico em que ocorre a maioria das cenas; ao mesmo tempo em que é uma obra de “teatro digital” na visão de quem está apreciando e participando com a obra transmitida em vídeo. O ponto de referência pode contribuir para nomear e definir a que parâmetros de áreas artísticas, de fato, uma determinada obra de arte pertence. Na arte contemporânea, em obras que mesclam várias mídias e formas de comunicação, fica cada vez mais complicado tentar definir se ela é mais teatro, dança, circo, vídeo ou cinema, por exemplo. O nome ou definição só não deve ser considerado mais relevante que o conteúdo e as sensações que a arte desperta.

3.2 O ator telepresente

“[...] Jator que passa a comandar um corpo virtual” (PAVIS, 2005, p. 42)

*“[...] sempre ao vivo[...] o ator de carne e osso é duplicado, ampliado, magnificado, apagado ou vigiado.”
(PICON-VALLIN, 2006, p.101)*

Para o ator telepresente ser eficiente no que se propõe é necessária a observação de suas particularidades. Este capítulo procura detalhar as características da telepresença para o artista cênico.

No ofício do ator, seu trabalho pode ser pré-gravado para apresentações televisivas ou cinematográficas assim como, no teatro, também é possível colocar uma projeção de vídeo ou um aparelho de TV, com um ator previamente gravado, interagindo com um ator presente. Na apresentação teatral realizada desde 2008 na atração “*Disaster*”, em constante exibição no parque da *Universal Studios*, em Orlando, Flórida, nos Estados Unidos, o ator Christopher Walken, interpretando um diretor de cinema chamado Frank Kinkaid tem sua atuação pré gravada e exibida ao público por meio de projeção holográfica 3D³¹. Outro ator, presente fisicamente no momento da apresentação, interpreta o ajudante Lennie (em sistema de trocas dependendo das datas), atua com esta gravação e interage com o público. Christopher, como já realizou a gravação, tem seu trabalho repetido sempre no mesmo ritmo e sem a interação com a platéia. Já o outro ator tem a possibilidade de mudar a forma de atuação, podendo até alterar o ritmo das falas, porém de forma restrita, pois deve seguir rigorosamente o ritmo da gravação, que foi realizada de modo a simular um diálogo espontâneo. Em alguns momentos conseguem a ilusão de que trocam objetos como, por exemplo, quando Walken, com a sua imagem projetada, movimentava a mão para trás de um biombo, segurando uma bolinha de papel e neste instante uma bolinha de papel real é lançada de trás deste biombo (por algum

³¹ Usando o sistema Musion Eyeliner 3D, que consiste numa tela holográfica que faz a imagem projetada se confundir com a real.

mecanismo ou outra pessoa), como se fosse a sua imagem virtual que a tivesse lançado. O ator presente resgata a bolinha com uma cesta de papel.

Neste caso, Christopher está gravado e não telepresente. Uma ação cênica é telepresente quando é realizada concomitantemente com a sua ação presente, ou seja, quando é resultado de uma ação do próprio ator, noutro espaço. O ator telepresente deve controlar esta presença virtual através das ações que executa no espaço físico em que está presente na realidade, tornando cada apresentação única, pois tem a liberdade de variar ritmo, intensidade e tudo o mais que cabe à sua profissão.

Na apresentação de “Pitomba Online”, os atores estão num espaço físico e apresentam voltados para uma câmera com a noção de que o público, presente noutro espaço, assiste o resultado visualizando as imagens virtuais produzidas em tempo real. Isso quer dizer que uma mesma ação ocupa dois espaços de modo efêmero, pois possui ritmo e intensidade particulares quando não são previamente gravados e não tem a possibilidade de se repetir de forma idêntica e mecânica.

Acredito que numa ação cênica multiespacial, a atuação só pode reverberar virtualmente de forma telepresente noutros espaços reais se a mesma estiver partindo de um ponto real. Isto, dentro da telepresença, significa estar presente em mais de um espaço, excluindo as formas de atuação pré-gravadas. A telepresença não existe sem uma presença real em algum espaço. Há uma relação sincrônica com o público em espaços distintos fisicamente, porém em mesmo espaço cênico.

No cinema e na TV várias imagens pré-gravadas são exibidas, ao mesmo tempo, para platéias diferentes em espaços distintos. Isto é gravação e não telepresença, visto ao mesmo tempo em que estas exhibições são realizadas, o ator pode estar fazendo qualquer outra ação em qualquer outro espaço, ou até no mesmo espaço em que ocorre uma exibição. Mesmo se o ator não estiver mais vivo, sua ação cênica pode reverberar através de uma imagem gravada. A noção de que a sua atuação no local em que está presente está reverberando ao mesmo tempo noutro lugar é o princípio para o ator poder estar telepresente neste lugar.

Em “Pitomba Online”, na mesma cena descrita a pouco, em que é projetada em vídeo a imagem dos atores noutro espaço, a comunicação se estabelece por duas vias: além das

peças do público estarem vendo os atores, os mesmos visualizam a platéia através de um monitor de vídeo. Isto permite um jogo de ação e reação que é possível na telepresença. Já para uma platéia que assiste uma imagem gravada é impossível haver retorno aos atores, pois eles não estão presentes, atuando, ao mesmo tempo em que a sua imagem é exibida. Só é possível ao artista, nessa ocasião, ter uma reação da audiência. Seria um retorno não das ações que ele está praticando, mas sim do que ele já fez.

O ator cômico Charles Chaplin, oriundo do teatro, com a gravação de suas cenas, teve que se adaptar para perceber como as suas ações reverberavam. Ele fazia questão de ver como o seu público reagia às suas gagues, conforme descreve a exibição do filme “*O estranho predicado de Mabel*”, de Mack Sennett:

Cheio de medo e temores eu o vi com a platéia. Quando Ford Sterling apareceu, houve como sempre uma gargalhada geral e uma demonstração de caloroso entusiasmo, mas eu fui recebido com um frio silêncio. Todas as coisas engraçadas que eu fazia no saguão do hotel provocavam apenas sorrisos. Mas, à medida que o filme progredia, a platéia começara a dar mostras de interesse, depois a rir e, já quase no fim da película, eu arrancava uma ou duas grandes gargalhadas. Nessa exibição, descobri que a platéia não era parcial com os novatos.” (CHAPLIN, 1964, p.182) E continua, quando dirigiu seus próprios filmes: “Agora, quando via os meus filmes juntamente com a platéia, a reação desta era diferente. O interesse e a excitação do público provocados pelo letreiro inicial de uma comédia da Keystone, os pequenos gritos de alegria que a minha presença provocara antes mesmo de fazer qualquer coisa eram grandemente compensadores.” (idem p.188)

