

A arte de encarar as redes

Criações em realidade aumentada no Teatro Zoom

The art of facing the net: Zoom Theater's augmented reality creations

Resumo

A migração forçada do teatro em palcos físicos para ambientes digitais por conta da pandemia da COVID-19 fomentou a criação de novas experiências cênicas ao redor do mundo, visto que as necessárias medidas de isolamento e distanciamento sociais interditaram o funcionamento de espaços presenciais de apresentação. No Brasil, mais especificamente, verificou-se uma profícua experimentação do teatro em formato digital por intermédio das plataformas de videoconferência, fenômeno que alocamos sob o guarda-chuva teórico do Teatro Zoom e cujos efeitos práticos serão analisados na presente investigação através do estudo de caso do espetáculo *A Arte de Encarar o Medo*. Escorando-nos em revisão bibliográfica e pesquisa documental, tencionamos abordar a peça produzida pela companhia teatral paulistana Os Satyros em 2020 para observar como os artistas cênicos brasileiros se apropriaram das ferramentas de uma aplicação de videoconferência para transformá-las em recursos cênicos. Conferindo especial atenção ao uso da realidade aumentada na peça, por intermédio da ferramenta de alteração virtual de planos de fundo da plataforma Zoom, objetivamos, afinal, não só compreender a posição do fenômeno do Teatro Zoom no cerne do ecossistema mediático, mas também entender como o uso crítico/estético dos media e suas mediações podem apontar caminhos distintos de habitação humana em uma sociedade profundamente mediatizada.

Theater was forced to migrate from physical stages to digital environments due to the COVID-19 pandemic, which has fostered the creation of new theater experiences around the world, as the social distancing measures have suspended the operation of in-person presentation spaces. In Brazil, more specifically, there was a fruitful experimentation of digital format theater through videoconferencing platforms, a phenomenon that we place under the theoretical umbrella of Zoom Theater and whose practical effects will be analyzed in this investigation through the case study of the play *The Art of Facing Fear*. Based on bibliographic review and document research, we intend to approach the play produced by the São Paulo theater company Os Satyros in 2020 to observe how Brazilian theater artists have seized the tools of a videoconferencing application to transform them into artistic resources. Giving special attention to the use of augmented reality in the play, through the Zoom platform's virtual background tool, we aim not only to understand the position of the Zoom Theater phenomenon at the heart of the media ecosystem, but also to understand how the critical and aesthetic use of media can point out different paths for human habitation in a deeply mediated society.

Palavras-chave

Teatro Zoom • Realidade aumentada • Affordances • Media • Fundos virtuais

Zoom Theater • Augmented reality • Affordances • Media • Virtual background

Renato Guimarães Furtado
renatogfurtado.34@gmail.com
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
ORCID iD 0000-0003-3656-9832

Artigo recebido em 2022-10-13
Artigo aceite em 2023-02-28
Artigo publicado em 2023-02-28

Agradecimentos

Esta pesquisa foi realizada a partir do apoio financeiro da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), no Brasil.

Introdução

Vencedor de prêmios internacionais; sucesso de público, contabilizando mais de 30 mil espectadores ao redor do mundo; e fonte de adaptações a nível global, com elencos formados por atuentes do Brasil, da África, da Europa e dos Estados Unidos (Prado, 2021), o espetáculo *A Arte de Encarar o Medo* (2020), da companhia paulistana Os Satyros, é uma peça que não só dá continuidade às pesquisas digitais da companhia, iniciadas em 2009, como também aprofunda suas experimentações com a questão da telecopresença, a copresença de atores e público através da mediação tecnológica (Andrade & Vázquez, 2021, p. 37) ao transformar a plataforma de videoconferências *Zoom* em espaço e ferramenta cênicas após a disseminação do novo coronavírus, em 2020.

