



TEATRO EM AMBIENTES DIGITAIS:

práticas e emergências cênicas
em tempo de convergência
de meios e de linguagens

DENNI SALES

Artista da cena e dramaturgo, licenciado em Filosofia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Denni Sales desenvolve trabalhos na área da performance, teatro e audiovisual; é especialista em Gestão e Produção Cultural (Universidade do Estado do Amazonas) e, atualmente, desenvolve pesquisa no Mestrado junto ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (PPGAC/UFBA), na linha Poéticas e Processos de Encenação, sob orientação do Prof. Dr. Gil Vicente Tavares.

RESUMO

Este artigo reflete sobre a expansão da encenação teatral em ambientes digitais a partir do contexto da pandemia causada pela covid-19, no ano de 2020. O objetivo do artigo é analisar a convergência de linguagens para meios digitais, inclusive a linguagem do teatro, considerando que o uso de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) foram vitais para a sobrevivência de muitos artistas durante esse período. A adaptação da linguagem teatral para os ambientes digitais foi a opção mais viável disponível para a continuidade do ofício artístico durante a crise sanitária, passando por inúmeras etapas de experimentação, destacando-se a linguagem da performance como um ponto de conexão entre o teatro e a linguagem digital. Neste trabalho, compartilho minha experiência como artista e pesquisador envolvido em projetos de teatro digital desenvolvidos principalmente através da internet durante esse período desafiador. Utilizei a internet como plataforma para a realização e execução desses projetos, criando estratégias no campo de atuação e criação dentro das limitações impostas pelo confinamento. Essa experiência ocorreu em um contexto particularmente delicado da pandemia, na cidade de Manaus, por meio de uma parceria com o coletivo Nupramta, vinculado à Universidade do Estado do Amazonas – UEA, o qual reúne artistas independentes da região.

PALAVRAS-CHAVE:

Teatro digital. Cinema. Internet. Direção. Encenação.

THEATER IN DIGITAL ENVIRONMENTS: PRACTICES AND SCENIC EMERGENCIES IN AN ERA OF CONVERGENCE OF MEDIA AND LANGUAGES

ABSTRACT

The article reflects on the expansion of theatrical staging in digital environments from the context of the pandemic caused by covid-19, in the year 2020. The objective of the article is to analyze the convergence of theatrical language to digital media, considering that the use of technologies Information and Communication (ICT) were vital to the survival of many artists during this period. The adaptation of theatrical language to digital environments was the most viable option available for the continuity of the artistic craft during the health crisis, going through numerous stages of experimentation, highlighting the language of performance as a point of connection between theater and art. digital language. In this work, I share my experience as an artist and researcher involved in digital theater projects developed mainly via the internet during this challenging period. I used the internet as a platform to carry out and execute these projects, creating strategies in the field of action and creation within the limitations imposed by confinement. This experience took place in a particularly delicate context of the pandemic, in the city of Manaus, through a partnership with the Nupramta collective linked to the State University of Amazonas – UEA, which brings together independent artists from the region.

KEYWORDS:

Digital Theater. Film. Internet. Direction. Staging.



REFAZENDO ROTAS

Este artigo registra uma análise crítico-reflexiva a partir da minha experiência profissional como artista e pesquisador durante a pandemia da covid-19 na cidade de Manaus. Reunido com outros artistas pesquisadores em um coletivo, realizamos trabalhos teatrais direcionados ao ambiente virtual, com o objetivo de explorar as potencialidades das plataformas disponíveis. Durante esse período, iniciou-se uma pesquisa teórico-prática sobre a fusão da encenação teatral no contexto digital. A proposta envolveu o uso do meio digital e suas ferramentas como um espaço de expansão da encenação teatral e novas possibilidades para atuantes. Essas reflexões são acompanhadas de análises críticas sobre o uso de equipamentos e dispositivos disponíveis para a atuação. Naquele momento, em que a pandemia da covid-19 nos trouxe uma nova realidade, com o fechamento de espaços de ensaio, teatros e a impossibilidade de encontros presenciais, também enfrentamos desafios para continuar exercendo o ofício de ator/atriz.

Com esse propósito, utilizo minha experiência para elaborar considerações sobre as possibilidades de incorporação de recursos digitais, não apenas como uma linguagem, mas também considerando-os uma extensão da encenação teatral. Além disso, analiso os impactos causados por essas experimentações em um contexto caótico e pandêmico, e como eles afetaram a prática teatral durante aquele período. Muitos artistas, com ou sem experiência prévia, se viram obrigados a migrar para o ambiente virtual, seja por meio de adaptações, seja pela criação de trabalhos completamente novos.