Se a teatralidade se estabelece na tensão entre o ator e o espectador, podemos pensar que quanto mais recursos o ator telepresente tem disponíveis para receber o retorno das reações da platéia (por áudio, ou vídeo), mais teatralidade haverá na obra. A interação envolve ação e reação concomitantes. Dessa forma, a quantidade de possibilidades de comunicação entre os dois ambientes determina o caráter teatral da apresentação. Observamos, no quadro a seguir, como se pode visualizar a análise da teatralidade com foco no ator:

	Presença – Teatro (exercício pleno da arte do ator, com platéia e ator no mesmo local podendo se ver, ouvir, cheirar, tocar)
	Telepresença com comunicação bilateral por imagem, áudio (atores e platéia em locais diferentes podendo se ver e ouvir com uso de aparatos tecnológicos, também necessários nos itens seguintes)
	Telepresença com comunicação bilateral por vídeo. (atores e platéia em locais diferentes podendo se ver)
	Telepresença com comunicação bilateral por áudio. (atores e platéia podendo se ouvir)
	Telepresença com comunicação bilateral por texto. (platéia podendo participar por texto, como um bate-papo)
	Telepresença com comunicação bilateral por enquetes (platéia participa fazendo escolhas sobre a trama)
	Telepresença com comunicação unilateral por vídeo, áudio e texto (platéia recebe as informações mas não participa)
	Telepresença com comunicação unilateral por vídeo. (platéia só vê o ator)
	Telepresença com comunicação unilateral por áudio. (platéia só ouve o ator)
	Telepresença com comunicação unilateral por texto. (platéia só lê o ator)

Quando acontece apenas uma comunicação unilateral, pode haver alternância no sentido da comunicação: em um momento a platéia só ouve o ator e em outro momento o ator só ouve a platéia. Quando a comunicação se estabelece por texto apenas em um sentido, a telepresença se transforma numa espécie de escrita dramática ao vivo. Numa comunicação por texto, em duas vias, a escrita se torna reciprocamente compartilhada, em que as funções de ator e platéia alternam entre leitor e escritor, onde os dois podem ser autores. As idéias fluem e são trocadas numa interlocução a distância, independente de ser uma interpretação corpórea mais delineada por uma atividade mental..

Quando os atores gravam previamente uma cena, quando ela é exibida, não há teatralidade, no sentido que estou empregando aqui. Mesmo em atrações de cinemas 4D³², se forem pré-gravadas, os atores não recebem a reação da platéia. Os recursos do cinema 4D

³² Nestas, além de assistir ao filme com as reações aos estímulos visuais e auditivos, a platéia recebe estímulos táteis como jatos de ar e de água, por exemplo, de acordo com a trama.

contribuem para a imersão quando criam sensações no espectador voltadas para que ele possa se sentir “dentro da história”, mas apenas se aproximam da teatralidade com uma comunicação que permeia outros sentidos (como o olfato, liberando alguma fragância no ar, referente à história). Ainda ficam a dever na efemeridade e na recepção da reação dos espectadores pelos atores, visto que esta comunicação se estabelece apenas em uma via. Quando um personagem espirra, por exemplo, o espectador sente água ser jogada nele, assim como também sente a cadeira se mexer de acordo com a imagem quando o personagem entra numa carroça e anda rapidamente. Porém, a participação do espectador é reage, não podendo agir de forma a interferir no que recebe. A interatividade do cinema 4D pré-gravado não tem relação com a telepresença do ator, visto que são máquinas executando estas ações, não permitindo uma interação ou interlocução onde há pelo menos a possibilidade de retorno do público aos atores.

Arlindo Machado (2007, p. 19) reflete sobre a imersão do espectador no cinema: “[...] a narrativa cinematográfica é sempre vivida pelo espectador como um presente virtual [...] Os eventos aparecem diretamente aos nossos olhos e ouvidos (efeito de realidade) nós estamos “lá” como testemunhas e tudo é imediato.”

No contato do artista cênico com os aparatos tecnológicos, surgiu ainda a telepresença como interator, onde um ator se comunica com o público quando controla um personagem animado (por meio de um manche de controle de videogame, *joystick*) e usa sua voz para dublá-lo. Ele ainda pode ter sua face trabalhada por computador, alterando a imagem de sua fisionomia, porém, mantendo seus movimentos em tempo real. Neste caso, ele controla a imagem, semelhante à manipulação de um boneco e sua voz está telepresente. Se ele tem um diálogo sonoro bidirecional, uma maior teatralidade acontece.

Em “Pitomba Online”, tendo em vista que os atores se apresentam para um público presencial, ao mesmo tempo em que suas imagens virtuais estão sendo transmitidas pela internet, em cada espaço onde suas imagens estão sendo visualizadas através de uma tela de monitor ou de celular, suas ações estão telepresentes e o público também tem a noção de que qualquer coisa pode acontecer, visto que ocorre em tempo real. O espectador recebe áudio e vídeo e os atores só possuem o retorno desta telepresença por meio de texto e por meio de opiniões em enquetes (não há retorno por vídeo ou áudio, dos Internautas). Para este público virtual a teatralidade é bem menor, em comparação com o público que está presente.

O ator telepresente deve ter consciência de que está virtualmente noutra(s) espaço(s) e para tanto, é fundamental o conhecimento dos detalhes desse(s) espaço(s):

- As pessoas que estão presentes nele;
- O que o espaço permite para estas pessoas receberem a sua obra (quais aparatos tecnológicos ele possui para a recepção);
- O que o espaço permite para a teatralidade (quais aparatos tecnológicos ele possui para uma comunicação bilateral, ou seja, o que permite a comunicação da platéia com os atores)

Onde a imagem virtual reverbera a ação dramática, a telepresença causa a ampliação do espaço cênico. Todos os espaços envolvidos no processo formam o campo de atuação para os atores. Em “Pitomba Online”, em cada cena, o espaço se configura de uma maneira diferente. Ora se restringe ao local em que estão presentes, ao mesmo tempo, a platéia e os atores; e ora se amplia, somando-se o local onde um ator está sendo filmado voltado a permitir sua telepresença na projeção de vídeo para a platéia. Isto, somando-se aos locais em que a platéia virtual participa por enquete e bate-papo textual, em comunicação via Internet.