Devido ao fechamento das salas de teatro como medida para conter o espalhamento do vírus, os profissionais das artes do palco no Brasil enveredaram por um caminho digital próprio para manter as produções teatrais vivas. Por investirem nesta alternativa, diferentemente do que ocorreu na maior parte dos casos europeus e estado-unidenses, em que veículos digitais de *streaming*, como o YouTube, foram empregados para disponibilizar gravações audiovisuais de peças, os artistas brasileiros compuseram um território de intensas experimentações e criações alicerçadas pelas mais variadas plataformas digitais (Prata, 2021, pp. 33-39). Para tanto, foi necessário apreender ferramentas computacionais de modo a transfigurá-las em recursos cênicos – percurso este que, em nossa concepção, fez com que os espetáculos realizados sobretudo via *Zoom* apontassem diretamente não só para a realidade da pandemia, como também para a realidade mediática na qual nos encontramos submetidos na contemporaneidade.

Assim, o presente estudo tomará o espetáculo *A Arte de Encarar o Medo* como objeto de estudo central de modo a realizar dois importantes movimentos. Em primeiro lugar, reivindicar a importância de uma leitura tecnológica e arte-mediática (Machado, 2008) da arte cênica, visto que, historicamente, as artes do palco não podem ser separadas das tecnologias, sejam elas analógicas ou digitais, mecânicas ou virtuais (Furtado, 2021,

p. 2). E, na sequência, incluir o teatro no contexto cultural, mediático e tecnológico do século XXI. É por isto que trabalharemos sob a égide do conceito de Teatro *Zoom*,

um termo operativo para compreender espetáculos cênicos desenvolvidos para exibição e experimentação em plataformas de videoconferência, apropriando-se dos recursos específicos das mesmas para transformá-los em “vocábulos” da linguagem teatral. Trata-se de um conceito que privilegia a natureza informática, “platafórmica” e comunicacional destas peças, compreendendo de que maneiras as plataformas que sustentam estas obras potencializam o fazer teatral e delimitam a tomada de decisões de todos os atores envolvidos nos processos da cadeia de produção do teatro. (Furtado, 2021, p. 11)

Para atingir nossos objetivos, desenvolveremos, em primeiro lugar, as relações estabelecidas entre teatro e plataformas digitais de videoconferência durante a pandemia da COVID-19, lançando especial atenção à questão da ressignificação dos recursos da aplicação *Zoom*, condição sem a qual o Teatro *Zoom* não poderia ter existido da maneira como se configurou no Brasil (Furtado, 2020). Nesta etapa, exploraremos questões gerais acerca de espetáculos como *A Arte de Encarar o Medo*, bem como definiremos conceitos basilares para o prosseguimento de nosso estudo, observando “as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica” operadas pelo teatro brasileiro a partir da utilização dos diversos media contemporâneos (Machado, 2008, pp. 7-8), sobretudo os digitais. Em seguida, partiremos rumo ao estudo propriamente dito de *A Arte de Encarar o Medo*, ressaltando sobremaneira a manipulação de uma ferramenta específica de realidade aumentada comum às principais aplicações de videoconferências: aquela referente à possibilidade de alterar o fundo das imagens das janelas virtuais das plataformas citadas. É na confluência teórica entre teatro e plataformas que tencionamos compreender como as experiências do Teatro *Zoom* tanto reforçam, quanto questionam o atual ecossistema mediático, investigan-

do de que maneira as tecnologias incrementam o “efeito estético e o sentido do espetáculo, seu impacto emocional e sensorial, sua conjugação de significados e associações simbólicas, e seu poder intelectual” (Dixon, 2007, pp. 39-40).

Métodos

Procederemos maioritariamente por meio de revisão bibliográfica, de modo a apresentar a fundamentação teórica de nosso estudo, discorrendo sobre os principais conceitos que utilizaremos no momento do estudo de caso do espetáculo. Optamos por tal método por crermos que um estudo detalhado de um objeto tal qual um espetáculo teatral pode abrir espaço para um conhecimento mais amplo acerca de seu funcionamento interno – e que não poderia ser atingido apenas pela observação e/ou análise bibliográfica da conjuntura que o sustenta – e de suas relações estabelecidas dentro de seu “contexto de realidade” (Gil, 2008, pp. 57-58) – a saber, o fenômeno mais extenso do Teatro *Zoom*. Ainda, tendo em vista que a investigação se desenrola “no calor do momento”, ou seja, em um instante espaço-temporal muito próximo ao do objeto analisado, também recorreremos, quando oportuno, ao método da pesquisa documental; tal procedimento nos permitirá trazer fontes ainda não tratadas analiticamente, como notícias de periódicos, para enriquecer o estudo em termos de informações produzidas em registros temporais contemporâneos ao desenvolvimento de nossa investigação (Cechinel *et al.*, 2016, p. 2).