Para contextualizar, apresento as práticas realizadas diante das urgências pandêmicas resultantes das medidas de isolamento social a partir da perspectiva de um artista da cena e pesquisador, tendo como base minha experiência profissional na criação cênica, na atuação e na edição de vídeo. Trago neste artigo reflexões relacionadas às estratégias de sobrevivência no ofício dos atuantes em tempos de pandemia, levando em consideração também minha vivência durante esse período de isolamento no Norte do Brasil, com o recorte na cidade de Manaus. Nesse contexto, enfrentamos um dos episódios mais graves da pandemia, com registros diários de óbitos e internações, seguidos pela falta de oxigênio e pela ausência de políticas públicas eficazes para lidar com a situação. Sabemos que a pandemia causada pelo vírus da covid-19 teve um impacto



significativo nas artes e na indústria cultural em todo o mundo¹. Entre os setores mais afetados, como o teatro, artistas e produtores tiveram que repensar estratégias de sobrevivência, especialmente em relação às tecnologias.

A precarização do trabalho no Brasil já era uma realidade antes da pandemia. Isso se refletia na cultura e, sobretudo, na falta de políticas públicas consistentes que estavam em desenvolvimento antes da ascensão de um governo de extrema direita no País. Segundo Antunes (2020), o Brasil historicamente experimentava formas intensas de exploração do trabalho e precarização generalizada, o que tinha graves consequências do ponto de vista social. A título de exemplo, antes da pandemia, mais de 40% da força de trabalho brasileira estava na informalidade até o final de 2019. No mesmo período, uma massa em constante expansão de mais de cinco milhões de trabalhadores/as experimentava as condições de *uberização* do trabalho, propiciadas por aplicativos e plataformas digitais, o que até recentemente era saudado como parte do “maravilhoso” mundo do trabalho digital, com suas “novas modalidades” de trabalho on-line que contemplava novos “empreendedores”. Sem falar da enormidade do desemprego e da crescente massa subutilizada, terceirizada, intermitente e precarizada em praticamente todos os espaços de trabalho (Antunes, 2020, p. 9).

Nessa conjunção, somada ao impacto da pandemia da covid-19, no cenário teatral e para os artistas no Brasil, especificamente na região Norte do País, cuja situação de financiamento já era delicada, dedico minhas reflexões às estratégias e ao processo artístico de criação e atuação no ambiente virtual, em um cenário desafiador e caótico. A urgência de uma abordagem estratégica, voltada para modos de produção, criação e execução, torna fundamental a figura do produtor e gestor cultural. É nesse desdobramento e nessa necessidade que as etapas e funções da criação se fundem, fazendo, como uma estratégia de sobrevivência, com que o artista atuante assuma papéis adicionais além do artístico. Rômulo Avelar, produtor e gestor cultural, observa em seu livro, *O Averso da Cena* (2010, p. 65), o *modus operandi* que caracteriza a realidade dos artistas e produtores no País: “Na verdade, o acúmulo de funções sempre esteve presente em boa parte da produção cultural brasileira”. Relato minha experiência em projetos culturais executados durante a pandemia, tendo em mente essa perspectiva.

¹ Muitos profissionais do teatro perderam seus empregos ou fontes de renda devido ao fechamento de teatros e à suspensão de produções. Isso afetou desde atores e diretores até cenógrafos, figurinistas, maquiadores, iluminadores, dentre outros profissionais envolvidos nos processos de produção.



ENQUANTO AS NOTÍCIAS CHEGAM

Com a cultura frequentemente enfrentando a escassez de investimento e apoio financeiro adequado, a situação pré-pandemia já era desafiadora para muitos artistas no Brasil. No entanto, o período trouxe uma série de restrições que tornaram ainda mais difícil para os artistas continuarem sua produção e principalmente compartilhar suas obras com o público. Assim, a transição da linguagem cênica para o ambiente virtual estimulou muitos artistas, grupos e coletivos a desenvolverem trabalhos ou adaptá-los para o meio digital. Essa necessidade se intensificou principalmente com o impulso de financiamento à produção, estratégia adotada pelo governo para injetar, por meio da Lei Aldir Blanc², a quantia de R\$ 3 bilhões para os estados, municípios e o Distrito Federal. Esse dinheiro foi destinado à manutenção de espaços culturais e à renda emergencial para trabalhadores do setor que tiveram suas atividades interrompidas, assim como aos instrumentos como editais e chamadas públicas. A regulamentação da Lei Aldir Blanc foi fundamental para garantir, naquele momento pandêmico, o funcionamento do setor cultural, possibilitando também intercâmbios e a otimização da produção. Realizada de forma remota, essa regulamentação englobou diversas etapas da criação artística, como reuniões, ensaios e criação. Por outro lado, o trabalho realizado de forma remota também incrementou a dinâmica, levando em consideração aspectos logísticos e de produção. Assim, diversas formas de diálogo com a linguagem teatral foram exploradas, como apresentações on-line, transmissões ao vivo, exposições virtuais, *podcasts* e muitas outras.