Na Internet o conhecimento do espaço cênico fica um tanto quanto complexo, uma vez que, com a telepresença na rede, não se sabe onde está a platéia formada pelos internautas, espalhados em vários espaços. E os espectadores também podem não saber onde estão os atores. “The only certainty is the real-time connection. / A única certeza é a conexão em tempo real.”³³

O que defendo como o mais importante no uso da telepresença no teatro é a possibilidade de alteração da imagem corporal do ator. Esta característica abre um leque de opções para exercer a poética da obra e contribuir para a tensão entre espectador e ator. O crucial não é o simples uso da imagem que já é alterada, por ser uma virtualização do real, mas sim o que se pode fazer com ela. Assim como o ator-manipulador com os bonecos, o ator telepresente deve buscar realizar ações com seus simulacros que são impossíveis de serem realizadas com o seu

³³ NIJENHUIS, Wim. *Assault and absence*. Disponível em: <<http://www.v2.nl/archive/articles/assault-and-absence>>. Acesso em: 8 set. 2010.

corpo. Dessa forma, a ferramenta se faz presente com um propósito de se distanciar de uma mera demonstração de possibilidades que a tecnologia nos traz.

O corpo do ator permite ações restritas às leis da física. O corpo telepresente permite mutações em sua imagem corporal real, com a restrição dos aparatos tecnológicos. Porque colocar o ator telepresente se este ator, ao estar presente, pode fazer esta ação? Um motivo relevante deve ser a qualidade do corpo virtual de um ator em telepresença poder realizar ações diferenciadas, ou até impossíveis de serem realizadas pelo mesmo ator presente.

Como já exposto, em “Pitomba Online”, na cena em que o chefe vai dar uma bronca no seu empregado, o ator que interpreta o patrão Oliveira se aproxima da câmera e sua imagem projetada noutro espaço, para a platéia, fica maior do que a do ator que faz seu funcionário Andrade. A intenção era exagerar a exposição da hierarquia, de forma cômica, e gerar risos. O resultado foi satisfatório. Com o uso deste recurso simples, a platéia pode ver o corpo de um ator crescer. Claro, de forma poética, sensação parecida pode ser alcançada por meio de mímica ou palavras, mas, de forma mais realista, a telepresença por vídeo facilita o espectador ter uma visualização exata do que se pretende. Um ator-manipulador pode fazer um boneco encher de ar e crescer, alterando o tamanho de forma parecida, mas o ator telepresente pode fazer isto com sua própria imagem. Quero deixar claro que aqui foram exemplificadas apenas duas, entre inúmeras possibilidades de se trabalhar e multiplicar a imagem do artista cênico num espetáculo.

Para o ator, a telepresença é uma forma de manipulação de algo exterior ao seu corpo, mas totalmente dependente dele. O controle do que a sua imagem está comunicando, em tempo real, diferencia o corpo gravado do corpo telepresente. Para isto, conforme já exposto, o acesso à recepção da reação das pessoas que estão no local onde a imagem está sendo projetada é muito importante para que o ator possa remodelar suas ações como, por exemplo, intercalar falas com os risos do público.

Como descrito no capítulo 2, a cena de “Pitomba Online” em que há uma duplicação da imagem do chefe Oliveira, uma simulação de telepresença (pois, lembrando, a gravação do personagem do chefe é realizada e exibida com a intenção de causar a ilusão de que ele continua noutro espaço, em tempo real) coloca no palco uma comparação entre a imagem real e a virtual. São dois corpos com qualidades distintas, porém, pela qualidade do vídeo, ilustra o

a observação de Oliver Grau (2007, p. 21): “[...] freqüentemente é impossível distinguir entre o original e o simulacro.” A cena termina com o chefe real utilizando o controle remoto para desligar o chefe virtual, que desaparece. Uma característica das imagens em vídeo é que esta pode sumir, possibilitando ao ator deixar de estar telepresente em cena sem que ele tenha que se deslocar de um espaço a outro. Ele simplesmente some!

Conforme exposto no primeiro capítulo, a telepresença pode ser vista como a animação da imagem corporal do ator, em diálogo com o teatro de formas animadas. No entanto, não é uma das formas do teatro de animação. Vale ressaltar algumas diferenças, baseando-me nas aferições de Ana Maria Amaral:

[...] o teatro de animação não se expressa através do corpo do ator, muito pouco por palavras, mas, sim, através de formas, imagens, metáforas e símbolos. Algo invisível penetra o visível e se manifesta. É a linguagem da forma e do movimento. Da forma da matéria, natural ou elaborada. E do movimento intencional e emocional, dado pelo ator. [...] trata da dicotomia espírito/matéria, ao mesmo tempo que rompe essa diferença. Já a telepresença tem como foco o corpo do ator que é o instrumento base da expressão. Além disso, a manipulação da imagem em telepresença ocorre com a comunicação entre dois ou mais espaços. O artista manipulador e seu simulacro estão em locais diferentes. No Teatro de Formas Animadas, o ator-manipulador e seu boneco, objeto ou sombra estão no mesmo ambiente. Outra diferença é a utilização da linguagem pelo público para se comunicar com os atores. A platéia não precisa utilizar um boneco para reagir na comunicação com os artistas. Já numa apresentação em locais diferentes, o público necessita da telepresença para também conduzir as suas idéias em suas reações aos atores. (AMARAL, 1996, p.18-19)

A telepresença precisa estar com uma condução viva, ativa, pois a energia do corpo do ator sob seu controle é um fator determinante para a eficiência de sua comunicação.

Energia é o que liga a matéria (formas, objetos) ao espírito. E animação é energia mais movimento, ou seja, animação é energia ativada pelo movimento; sob seu impulso a matéria como se volatiliza e através dela o enigmático se manifesta. (AMARAL, 1996, p.19)

Levando em consideração as diferenças expostas no parágrafo anterior, neste trecho acima, onde para o ator-manipulador se tem a “matéria (formas, objetos)”, para o ator telepresente se tem a “imagem corporal do ator”. O ator –manipulador usa a matéria como condutor de idéias.

O ator telepresente usa a sua imagem projetada para conduzir idéias e, com isso, conduzir energia. Em telepresença, a imagem separada do corpo também parece ter vida própria. Se o vídeo conversa com um espectador e ele responde, é como se a imagem estivesse tendo pensamentos próprios, ações próprias. O público entra nesta ilusão. No corpo gravado, apenas a imagem está aparecendo. No corpo telepresente, há uma energia o conduzindo que pode reagir aos estímulos gerados pelos corpos das pessoas presentes no mesmo local em que ele se encontra. A sensação desta energia estar realmente no corpo telepresente acontece quando o ator real responde os estímulos gerados pelos espectadores quando se tem uma comunicação bidirecional. Nesta comunicação, no espaço físico em que o ator está presente os espectadores são corpos telepresentes. Uma imagem gravada não reage ao que está sendo proposto.