A arte de encarar as redes

Rompendo a relação direta do teatro com o drama ao substituir o encadeamento de acontecimentos pela colagem de fragmentos (Isaacsson, 2008, p. 149), *A Arte de Encarar o Medo* centra-se ao redor de uma sequência de cenas curtas que imaginam arquétipos e estereótipos da sociedade brasileira habitando um futuro distópico, onde a pandemia da COVID-19 perdura por mais de 5555 dias. Tomando a pandemia como tema, o espetáculo cria uma mescla entre “o contexto dramático

das personagens e a realidade dos espectadores”, onde a própria plataforma *Zoom* é colocada tanto “como meio de difusão da performance ao espectador quanto como ferramenta de comunicação das personagens” (Isaacsson, 2021, p. 7). Desse modo, pela própria natureza da uma aplicação de videoconferências, transformada em palco digital, a peça d’Os Satyros adquire mais duas camadas, para além da cénica, que formatam a experiência: a audiovisual e a informática/digital.

No primeiro destes âmbitos, vale ressaltar o entrelaçamento e o “choque” provocado pela montagem dos fragmentos curtos da peça, que faz lembrar, por vezes, os preceitos da edição cinematográfica; esta justaposição de enquadramentos, cenas e estereótipos monta um panorama crítico do período pandémico no Brasil. É preciso também salientar a maneira como as *webcams* dos atuentes operam simultaneamente como dois destinatários diferentes: os colegas de cena e os espetadores, constituindo aí “uma ruptura da ‘tela’, à semelhança da ruptura da quarta parede do palco, contribuindo para uma imersão do espectador no universo da representação” (Isaacsson, 2021, p. 7). De fato, são muitas as formas como o eixo audiovisual configura as performances do Teatro *Zoom*, principalmente no que diz respeito às problemáticas do ecrã e do enquadramento (Prata, 2021, pp. 63-64); contudo, dado o escopo deste estudo, não nos aprofundaremos neste assunto – uma discussão profícua acerca do tema merece um espaço próprio de análise. Portanto, nos voltaremos agora ao segundo eixo supracitado, observando como o Teatro *Zoom* utiliza os recursos de uma plataforma de videoconferências.

Para isto, é preciso primeiramente explorar o conceito de *affordance*, que pode ser compreendido como a pregnância de um dado objeto. Um caso bastante ilustrativo é o da maçaneta, um objeto que permite abrir e fechar portas; esta funcionalidade, que conecta diretamente ação sugerida à percepção daquele que faz uso, é a *affordance* (Gaver, 1991, p. 79), ou pregnância da maçaneta, à medida que o objeto sugere uma determinada ação a partir da percepção transmitida. A pregnância de um objeto, no entanto, não é restritiva: se a funcionalidade de uma faca de cozinha é o corte de alimentos, isto em nada impede que a mesma seja utilizada

enquanto arma branca (Braga, 2020, p. 30). Tal teoria, portanto, nos ajuda a compreender com mais clareza a possibilidade de subversão inscrita na própria natureza da pregnância de objetos digitais em contextos artísticos e criativos, como pode ser evidenciado pelas palavras de Rodolfo García Vázquez, diretor de *A Arte de Encarar o Medo*:

Um aspecto fundamental dos ensaios digitais foi o processo de assimilação dos dispositivos teatrais tradicionais ao universo do teatro digital, tais como coxia, entrada e saída de cena, deixas, improviso em cena, relação com plateia. Tudo isso foi sendo descoberto antes e durante a temporada, no processo de tentativa e erro. A coxia passou a ter duas dimensões: uma dimensão física, composta pelos elementos que estão fora da tela, na casa de cada um dos atuentes e uma dimensão digital, em um grupo de whatsapp, onde o elenco troca informações sobre o andamento das cenas e as soluções de problemas que surgem durante o espetáculo. [...] Não existe um editor ou algo do gênero. Eles recebem suas deixas e entram em cena (abrem suas câmeras e microfones) ou saem de cena de acordo com as marcações que estabelecemos. (Andrade & Vázquez, 2021, p. 39)

Em nossa conceção, o que ocorre no Teatro *Zoom* é um ato fundamental de apropriação de funcionalidades informáticas em regime artístico, de modo que ocorre uma espécie de metamorfose de um ambiente de reunião *online* em espetáculo cénico-virtual (Furtado, 2020). Seguindo o exemplo ressaltado por Vázquez, no tangente à coxia digital, identificamos aqui uma mutação no significado dos ícones de ativação/desativação de microfones e câmaras pessoais – no Teatro *Zoom*, não se trata simplesmente de silenciar e/ou de desligar a transmissão do vídeo, mas sim de criar um espaço para os atores. Em outras palavras, no palco *online*, “a entrada e a saída de cena se efetuam na abertura e no fechamento das janelas de comunicação [...]” (Isaacsson, 2021, p. 7). Para os espetadores, por sua vez, este mesmo ato de transformação simbólica da ativação/desativação de microfones e câmaras

garante o silêncio do rito teatral (Pavis, 2008, p. 141). Em suma, a subtil apropriação dos recursos de uma plataforma de videoconferências, no Teatro *Zoom*, é o que permite a constituição do espaço cenográfico, alicerce cênico, onde estão contidos o espaço dramático, produzido pelo imaginário da plateia; o teatral, compartilhado pelos atores e espectadores através da mediação tecnológica; o lúdico (ou gestual); e o textual, referente aos elementos formadores do espetáculo (Pavis, 2008, pp. 132-133).

Acreditamos que se as experimentações d'Os Satyros – bem como de outras companhias pertencentes ao conjunto de peças que abarcamos sob o guarda-chuva teórico do Teatro *Zoom* –, parassem por aqui, já teríamos encontrado uma seara interessante o suficiente para debater temáticas caras à história das artes da cena – desde a problemática da aceitação ou não das tecnologias na cena, inclusive considerando que este teatro desenvolvido via *Zoom* e plataformas similares não é necessariamente uma novidade em termos de aproximação da informática e do teatro (Isaacsson, 2021, p. 8); à questão da viabilidade da presença e do convívio em um ambiente onde ambas as dimensões só são possíveis por meio da intermediação técnica/digital (Andrade & Vázquez, 2021; Isaacsson, 2021). Contudo, considerando nosso interesse corrente nos meandros mais propriamente estéticos dos espetáculos do Teatro *Zoom*, exploraremos mais a fundo certas particularidades de *A Arte de Encarar o Medo* no que se refere à utilização das funcionalidades da plataforma *Zoom* – funcionalidades estas que, segundo Vázquez, foram adicionadas à estrutura cênica da produção à medida que Os Satyros descobriam os recursos da aplicação, incorporando à peça seus aprendizados estéticos, técnicos e informáticos (Andrade & Vázquez, 2021, pp. 37-38).