Plataformas digitais como o Zoom e o Google Meet, softwares até então utilizados principalmente para videoconferências e colaboração on-line, mostram-se poderosas para a exploração de formas de apresentações teatrais, algumas inclusive com interação do público. Elas funcionaram como uma espécie de sala de teatro no ambiente virtual, embora sem a energia da presença física.

É importante ressaltar que a relação entre o teatro e a tecnologia tem evoluído constantemente, com avanços cada vez mais sofisticados moldando a interação e também sendo usada como recurso de linguagem e encenação. A modernidade do teatro e sua capacidade de adaptação ao longo do tempo são temas que autores e teóricos já exploraram extensivamente, destacando a

2 A Lei Aldir Blanc, Lei Federal nº 14.017/2020, foi criada com o objetivo de fornecer auxílio financeiro emergencial ao setor cultural durante a pandemia da covid-19. Ela recebeu esse nome em homenagem ao compositor e escritor brasileiro Aldir Blanc, que faleceu em maio de 2020 e foi uma figura importante para a música e para a literatura brasileira. A Lei estabeleceu diversas medidas de apoio ao setor cultural e criativo, que foi severamente impactado pela pandemia devido ao cancelamento de eventos, espetáculos, shows e fechamento de espaços culturais.



habilidade do teatro de estar em constante evolução e adaptação às mudanças culturais e sociais. Portanto, diversas abordagens e definições de encenação já foram propostas. Para Dort (1977, p. 65), “Querer deduzir o estatuto da encenação moderna a partir de sua definição é colocar a carroça antes dos bois. Na verdade, o que melhor pode nos informar sobre seu estatuto são as circunstâncias e modalidades de sua aparição”.

Vallin (2006) ressalta o palco como um local de convocações, reuniões, fusões, acordos, comunicações à distância, montagens e interações de todas as artes que colaboram para a obra comum, podendo transformar-se ou não em busca de uma criação de tipo homogêneo ou dissonante. O teatro tem a capacidade de abrigar e integrar várias linguagens e disciplinas, sendo uma forma multifacetada de arte que pode incorporar elementos de outras expressões, como literatura, música, dança, cenografia, pintura e muitas outras formas de expressão artística. Isso evidencia sua habilidade de transcender fronteiras e absorver diferentes formas de arte em uma única experiência. Sobre essa capacidade, podemos afirmar que:

A encenação, arte nova que marca o século XX, é a atividade artística que regula as transações entre literatura dramática, atuação, pintura, escultura, arquitetura, música, dança, canto etc. Aliás, os apelos à colaboração são cada vez mais numerosos, já que, à medida que o século avança, artes consideradas menores, como o circo, e artes novas, como o cinema, o vídeo, as novas imagens, integram-se à ciranda das artes irmãs (Vallin, 2006. p. 68).

Portanto, a lógica cênica teatral durante o período mais crítico da pandemia refletiu o luto constante, a tristeza e as incertezas geradas por esse período sombrio. Havia uma expectativa tímida e contida, enquanto as notícias pouco animadoras não cessavam de chegar. Alguns trabalhos realizados nesse contexto expressaram a dureza desse tempo, evidenciando as tentativas de práticas teatrais, tendo como única possibilidade na época o ambiente virtual. Essas circunstâncias acabaram influenciando a forma de encenar, levando em consideração a sua transposição para o ambiente virtual e outros aspectos. Por exemplo, não era mais viável dedicar tempos indeterminados a ensaios e estudos, uma vez que as urgências tornaram os processos criativos mais dinâmicos e acelerados. Em muitos momentos, a figura do encenador/produtor se tornou o ponto central das produções teatrais em vídeo, que, por sua vez, também mantiveram um diálogo intenso com a performance.



O DIGITAL COMO EXTENSÃO DO PALCO

Não é novidade que o teatro sempre soube aproveitar todas as novas tecnologias de maneira rápida e orgânica, incorporando-as em sua produção cênica. Exemplos não faltam: a luz elétrica, a fotografia, o vídeo, a projeção e o som. Essa integração facilitou a criação de uma natureza híbrida que continua presente nas encenações. O jornalista Leonardo Foletto³, em seu livro *O Efêmero Revisitado* (2011, p. 46), discute como a expansão do digital adquire um significado técnico nos meios de reprodução, como jornais, fotos, cinema, rádio, televisão e meios eletrônicos de difusão. A incorporação do uso de tecnologias e a utilização de referências explícitas de outras áreas no palco podem ser consideradas como uma resposta do teatro à cultura midiática.