Por fim, cabe continuar a tratar da adaptação constante que as novas tecnologias exigem do artista cênico. Já que esta pesquisa se refere também à adaptação de uma atividade presencial, real, para atividade por telepresença, cabe exemplificar e analisar alguns fatos que ocorreram quando a linguagem cinematográfica estava sendo explorada e expandida por poucos, dentre vários artistas interessados em produzir narrativas para o cinema, destaco Charles Chaplin. Na ocasião, ele teve a percepção de que os procedimentos cômicos que utilizava até então, em teatros e circos, não eram totalmente adequados para a sétima arte. Isto fica claro quando ele opina sobre o trabalho do ator Ford Sterling:

[...] seu estilo não me convinha. Ele representava um holandês em apuros, improvisando falas com sotaque Holandês, o que era engraçado, mas não tinha função no cinema mudo. Em suas primeiras gravações riram muito no estúdio, mas a inquietação da eficiência de sua comicidade deveria atender ao público do cinema. (CHAPLIN, 1964, p.175)

Ele percebe que a comicidade não poderia estar calcada na habilidade vocal com as palavras e sons, visto que o cinema mudo necessitava de elementos visuais nas ações cômicas.

Pode-se concluir então que de nada adianta o artista conhecer o funcionamento das ferramentas ou as regras básicas de uma mídia, se não souber o quê fazer com elas. O conteúdo deve ser a expressão de seus pensamentos sensíveis e simbólicos com sinceridade e se não possui uma demanda para esta realização, a obra tende a ser menos artística e mais uma demonstração do que se pode fazer com as técnicas. A obra vira mais um produto repetido do que singular, particular. Nas primeiras comédias do cinema sempre se fazia uma

sequência de acontecimentos que terminava numa perseguição. Chaplin (1964, p. 175) não concordava com a estagnação deste procedimento usado por Sterling: “Seu método era edificante, mas eu odiava as correrias. Isso desperdiçava a personalidade de um artista. Por pouco que eu soubesse acerca do cinema, sabia que nada supera ou transcende uma personalidade.” E na insistência por mudança, relata o diálogo com o ator Henry Lehrman:

- Pode ser engraçado no Teatro – dizia -, mas em filmes não há tempo para isso. Temos que tocar para a frente... E uma comédia é apenas o pretexto para uma perseguição...
- Graça é graça – respondia eu, sem concordar com a sua generalização-, quer em palcos, quer nas telas (CHAPLIN, 1964, p.181)

Logo, o artista deve perceber a essência do que ele pretende expressar e então perceber as características do funcionamento dos recursos. Chaplin (1964, p. 187) sabia o que realmente importava. Descobria aos poucos como iria inserir seus desejos sobre as cenas no meio cinematográfico, chegando à conclusões também a respeito da parte técnica: “[...] a colocação da câmera não apenas tinha uma significação psicológica, como ainda articulava uma cena. Na verdade era essa a base do estilo cinematográfico.[...]”

Muitos são os exemplos de adaptação de artistas à novos procedimentos advindos das evolução tecnológica, principalmente no campo da comunicação. No Brasil, dentre os artistas teatrais que exploraram as possibilidades cênicas das novas mídias em espetáculos teatrais, temos Luis Otávio Burnier que, em 1988, na UNICAMP, no evento “*Tecnologia Óptica e Teatro*”, comentou a respeito de seus estudos, em conjunto com o físico Joaquim Lunazzi, sobre o uso da holografia no teatro:

[...] faz parte de um universo óptico extremamente rico e que nos introduz a uma nova dimensão porque a holografia... ela é tridimensional. O ator também é tridimensional. Só que a holografia... ela é mágica Ela é como um fantasma introduzido no palco. Então ela pode colaborar muito no teatro na medida em que ela traz um novo universo. Um universo tridimensional e ao mesmo tempo não material³⁴.

Cada meio tem sua forma de trabalho para o ator, sua forma de expor suas idéias, seus pensamentos. Os procedimentos de cada meio devem ser de seu conhecimento. A necessidade da presença cênica é comum em todas as formas de atuação. Mesmo as apresentações

³⁴ Transcrito de material audiovisual disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=fZqBJUApOgo>>. Acesso em: 18 set. 2010.

gravadas dependem de em algum momento o ator estar presente para a gravação. Este capítulo finaliza uma pesquisa a respeito da telepresença, uma das possibilidades disponíveis para o artista teatral. A arte que ele pretende realizar possui conteúdo que parece carregar suas próprias demandas de forma, e é a escolha de como compartilhar que também particulariza o conteúdo, que o transforma. Depois de analisar as particularidades do corpo telepresente no teatro, este trabalho segue em sua conclusão.

Conclusão

“A imagem causa sempre uma emoção estética decorrente de sua cor, forma, movimento, vibrações luminosas ou energéticas. No teatro ela vem quase sempre ligada à música e sons. Pode não apresentar certos elementos dramáticos, no sentido tradicional, mas a ação no palco causa um impacto sensorial e emocional.” (AMARAL, p. 232)

No ofício do ator, a realidade (principalmente quanto ao espaço cênico e à matéria física corporal) determina o local em que ele está presente. Porém a teatralidade da arte exige outro tipo de presença: um ator cujo corpo esteja no pleno exercício de uma ação cênica, expressando seus pensamentos, idéias, ações sensíveis em prol de revelar, à outro ser (outro corpo), a poesia intrínseca nesta ação. E este outro ser, que contempla o ator, tem total liberdade para reagir como quiser, dentro de parâmetros que geralmente estão sob controle do artista.

Com o advento da telepresença em vídeo e seu uso no teatro, a transformação, no que se refere a espaço cênico, cria a multiplicação deste espaço e a ampliação da localização dos corpos participantes do jogo teatral, tornando possível a imagem de um corpo também ser objeto de comunicação. Mas o ator continua sendo o responsável pelas sensações que a sua imagem projetada possa suscitar no outro. A princípio, a ação cênica do ator, na simulação de sua presença física com a telepresença em vídeo, parece se originar dos mesmos procedimentos, ter as mesmas características e obter reações semelhantes a uma ação cênica presencial. Mas a telepresença tem as suas particularidades. Por meio das demonstrações práticas e análises das características da telepresença nesta pesquisa, defendo a necessidade de observação das seguintes características para o ator telepresente ser eficiente no que se propõe:

- Quanto mais recursos o ator telepresente tem disponível para receber o retorno das reações da platéia (por áudio, ou vídeo, por exemplo), mais teatralidade há na obra.

- O ator telepresente deve ter consciência de que está virtualmente noutro(s) espaço(s) e para tanto, é fundamental ter noção da existência desse(s) espaço(s) e das pessoas que estão presentes nele.
- Ele controla esta presença virtual através das ações que executa no espaço físico em que está presente na realidade.
- Assim como o ator-manipulador com os bonecos, o ator telepresente deve buscar realizar ações com seus simulacros que são impossíveis de serem realizadas com o seu corpo.
- Deve manter-se atualizado quanto às novas tecnologias e explorar as possibilidades de usá-las em cena.

Tanto na presença, quanto na telepresença, as ações físicas estão sob controle do artista e, por conta disso, permitem a teatralidade no contato com o público. Um questão principal que este estudo suscitou, dentro deste contexto, é a referência espacial da presença do ator e do espectador em uma encenação. O que condiciona a teatralidade não é a presença do ator e o receptor de sua ação teatral no mesmo espaço físico, mas sim o que acontece na interlocução entre eles, caso ela se estabeleça. Defendo que a teatralidade é mais dependente desta tensão do jogo de ação e reação que deve acontecer no mesmo espaço cênico, que com a telepresença pode ser formado por múltiplos espaços físicos. A correlação entre o conteúdo idealizado e a forma com que o meio e os recursos devem ser utilizados cria a ponte entre o que o artista deseja e o que ele consegue na relação com o espectador. E, na arte teatral, as reações do ser que contempla a cena podem ser os parâmetros que revelam a qualidade desta ponte.

Sendo assim, o ator pode fazer o uso da telepresença em sua atividade teatral, visto que ela contribui, à sua maneira, com a tensão entre os corpos “presentes” no espaço cênico. No teatro, é esta tensão que revela a poética teatral do artista, quando é clara e precisa na ação, tanto no conteúdo quanto na forma. O artista não se faz presente na arte por conta do que ele usa, onde, ou em que tempo. A presença se dá no instante em que ele faz da poesia de sua sensibilidade e de sua criação simbólica, uma ação.

Dentre as dificuldades encontradas neste período da pesquisa, destaco a relação de dependência do domínio técnico de cada equipamento, para conseguir alcançar suas melhores formas de configuração, a fim de funcionar facilitando o exercício da intenção artística de cada cena. Cada nova função disponibilizada nas plataformas virtuais em rede que eram utilizadas gerava uma reconfiguração no modo em que os atores deveriam encenar. Foi o que ocorreu quando exploramos cada nova possibilidade de participação do público internauta, algo que continua suscitando constantes experimentos, visto que na interação com fotos e vídeos ainda há muito a ser desvendado. Além disso, novos equipamentos e técnicos exigem novos formatos de organização na produção, que foram detalhados quando expostos os procedimentos de montagem do espetáculo “Pitomba Online”. Outra dificuldade que merece destaque foi a elaboração de uma dramaturgia em que justamente esse uso da tecnologia fosse constante, mas sem perder um eixo conduzido por uma trama mais elaborada, que não permitisse à peça se transformar numa simples demonstração do que se pode fazer com o uso das novas tecnologias em cena.

Creio que a minha história, nos universos do teatro de animação e do circo em que adquiri conhecimentos a respeito do trabalho com bonecos e palhaço, contribuiu como um ponto positivo para um entendimento e olhar diferenciado sobre a telepresença em vídeo para o artista teatral. Tornou-se uma vantagem para a percepção das particularidades dos diversos modos da presença cênica exercer sua comunicação.

A partir de agora pretendo continuar com esta pesquisa por meio da ampliação do *site* “Me Vê”, em que serão trabalhados meios de difusão desse conhecimento com o propósito de multiplicar a adaptação e criação de trabalhos de grupos teatrais e circenses interessados e que estejam em atividade. Para tanto, idealizei o projeto “Me vê no Circo” que consiste em apresentações semanais, voltado tanto para público presencial quanto para os internautas, de sete artistas circenses do Distrito Federal (José Regino, Luciano Astiko, Ana Luiza Bellacosta, Alessandra Vieira, Antônia Vilarinho, Ana Sofia e Ruiberdan Saúde) com os respectivos coletivos de artistas em que desenvolvem suas pesquisas cênicas. Este projeto foi contemplado com o patrocínio do Fundo de Arte e Cultura da Secretaria de Cultura do Governo do Distrito Federal e será realizado no primeiro semestre de 2011. Um dos objetivos principais é a pesquisa das características específicas da telepresença do artista circense. Projeto de formato semelhante intitulado “Me vê no Teatro” também foi elaborado e está em fase de captação de recursos.

Analisando as perspectivas futuras para a telepresença do ator, há uma grande diversidade de caminhos em que o controle do artista pode ser exposto por meio do vídeo. Temos como pontos principais a melhoria da transmissão de dados via Internet por celular que permite a produção e recepção de vídeos em tempo real, com mobilidade; o desenvolvimento de mecanismos de produção de hologramas e imagens tridimensionais; e a difusão do sistema de TV Digital que permite maior interatividade. Cada qual com suas especificidades a serem vivenciadas, exploradas, codificadas. Ou seja, trata-se de uma área em franca expansão em que ainda é escassa a pesquisa com foco nas artes cênicas, principalmente as fundamentadas em métodos teatrais.

Considero importante a realização de novas pesquisas para os atores que visam ampliar seus conhecimentos a respeito do uso de novas tecnologias em cena. Creio tratar-se de uma área relevante e, analisando o tema além do teatro, num sentido mais expandido, quanto mais artistas dominarem a produção de conteúdo para os vários novos formatos de mídias descritos acima, mais impacto teremos no conteúdo artístico produzidos pelas mídias audiovisuais. A arte no meio audiovisual passa por grandes transformações, visto que do simples contato em grande parte apenas receptivo de conteúdo, que é realizado por um restrito grupo de realizadores, passamos à multiplicação de realizadores que criam e difundem novos conteúdos em novos formatos que permitem interação. No Brasil, podemos vislumbrar um futuro promissor caso se consolidem projetos que visam a inclusão digital da população, como a criação da Banda Larga Nacional e a construção de salas Multiuso em pequenos municípios. A democratização da tecnologia é fundamental para que os produtores, técnicos e artistas independentes consigam realizar uma expressão artística contemporânea e para permitir às pessoas interessadas um contato de qualidade com as obras produzidas.

Referências bibliográficas

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de formas animadas: máscaras, bonecos, objetos*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

_____. *O ator e seus duplos: máscaras, bonecos, objetos*. São Paulo: Senac, 2004.

ARANTES, Priscila. *Arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: SENAC, 2005

ARAUJO, Y. R. G. *Telepresença, interação e interfaces*. São Paulo: Editora da PUC, 2005.