A necessidade da presença ao vivo, do olho no olho e do calor compartilhado entre os corpos, tida como impossível de reproduzir, é o que poupava as artes cênicas dos ventos da cultura digital que há tempos já varreram discos, fotografias, filmes e os tornaram disponíveis a cliques de mouse diante de uma tela de computador. Pois de alguns bons anos para cá os ventos se tornaram furacão e atingiram o teatro; as possibilidades da internet, auxiliada pela cada vez mais desenvolvida nanotecnologia digital, estão conseguindo relativizar até a presença, a experiência física do olho no olho e do calor trocados entre os corpos presenciais (Foletto, 2011. p. 44).

O professor e pesquisador Patrice Pavis, em seu trabalho intitulado *A Análise dos Espetáculos* (1996), introduz o conceito de intermedialidade⁴. Nesse contexto, ele explora o constante confronto do corpo com as mídias, desde o telefone até a televisão, o cinema, o vídeo, a fotografia, o computador e a realidade virtual. Pavis contextualiza como a nossa percepção da realidade é influenciada pelo impacto do acesso a esses dispositivos e à vasta quantidade de informações que eles proporcionam na atualidade, em contraste com o modo de vinte, cinquenta ou cem anos atrás. Essa mudança e impacto afetam tanto o campo fisiológico quanto o neurocultural:

3 Foletto é o criador do “Baixa Cultura”, um laboratório online que trabalha com documentação, pesquisa, formação e experimentação em cultura livre. Disponível em: <https://baixacultura.org/>.

4 O conceito de intermedialidade pode ser aplicado a várias formas de arte, incluindo o teatro. A intermedialidade refere-se à integração e à interação de diferentes formas de mídia e linguagens artísticas em uma única obra de arte ou performance. Embora seja relevante para o teatro, também é aplicável a outros campos, tais como cinema, literatura, artes visuais, música e mídia digital.



[...] nossos hábitos de percepção mudaram, ainda mais que nossa maneira de produzir e receber o teatro evoluiu. Isso ficará claro quando confrontarmos dois tipos de espetáculo: um, literário, é centrado no texto e no sentido *teatral*, o outro, ligado à *eletrônica sonora*, é descentrado e desconectado da realidade mimética. É essa diferença que melhor esclarece as mudanças da nossa maneira de perceber o mundo (Pavis, 1996. p. 41, grifos do autor).

A ideia de intermedialidade na encenação teatral parte do pressuposto de identificar o impacto das diferentes mídias na cena, considerando desde suas estruturas narrativas até a escritura dramática, incluindo a influência das técnicas de iluminação cinematográfica na prática cênica. Essa influência mútua entre os diferentes meios de comunicação, especialmente no contexto das artes cênicas, explora como os elementos de um meio podem ser incorporados ou adaptados para outro, como uma peça teatral se transforma em um filme ou como a literatura pode ser adaptada para o palco.

Reconhecendo que as fronteiras entre as diferentes formas de mídia são fluidas e que os artistas frequentemente se inspiram em outras mídias para criar novas obras, isso envolve a incorporação de elementos visuais, sonoros, narrativos e estilísticos de uma mídia em outra. A intermedialidade também se preocupa em como essas interações afetam a experiência do público e a interpretação da obra. É uma abordagem importante para a análise crítica e a compreensão das complexas relações entre diferentes meios de comunicação na cultura contemporânea. Pensando a intermedialidade na encenação, o espetáculo *Apneia: Ofélias* foi concebido e desenvolvido em Manaus no ano de 2021, durante o período de isolamento social, com o objetivo de transcender as fronteiras das linguagens, dado que as próprias circunstâncias já incentivaram a adoção de estruturas mais flexíveis, devido à necessidade de criar logísticas viáveis.

A intersecção entre o audiovisual e o teatro foi um ponto de partida para os participantes desenvolverem suas criações. O teórico do cinema Jacques Amount, em seu livro *O cinema e a encenação* (2006, p. 19), lembra como o teatro filmado passou a ser estigmatizado no início do cinema sonoro. Os amantes do teatro não viam vantagens nesse cinema, sendo que o teatro filmado era alvo de críticas por parte de diversos setores. Para Amount (2006, p. 19), o motivo é único: “O cinema não é teatro; o teatro filmado é considerado cinema inferior”. O autor destaca a importante contribuição do teatro para o cinema, principalmente no início dos anos 20 e 30, quando



o cinema se confrontava constantemente com o teatro e entre seus problemas não resolvidos havia dois aos quais o teatro impõe suas soluções: o lugar central atribuído ao verbo, a importância da noção de espaço (Amount, 2006, p. 22).