ASLAN, Odette. *O Ator no século XX*. Tradução Rachel Araújo de Batista Fuser; Fausto Fuser e J. Guins. São Paulo: Perspectiva, 2007.

BARBA, Eugênio. *O Teatro laboratório de Jerzy Grotowski*. São Paulo: Perspectiva, 2007. Com escritos de Jerzy Grotowski e Ludwik Flaszen.

BOAL, Augusto Pinto. *A estética do oprimido*. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.

_____. *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1977.

BURNIER, Luís Otávio. *A arte de ator: da técnica à representação*. São Paulo: Editora da Unicamp, 2001.

CHAPLIN, Charles. *Minha vida*. Rio de Janeiro: Editora Olympia, 1964.

DONATI, L. P. *Imagens em tempo presente na web*. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/webcam.html>>. Acesso em: 30 out. 2006.

FISCHER, Ernest. *A necessidade da arte*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973.

FRAGOSO, Maria Luiza Pinheiro Guimarães. *Arte no ambiente telemático*. Disponível em: <<http://www.tracaja-e.net/pag1.html>>. Acesso em: 8 jul. 2009.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: UNESP; SENAC, 2007.

LAROUSSE, Pierre-Athanase . *Grande Enciclopédia Larousse*. São Paulo: Nova Cultural, 1995.

LEHMANN, Hans-Thies. *O teatro pós-moderno*. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. *O que é virtual?* Tradução de paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

LIMA, Mariângela, GUINSBURG, J. e FARIA, João Roberto (orgs.). *Dicionário do Teatro Brasileiro: Temas, Formas e Conceitos*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

MAGALDI, Sábato. *Iniciação ao teatro*. São Paulo: Ática, 1985.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. *Performance em tele-presença: corpo em telepresença*. Disponível em: <<http://www.corpos.org/papers/corporificacao.html>>. Acesso em: 21 set. 2010.

_____; AZAMBUJA, Diego. *Replexo: performance em telepresença*. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/2007/artigos/133.pdf>>. Acesso em: 9 set. 2010.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: editora SENAC, 2008.

MIRANDA, Luiz Felipe e RAMOS, Fernão (orgs.). *Enciclopédia do Cinema Brasileiro*. São Paulo: SENAC, 1997.

MURRAY, J. H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.

NIJENHUIS, Wim. *Assault and absence*. Disponível em:
<<http://www.v2.nl/archive/articles/assault-and-absence>>. Acesso em: 8 set. 2010.

PAVIS, Patrice. *A Análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PICON-VALLIN, Béatrice. *A arte do teatro: entre tradição e vanguarda: Meyerhold e a cena contemporânea*. [S.l.]: Folhetis, 2006.

PIMENTEL, L. C. M. *Corpos e bits: linhas de hibridação entre dança e novas tecnologias*. 2000. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2000.

PRETTI, Lucas. O furacão digital chega ao teatro. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 20 abr. 2009. Caderno Link, p. L1.

SANTANA, Ivani. *Dança na cultura digital*. Salvador: EDUFBA, 2006.

STANISLAVSKI, Konstantin. *Minha vida na arte*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.

Anexo 1

Roteiro do espetáculo *Pitomba Online*

Autor: Guilherme Carvalho

Personagens:

Oliveira – Chefe da empresa Pitomba

Andrade – Funcionário de Oliveira

Cena 1

(Dr. Oliveira recebe o público com clima de estréia)

OLIVEIRA Sejam todos bem vindos! Obrigado ao público aqui presente, obrigado internautas. Eu sou o Dr. Oliveira, diretor presidente executivo e administrativo do complexo de empresas *(faz “vinheta corporal”)* Pitomba: Soluções para qualquer tipo de coisa, limitada.

Senhoras e senhores, é com muito prazer que anunciamos a inauguração do nosso sistema de vendas pela internet: Pitomba Online! *(faz gesto com língua)* E para apresentar a nossa linha de produtos, estamos conectados ao vivo com o meu funcionário vice-secretário sub-auxiliar treinee substituto, Andrade, que está, neste momento, no nosso sofisticado escritório que fica em uma das nossas filiais do Setor Comercial Sul. Basta que eu aperte uma simples tecla do meu controle universal e o nosso sistema aciona o link.

(Aperta o controle remoto e chama Andrade ao vivo. Andrade aparece depois, pendura o banner e limpa o nariz, depois percebe que já está ao vivo).

OLIVEIRA Excelência é o nosso nome! Vamos entrar em contato com o Andrade. Tudo bem, Andrade?

(Andrade finge um Delay ampliado)

ANDRADE *(deixa passar seis segundos)* - Tudo bem, sim Patrão... *(mais dois segundos)* Podemos começar... *(mais dois segundos)* A nossa venda de produtos... *(mais quatro segundos)* Pitomba Online! *(esperam dois segundos e fazem que vão falar, mas param. Repetem. Patrão pede para falar, Andrade deixa)*

OLIVEIRA Pode iniciar Andrade, o público está muito ansioso.

ANDRADE *(mais quatro segundos)* Não patrão, não estou ansioso não. Mas presumo que o público, sim, esteja muito ansioso.

OLIVEIRA Vamos adiante, que nós não estamos aqui para brincadeira, Andrade... pode começar!

OLIVEIRA Opa! O nosso Sistema é fenomenal, Achei aqui no controle o botão *tirar delay*

ANDRADE Ótimo patrão, agora sim. Posso começar?

OLIVEIRA Claro! É com você!

ANDRADE Ok! Vamos lá: nossos produtos são para você que quer subir na vida! Vendemos escadas! Posso começar com a escada normal. Aperta aí patrão!

OLIVEIRA (*aperta o botão no controle*) Vamos lá!

Cena 2

(*Andrade faz demonstração de escadas com mímicas de vários tipos de descidas, saindo pela parte de baixo da tela enquanto o Oliveira anuncia cada uma das seguintes escadas*)

Escada Normal

Escada rolante

Espiral

Espiral rolante

Elevador

Esteira (perde o controle)

OLIVEIRA (*aperta controle*): Deixa comigo! (*Andrade cai e Oliveira disfarça, como se tudo estivesse sobre controle. Andrade executa as seguintes ações*)

Pane nas escadas

Pane na tela (*Andrade não consegue sair*)

Preso na borda

Bate na frente tela

Pendura na borda superior

ANDRADE Patrão! Socorro, isso virou uma calamidade! Estou correndo riscos! Me ajuda, Chefia!

OLIVEIRA O Quê? Isto é um absurdo! Não pode continuar assim! Eu ouvi chefia! Chefia, vírgula!

ANDRADE Tá bom... Dr. Oliveira!

OLIVEIRA rã RAM.!

ANDRADE Ok! Sr. diretor presidente executivo e administrativo do complexo de empresas Pit... (*faz "vinheta corporal"*) Pitomba: Soluções para qualquer tipo de coisa, limitada. Deu pane, deu tilt! Dá pro senhor vir aqui me ajudar!

Cena 3

OLIVEIRA Agora? Impossível, você se lembra que estamos a quilômetros de distância!

ANDRADE Como assim, dr. Oliveira! Eu estou aqui na sala ao lado!

OLIVEIRA (*dá um riso forçado, disfarçando*) e diz para platéia: "Vocês ouviram muito bem: Ele disse que está isolado"!

OLIVEIRA Lembre-se Andrade, do nosso combinado!

ANDRADE Que combinado?
Andrade aparece ao lado do Oliveira

OLIVEIRA (*vê Andrade*) Ora, que combinado... (*segundos depois cai a ficha, arregala os olhos*) vejam só meu nobre Andrade, que estava tão longe, no Setor Comercial Sul

ANDRADE Ah, tá...

OLIVEIRA Meu querido funcionário! (*dá dois tapinhas na cara dele e depois uma bofetada*) Sua anta! Você pôs tudo a perder! (*percebe platéia*) digo, digo, estamos aqui para vencer! Vou dar um jeito nisso! Já que vc estragou tudo, vou lá verificar o que está acontecendo! (*Sai para a outra sala Andrade fica.*)

ANDRADE Queridos internautas e público aqui presente, o nosso sistema está passando por pequenos problemas técnicos, mas meu patrão já foi solucionar.

OLIVEIRA (*aparece na tela subindo de elevador, olha ao redor, vê andrade do outro lado da tela*) Andraaade!

ANDRADE E eu vou ajudá-lo!

Cena 4

(*Andrade corre para a sala. Oliveira analisa ao redor*)

OLIVEIRA Está tudo em ordem aqui, você que é um incompetente ...
(*seqüência de ações – esteira: Oliveira sai, Andrade aparece, repete mais 2 vezes; Oliveira aparece, para no canto da tela, coça a cabeça, volta e se depara com Andrade, cumprimenta-o, continuam andando, os dois percebem e voltam*)

OLIVEIRA Seu patife! Já estou cheio dos seus tropeços na empresa. Para essas horas é que existe o botão hierarquia (*aperta um botão do controle remoto dando bronca no Andrade enquanto se aproxima da câmera para jogo do murro. Na tela, Oliveira fica maior – música toca, eles se olham e olham para câmera. Nesse olhar, conferem o monitor. Oliveira bate no andrade. Enforca, da-lhe dois tapas e três socos. Oliveira dá zoom no andrade e depois volta o zoom*) Queridos clientes, perdão! Vocês não precisavam presenciar este equívoco por parte do meu funcionário, digo, estagiário isso não passa de um estagiário! Retire-se daqui! (*Andrade se puxa para fora*) Ou melhor: Volte-se para aqui! (*Andrade se puxa para dentro*) É melhor eu utilizar o sistema e apertar o botão alçapão!

ANDRADE Como assim?

OLIVEIRA Você verá!
(*Andrade cai*)

ANDRADE E como funciona essa tecla alçapãããããõ (*cai e aparece na outra sala e desabafa com a platéia as injustiças do patrão e pede informações*)

Cena 5

OLIVEIRA *(aciona a câmera com trecho pré gravado)* Acho que agora está tudo sob controle *(mostrando o controle)*. Caríssimos clientes, nosso sistema é um exemplo dos novos tempos e agora que tenho tudo sob controle, vamos continuar com as vendas.

ANDRADE Peraí patrão!

OLIVEIRA Não me atrapalhe!

ANDRADE Não me atrapalhe, uma ova! Eu cansei dessa humilhação! Se eu não precisasse desse emprego, eu não estaria aqui! *(trocam de lado)* E agora eu vou falar umas boas verdades pro senhor! *(me ameaça com o controle)* Pode me ameaçar com esse controle que eu não tenho medo. Como eu não estou aí, não vai fazer efeito em mim. *(Andrade fica na frente dele, que tenta sair)* Nunca tive um aumento! O senhor nunca me deu férias! E fazem 3 meses que o senhor não me paga! *(Andrade fala verdades para o chefe dublando as falas acompanhadas por música, se “olham” andando de um lado para o outro, Andrade fica na frente do chefe que pede para ele sair)*

Cena 6

OLIVEIRA *(cutucando Andrade enquanto ele continua debatendo com a imagem na tela, aparece Oliveira real revelando que o da tela é um clone)*

ANDRADE Mas como o senhor fez isso?

OLIVEIRA Apenas ativei a função clone, mas vou desligar agora!
(Oliveira no vídeo fica desesperado. Oliveira real desliga clone)

ANDRADE Que interessante, posso ver, como funciona?

OLIVEIRA É simples: veja só! *(andrade toma controle dele)* que isso!

ANDRADE Eu te desafio a resolver isso como homens! Valendo o controle!

OLIVEIRA Nunca!

ANDRADE Você vai fugir do desafio na frente dos clientes!

OLIVEIRA Nunca fui de fugir de um desafio! Aperte aí o botão briga! *(andrade aperta. Aparece efeito de imagem com eco. Brigam. Andrade vence e comemora.)*

OLIVEIRA Mas Andrade, lembre-se que eu continuo sendo o seu chefe e te ordeno: Me devolva o controle!

ANDRADE mas... mas... Valendo o seu salário! *(Andrade devolve)* E agora, Andrade só me resta te mandar para o RH - A!

ANDRADE Recursos humanos ampliado?

OLIVEIRA Não! Rua, Hoje, Agora!

ANDRADE Isto é uma ameaça?

OLIVEIRA Não! É uma sentença!

ANDRADE Mas você não devia me dar aviso prévio?

OLIVEIRA Ok! Vou te demitir! (*espera dois segundos*) Está demitido! Satisfeito? Assine aqui! E estará demitido!

ANDRADE Mas o senhor anda com minha carta de demissão no bolso?

OLIVEIRA Eu sabia que mais cedo ou mais tarde isso iria acontecer! É melhor prevenir do que remediar.

Cena 7

ANDRADE (*Andrade vai assinar*) Posso fazer uma última pergunta? (*Oliveira consente*) O senhor não vive falando que o cliente tem sempre razão?

OLIVEIRA Claro! Tem mesmo! O cliente é quem manda!

ANDRADE (*Para a platéia*) Pois então eu aposto que o senhor vai gostar da minha idéia: vamos deixar o público decidir se o senhor me demite ou não?

OLIVEIRA Eles?