CINEMA NO TEATRO OU TEATRO NO CINEMA?

A proposta para o espetáculo *Apnéia: Ofélias* surgiu a partir de reuniões com o coletivo Nupramta, um grupo de extensão dedicado aos estudos da meditação para o ator, criado dentro da Universidade do Estado do Amazonas, composto por artistas independentes e alunos do curso de Artes Cênicas. Nesse momento, o coletivo havia realizado uma primeira incursão no videoteatro por meio de um experimento feito no início da pandemia. Durante esse período, o processo inicial de criação e experimentação ocorreu por meio das plataformas de videoconferência já citadas, Zoom e Google Meet. Furtado (2022) observa como as experiências teatrais em videochamadas incorporam uma multiplicidade de elementos além das funcionalidades gerais da aplicação. Para o autor, quando um espetáculo teatral utiliza *webcams* e a interface, estamos diante da lógica da remediação:

Na prática, a remediação pode ser explicitada pelo caso do próprio teatro. As artes cênicas, sobretudo a partir do século XX, aproveitaram-se do apoio midiático ofertado por tecnologias de comunicação e informação como o cinema e o vídeo, incorporando recursos audiovisuais, como monitores e telas, em cena (Furtado, 2022, p. 4).

Inicialmente, após as discussões criativas, ficou estabelecido que as cenas seriam previamente filmadas. A proposta era que as filmagens fossem realizadas com dispositivos móveis ou qualquer outro equipamento de captura disponível entre os atores, e as gravações seriam posteriormente



editadas. A dramaturgia cênica surgiu a partir das discussões e da escolha de um tema para cada atuante desenvolver. Com o objetivo de criar unidade e conexão entre os diversos temas propostos, decidimos estabelecer uma unidade temática que se concentraria nas instabilidades dos relacionamentos amorosos contemporâneos. Isso serviria como ponto de partida para a elaboração de uma dramaturgia que abordasse as temáticas individuais de cada participante. Cada ator trouxe seu repertório de performances e, a partir disso, trabalhamos na estruturação da dramaturgia em um esforço de trabalho coletivo.

Por outro lado, também considerando a composição dramática no contexto audiovisual, todas as conversas até então haviam se concentrado em texto e cena, mas não na criação de roteiros para essas estruturas. Tradicionalmente, nos ensaios dos processos presenciais, os atores dispõem de ferramentas de pesquisa e experimentação. Entretanto, nesse caso, a metodologia precisou ser adaptada devido às limitações do isolamento, à disponibilidade de equipamentos, à distância e, em algumas ocasiões, à qualidade da conexão de internet. A lógica desse processo teve que ser estruturada como uma mediação entre a produção audiovisual e teatral⁵. Portanto, foram estabelecidos cronogramas de filmagem com cenas específicas para cada participante. Após a filmagem individual, as cenas eram compartilhadas em uma plataforma de armazenamento, em que posteriormente eram baixadas e editadas na ilha de edição, culminando na montagem do trabalho final. Para tanto, desenvolvemos uma estrutura cênica videográfica com base no material previamente produzido durante as experimentações. Esse material serviu como guia para a estrutura concebida e também para a definição de uma estética que foi surgindo na montagem e edição.

À medida que as experimentações cênicas com dispositivos móveis avançavam ao longo de um período de seis meses, que pode parecer extenso até mesmo para a realização de uma montagem no formato tradicional, esse tempo, na verdade, funcionou como um período de incubação e amadurecimento de temas e vivências. Durante esse período, a própria bagagem emocional e as histórias compartilhadas por cada ator e atriz foram empregadas como elementos na dramaturgia pessoal nos vídeos de experimentação de cada participante. Isso se assemelhou a uma

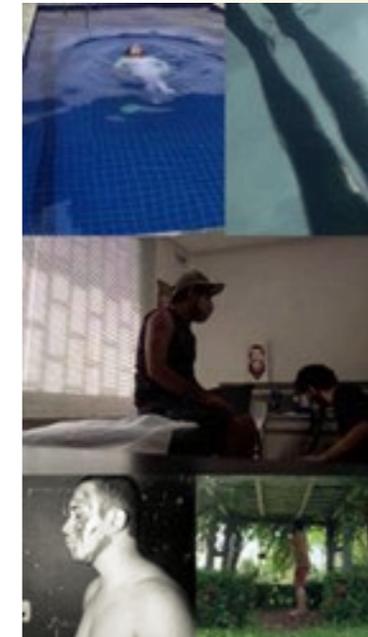


IMAGEM 1

Experimentações cênicas a partir do cotidiano de cada atuante durante o período da pandemia. Fonte: Denni Sales

5 Durante a pandemia, houve colaborações entre artistas do teatro e do cinema para criar projetos híbridos que exploraram a linguagem de ambas as formas de arte. Essas abordagens criativas permitiram que o teatro continuasse a se adaptar às circunstâncias da pandemia. Essa mistura de teatro e cinema também estimulou discussões sobre como as duas formas de arte podem se complementar e enriquecer mutuamente, mesmo em circunstâncias não tradicionais.



espécie de *selftape*⁶ dramática, levando em consideração o contexto e o momento da criação, que aconteciam em um ambiente de isolamento, incertezas e óbitos diários.

A ideia de cada ator produzir seu próprio vídeo, conhecido como *selftape*, era uma forma de exercitar as ideias discutidas em cada reunião. Ao mesmo tempo, esses vídeos funcionavam como material dramaturgicamente e também como um diário de bordo do processo. Essas filmagens, realizadas de forma descompromissada em alguns momentos e mais focadas em outros, culminavam na busca pela encenação do trabalho. Assim, essas experimentações acabaram também orientando a visualidade do espetáculo. Sobre essa busca pela construção de uma teatralidade, o autor Óscar Cornago (2005) nos lembra que a própria teatralidade é uma busca de sentido:

O teatro da Modernidade, assim como a própria cultura moderna, se apresenta como uma reflexão profunda sobre a vida, a realidade e a história como mecanismos de representação, e na medida em que iluminam o espaço onde essa maquinaria opera, abrindo um vazio entre os resultados da representação, a cena que estamos vendo, e o significado daquilo que está sendo feito, a identidade desses atores que obviamente estão interpretando, questiona também o sentido do real, não para rejeitá-lo, como foi feito nas vanguardas, mas para submetê-lo a um constante processo de revisão, revisão de verdades e dogmas, de ideologias e discursos com pretensões de verdade universal (Cornago, 2005. p. 14)

A partir desse contexto, os atores e atrizes sentiram o desejo de expressar suas dores e sentimentos de forma confessional e performática. Fizemos uma combinação da fala narrada por meio de narração em *off*, encenação e performance, pensando na montagem da cena para a câmera. Essa linguagem se encaixou de forma fluida na elaboração da dramaturgia por meio da criação em vídeo. Era comum, nessa fase da pandemia, ouvir o som de ambulâncias cortando o ambiente já sombrio das madrugadas e depois atravessando as manhãs, tardes e noites, em um ciclo aparentemente interminável. Na continuidade do processo criativo, a estrutura em vídeo foi aprimorada na fase de edição, estabelecendo uma direção estética e estrutural. Isso serviu como base para o desenvolvimento posterior da dramaturgia. Essa etapa do processo criativo ocorreu de maneira colaborativa e envolveu todos os participantes. O material humano e pessoal de cada participante foi integrado ao eixo temático. Após algumas adaptações, o trabalho se concentrou

⁶ *Self-tape* é um termo da indústria do entretenimento que se refere ao processo de audição ou *casting*, no qual um ator ou uma atriz grava uma audição em vídeo por conta própria e a envia para produtores, diretores ou agentes de elenco. Esse método se tornou especialmente relevante na era digital, tornando-se uma prática comum na indústria cinematográfica, televisiva e teatral.



em abordar uma metáfora das experiências pessoais de cada atuante no campo emocional e no luto, usando a personagem Ofélia da obra *Hamlet*, de William Shakespeare. A simbologia associada à personagem foi usada como alegoria para que os atores e atrizes desenvolvessem suas narrativas. Essa personagem é frequentemente interpretada de várias maneiras, com diferentes simbolismos atribuídos a ela. Por fim, a dramaturgia textual e visual foi surgindo, juntamente com o amadurecimento das metodologias de como essa encenação teatral poderia ser realizada com as ferramentas do audiovisual.

IMAGEM 2

Apnéia: Ofélias: cena do espetáculo digital do coletivo NUPRAMTA, produzido em 2021. Fonte: Denni Sales





Em seguida, surgiu a necessidade de filmar algumas cenas em locais que exigiam perspectivas diferentes das residências dos atores. Para isso, desenvolvemos uma estrutura logística que seguisse as normas de segurança relacionadas à covid-19. Embora fosse uma exigência do processo de produção e da abordagem do trabalho, chegamos a um consenso de que apenas os atores que se sentissem confortáveis poderiam participar das cenas adicionais em locais externos.