ANDRADE Ou o senhor duvida da sapiência dos clientes?

OLIVEIRA E ê êu? Jamais! Jamais cometeria esse deslize de marketing! Digo, essa gafe! (*respira fundo, aperta botões do controle*) Pronto! Coloquei a votação no ar! (*Abre votação, Explicam como votar, interação com a platéia presente e com os internautas. Colhem os resultados*)

ANDRADE Patrão, por favor, anuncie o resultado!

OLIVEIRA Eu, Dr. Oliveira, diretor presidente executivo e administrativo do complexo de empresas (*faz “vinheta corporal”*) Pitomba: Soluções para qualquer tipo de coisa, limitada. Vou divulgamos o resultado. E o resultado foi:

(*neste momento o texto se bifurca, com duas opções para seguir - A e B – de acordo com a decisão da maioria*)

Cena 8

Opção A- DEMITIU

OLIVEIRA Eu sabia! Assine aqui! (*Andrade assina*) Realmente, o cliente tem sempre razão!

ANDRADE Mas antes de ir embora! Eu quero falar umas verdades pro senhor!

OLIVEIRA quer fazer uma lavagem de roupa suja? Pode falar!

ANDRADE Não tenho palavras. Comece o senhor!

OLIVEIRA Também não sei como começar! Mas podemos pedir ajuda aos internautas! (*aperta botão no controle. Aparece o chat na tela*) Pronto! Assim eles podem escrever o que nós vamos falar um pro outro!

ANDRADE Entendi! Eles escrevem, nós lemos as sugestões de falas e escolhemos alguma! Há.. gostei! Então eu começo! Agora que fui demitido, vou te revelar! Sabe o que eu pensei quando vi o senhor pela primeira vez, na minha entrevista de emprego?

Bate-Papo - Andrade e Oliveira improvisam conversa de acordo com as falas sugeridas pelos internautas no Bate-Papo.

OLIVEIRA (*grita*) Chega! O que importa é que a maioria decidiu que vc está demitido! Eu já te demiti! Então pegue suas coisas e dê o fora daqui! (*Andrade sai expulso*)

OLIVEIRA Agora sim! os clientes mandam! Vamos ver quem está no Bate-Papo!"

ANDRADE (*entra no bate-papo e diz que é um cliente, e é o melhor porque está na Internet e no espaço da sala*) Andrade quer mandar

OLIVEIRA Infelizmente o atendimento online está encerrado.

Opção B- NÃO FOI DEMITIDO

ANDRADE Eu sabia! Me dê isso aqui! (*Andrade pega carta de demissão e rasga*)

OLIVEIRA O cliente nem sempre tem toda a razão!

ANDRADE E já que eu não vou ser mais demitido, eu vou aproveitar e falar umas verdades pro senhor!

OLIVEIRA Quer fazer uma lavagem de roupa suja? Pode falar!

ANDRADE Não tenho palavras. Comece o senhor!

OLIVEIRA Também não sei como começar! Mas podemos pedir ajuda aos internautas! *(aperta botão no controle. Aparece o chat na tela)* Pronto! Assim eles podem escrever o que nós vamos falar um pro outro!

ANDRADE Entendi! Eles escrevem, nós lemos as sugestões e escolhemos alguma! Há.. gostei! Então eu começo! Sabe o que eu pensei quando vi o senhor pela primeira vez, na minha entrevista de emprego?

Bate-Papo - Andrade e Oliveira improvisam conversa de acordo com as falas sugeridas pelos internautas no Bate-Papo.

ANDRADE grita: Chega! O que importa é que a maioria decidiu que eu continuo no emprego!

OLIVEIRA Se a voz do povo é a voz de Deus, eEu tenho que reconhecer: Andrade realmente você é o melhor funcionário da empresa, aliás é o único! E merece uma gratificação!

ANDRADE Finalmente! Um aumento!

OLIVEIRA Não! Melhor! Um reconhecimento! Eu te nomeio funcionário do mês! *(coloca moldura)*

ANDRADE Nossa, que emoção! Eu gostaria de ouvir mais do Senhor, por favor: um discurso!

OLIVEIRA Tudo bem tudo bem! Pare de pular que nem uma gazela e ouça o que tenho a dizer: caro Andrade: Sem você a Pitomba não conseguiria ter nenhuma venda, não teríamos lucro algum! Mas com você na empresa, vendemos menos ainda. Todo mês, sempre fica no vermelho! Portanto: Se não vender nada nos próximos minutos vou ter é que diminuir o seu salário.

ANDRADE *(chama patrão pro canto e fala sussurrando)*: Então, vamos encerrar o atendimento online para não correr esse risco

OLIVEIRA para platéia: Tive uma idéia: vamos encerrar o atendimento online para não correr esse risco!

Cena 9

Depois da opção A ou opção B:

(Oliveira vai apertar o botão do controle para encerrar o expediente e desligar, mas deixa o controle cair no chão e abrir o compartimento de pilha. Percebe que está sem pilha. Suspense).

OLIVEIRA: Eu não controlo o sistema

ANDRADE Andrade: O senhor nunca teve o controle de nada?

OLIVEIRA O sistema é que tem o controle de tudo!

ANDRADE Nós somos meros produtos do sistema!

(Aparece na tela: “O sistema agradece a sua presença e comunica a todos que vai hibernar em 5 segundos”)

OLIVEIRA e ANDRADE Não!

(aparece na tela enquanto a luz vai baixando. Oliveira e Andrade se desesperam)

“preparando para desligar o sistema.em 5, 4 3 2,1,...”

(som de explosão e os dois saltam. Enquanto estão no alto, blackuot)

Cena 10

(Aparece na tela um vídeo com os dois personagens “presos” na tela tentando fugir.

Em texto, aparece convite para a próxima apresentação. Exemplo:

- Convidamos a todos(as) a assistir próxima apresentação no dia -----, às ----- horas, no site www.meve.com.br e informamos que em seguida vamos iniciar um bate-papo sobre a Pitomba Online. O sistema agradece a sua presença.)

FIM

Anexo 2

DVD com trechos de peças

Faixa 1 – “Risonha e o Pé de... Feijão!” – bonecos do mesmo personagem em tamanhos diferentes para ilusão de aproximação do espectador (como é possível com filmagem em vídeo).

Faixa 2 – “Capital” – sombra de ator presencial em conjunto com vídeo projetado; atriz-manipuladora Ana Luiza Belacosta presente em cena com boneco.

Faixa 3 – “Prá Subir na Vida!” – cena de mímica

Faixa 4 – “Pitomba Online” – adaptação de cena de mímica do vídeo anterior para projeção em vídeo e efeitos da telepresença em cena.