IMAGEM 3

Filmagem externa de *Apnéia: Ofélias* em Iranduba, a 38,1 km de Manaus, no período de confinamento. Floresta próxima ao Rio Solimões. Fonte: Denni Sales



TEATRO CINEMATOGRAFICO OU CINEMA TEATRAL

O modelo de processo experimentado com o espetáculo digital *Apnéia: Ofélias* trouxe fôlego para uma segunda montagem, agora levando em conta totalmente o âmbito digital. Dessa maneira, com uma linha de estrutura logística e criativa já amadurecida e considerando as limitações ainda impostas pelo *lockdown*, o segundo trabalho partiu de uma adaptação de um espetáculo já existente, *A morta*, uma montagem baseada no conto homônimo de Guy de Maupassant (1850-1893).

Nesse caso, buscamos assumir uma abordagem cinematográfica para o espetáculo teatral digital, uma vez que a adaptação para o teatro presencial já havia sido experienciada com outra formação de atores. Definimos a linguagem cinematográfica como um norte para o videoteatro. A dramaturgia revisada contou novamente com a colaboração coletiva, e um videográfico dramatúrgico serviu como esqueleto da encenação. A ideia de um videográfico dramatúrgico, que surgiu na ilha de edição, funciona como uma montagem prévia do trabalho, a partir da qual os atores puderam pensar experimentações e também a adaptação da dramaturgia. Esse foi um trabalho feito semanalmente, no qual o esqueleto da peça videográfica foi tomando forma e ganhando uma estética até resultar na finalização.

A otimização dessa nova experiência se deu muito pelo formato desenvolvido na montagem anterior. Vale ressaltar que o trabalho na ilha de edição, nesse caso, desempenhou o papel do encenador. Desse modo, esse segundo trabalho, em parceria com o coletivo Nupramta, ocorreu em um cenário cujos protocolos de segurança contra a covid-19 estavam mais brandos. Embora as atividades cotidianas estivessem aos poucos normalizando, o processo foi realizado on-line, pensando a prática logística de reunir pessoas, organizar reuniões e as demandas de produção que podiam ser feitas remotamente. Essa foi uma questão que ajudou a agilizar parte da produção do espetáculo digital. Normalmente, um ensaio de teatro ou mesmo reuniões exigem uma logística de tempo e espaço que a internet pôde, neste caso, facilitar de forma mais objetiva e prática.



A estruturação do formato cênico deste trabalho manteve-se na mistura da linguagem performática e com a convergência das teatralidades das cenas pensando a composição audiovisual. Dessa maneira, o trabalho de atuação foi feito na procura de um ponto de convergência entre as linguagens da performance, do teatro e do cinema. Uma fusão que foi possível pesquisar através da experimentação, tendo alguns campos mais sólidos e outros com mais necessidades de experimentação. Como por exemplo, entender as dinâmicas de tempo nas cenas, que para o teatro é diferente do cinema e vice-versa. Grande parte da composição do audiovisual está na imagem, enquanto no teatro está no verbo e na ação; essa compreensão foi um processo na prática que se deu a partir do entendimento de que o tempo de algumas cenas necessitariam considerar mais a lógica fílmica do que a teatral, embora sua pulsão de encenação fosse o teatro. Além disso, o trabalho com elementos do audiovisual trouxe outras criações cênicas surgidas em experimentações com dispositivos móveis e também na própria montagem e edição, o que levou algumas cenas a serem refeitas e outras acrescentadas. Mesmo trabalhando com um roteiro a partir da adaptação da peça já encenada, a dramaturgia de fato se estabeleceu na ilha de edição, o que foi possível devido ao trabalho possuir caráter experimental, o audiovisual muitas vezes costuma seguir uma lógica de produção rígida, feita para evitar erros e otimizar a execução de um trabalho, em alguns casos não há espaço para inserções posteriores ou mesmo experimentações, visto que o planejamento de uma filmagem é seguido à risca. No caso deste trabalho, as fases se misturam, assim edição, filmagem, montagem e corte estavam acontecendo ao mesmo tempo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fundir essas linguagens para o campo digital possibilitou uma pesquisa na qual as experiências reunidas com performance, teatro, dança e audiovisual se solidificaram em uma obra teatral, que também é audiovisual. Durante a pandemia, no contexto da quarentena muitos espetáculos que estavam em processo de montagem ou mesmo as criações cênicas posteriores precisaram repensar sua concepção e assim conceber um novo formato de espetáculo adaptado para as mídias digitais disponíveis naquele momento.



De certa forma, muitos artistas do teatro já utilizavam a mesclagem de linguagens na cena, muitos trabalhos no teatro contemporâneo já utilizaram a tecnologia como recurso cênico; vídeos pré-gravados, chamadas de vídeos na internet direto do palco, interações entre filmagem e exibição em tempo real e uma infinidade de outros recursos que foram incorporados na cena contemporânea nas últimas décadas. No caso de *A morta*, as teatralidades, que já possuem formas diversas de produzir teatro, foram utilizadas no contexto da pandemia como convergência para o meio digital, tendo o audiovisual como o veículo de linguagem capaz de intermediar e fundir com ambas as linguagens.

A experiência do teatro digital durante a pandemia ressalta a capacidade da arte de se adaptar e evoluir em resposta a desafios sem precedentes, e a do teatro de sobreviver. Explorar novas possibilidades de encenação por meio da tecnologia possibilitou refletir sobre as implicações e perspectivas em atravessar as fronteiras entre linguagens distintas do teatro, cinema e o digital. No entanto, o teatro digital também levantou questões sobre a autenticidade da experiência teatral que está ligada à presença física dos atores e do público. Essa experiência desafia a definição tradicional de teatro ao remover a presença física, o que levanta questões sobre o que é o verdadeiro teatro. Por outro lado, os trabalhos produzidos durante a pandemia foram realizados por meio de transmissões ao vivo ou gravações, o que de alguma maneira amplia a acessibilidade ao teatro de maneira inédita. Essa acessibilidade em nível global proporcionou uma oportunidade única de expansão do público teatral.



IMAGEM 4

Processo de filmagem do espetáculo digital *A morta*. Fonte: Denni Sales



IMAGEM 5

Vídeo experimental para o processo do espetáculo digital *A morta*. Fonte: Denni Sales



IMAGEM 6

Cena finalizada do espetáculo *A morta*, do coletivo NUPRAMTA. Fonte: Denni Sales



REFERÊNCIAS

- » AMOUNT, Jacques. *O cinema e a encenação*. Tradução: Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto e Grafia LTDA, 2006.
- » ANTUNES, Ricardo. *Coronavírus: o trabalho sob fogo cruzado*. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2020.
- » AVELAR, Rômulo. *O avesso da cena: notas sobre produção e gestão cultural*. Belo Horizonte: Duo Editorial, 2008.
- » BARRETO, Ivana Cristina de Holanda Cunha *et al.* *Colapso na saúde em Manaus: o fardo de não aderir às medidas não farmacológicas de redução da transmissão da Covid-19*. Saúde Debate, v. 45, n. 128, p. 1163-1176, out. 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/sdeb/a/ktbLC8Qcncmt4nKgKgJr6TS/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 27 de setembro de 2023.
- » BRASIL. Lei Aldir Blanc de Apoio à Cultura é regulamentada pelo Governo Federal. Disponível em: <<https://www.gov.br/pt-br/noticias/cultura-artes-historia-e-esportes/2020/08/lei-aldir-blanc-de-apoio-a-cultura-e-regulamentada-pelo-governo-federal>> Acesso em: 27 de setembro de 2023.
- » DORT, Bernard. *O teatro e sua realidade*. Tradução: Fernando Peixoto. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.
- » FOLETTO, Leonardo. *Efêmero revisitado: conversas sobre teatro e cultura digital*. Baixa Cultura, 2011. Disponível em: <<https://baixacultura.org/2011/12/20/efemero-revisitado-para-download/>> Acesso em: 1 out. 2023.
- » FURTADO, R. G. *Palco, pixel e pandemia: Estratégias de remediação do Teatro Zoom*. Pós-Limiar, v. 5, p. 1-10, 2022. DOI: 10.24220/2595-9557v5e2022a6506. Disponível em: <https://seer.sis.puc-campinas.edu.br/pos-limiar/article/view/6506>. Acesso em: 4 out. 2023.
- » ÓSCAR, Cornago. ¿Qué es la teatralidad? Paradigmas estéticos de la Modernidad. Tradução: [nome do autor removido para avaliação]. *Revista Telondefondo*, n.1, p.1-14, 2005. Disponível em: <http://repositorio.filo.uba.ar/bitstream/handle/filodigital/8671/uba_ffyl_IHAAL_a_Telondefondo_01-01.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 2 out. 2023.
- » VALLIN, Picon Béatrice. *A arte do teatro: entre tradição e vanguarda: Meyerhold e a cena contemporânea*. Organização Fátima Saadi. Tradução: Cláudia Fares, Denise Vaudois e Fátima Saadi. Rio de Janeiro: Teatro do Pequeno Gesto: Letra e Imagem, 2006.