O emprego do *chat* da plataforma, por exemplo. Ainda que, assim como a maioria das produções do Teatro *Zoom*, *A Arte de Encarar o Medo* opte pelo silenciamento da troca de mensagens durante as apresentações como forma de resguardar o supracitado silêncio do rito teatral, a ferramenta é utilizada antes do início do espetáculo como canal para suscitar o envolvimento e a participação do público (Furtado, 2020). É através do *chat* que Os Satyros incluem a “voz” dos espectadores na pro-

dução: em duas cenas específicas são inseridos, diretamente no texto da peça, depoimentos dos espectadores referentes aos seus medos pessoais acerca da COVID 19 e/ou homenagens a familiares, amigos e conhecidos que faleceram por conta do vírus. Estes testemunhos são coletados antes do início da apresentação por dois representantes do elenco. Tal estratégia cênica, entretanto, é a mais simples das apropriações realizadas pela companhia paulistana, que mergulha na cultura mediática das plataformas contemporâneas ao investigar o uso das janelas virtuais, praticando a essência do trabalho arte-mediático:

Existem, portanto, diferentes maneiras de se lidar com as máquinas semióticas cada vez mais disponíveis no mercado eletrônico. A perspectiva artística é certamente a mais desviante de todas, uma vez que ela se afasta em tal intensidade do projeto tecnológico originalmente imprimido às máquinas e programas que equivale a uma completa reinvenção dos meios. [...] O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa que ele utiliza, e manejá-los no sentido contrário ao de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reiventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. (Machado, 2008, pp. 13-14)

Realidades aumentadas, realidades cênicas

para entendermos a relevância da experimentação em questão, será necessário, primeiramente, compreender o que é e como funciona o recurso virtual de alteração de planos de fundo. De acordo com a página de suporte técnico da *Zoom* Video

Communications, o recurso de planos de fundo virtuais “permite que você transmita uma imagem ou vídeo como plano de fundo durante uma reunião *Zoom*, o que pode fornecer mais privacidade a você ou uma aparência mais consistente e profissional à sua apresentação” (Changing your Virtual Background image, 2022). Trata-se de uma tecnologia em tempo real (Virtual Background Changer, 2020) em que, grosso modo, a figura – o rosto de uma pessoa – é separada do fundo. Mais especificamente, através de algoritmos baseados em técnicas de inteligência artificial e aprendizado de máquina, o recurso opera, *frame* após *frame* do vídeo, a segmentação do que é apresentado pelas janelas virtuais; assim, o primeiro plano do vídeo – ou o que está mais perto do observador da imagem – é preservado, enquanto o restante, o fundo, é substituído a cada segundo (Background Subtraction, s.d.). Por sua integração entre o físico e o virtual e a manipulação contínua do digital, sobrepondo-o automática e algorítmicamente ao canal de vídeo captado e transmitido via *Zoom*, a ferramenta virtual de alteração de fundos é um recurso próprio da realidade aumentada, que

- a. é uma particularização de realidade misturada, quando o ambiente principal é real ou há predominância do real;
- b. é o enriquecimento do ambiente real com objetos virtuais, usando algum dispositivo tecnológico, funcionado em tempo real.
- c. é uma melhoria do mundo real com textos, imagens e objetos virtuais, gerados por computador;
- d. é a mistura de mundos reais e virtuais em algum ponto da realidade/virtualidade contínua que conecta ambientes completamente reais a ambientes completamente virtuais;
- e. é um sistema que suplementa o mundo real com objetos virtuais gerados por computador, parecendo coexistir no mesmo espaço [...] (Kirner & Tori, 2006, pp. 22-23).

Na prática, cada pixel de cada *frame* é continuamente comparado com píxeis de outras imagens categorizados como referentes a rostos humanos estocados em bancos de dados diversos para a determinação em tempo real de que píxeis per-

tencem ao rosto humano e quais não (Mamontov *et al.*, 2020). Este ponto é de especial importância para uma análise mais ampla de sistemas de realidade aumentada baseados em algoritmos de aprendizado de máquina que vasculham bancos de dados para fazer correlações; ainda que não seja da alçada do escopo do presente estudo, é fundamental atentarmos para os resultados de mediações algorítmicas como as aqui referidas, visto que, com certa frequência, geram controvérsias discursivas (Furtado, 2022). Tratam-se de momentos de disparidade entre o que declaram posicionamentos institucionais e materiais oficiais de comunicação de companhias detentoras de plataformas digitais e o que ocorre em escândalos diversos; assim, por exemplo, ao mesmo tempo em que a *Zoom* Vídeo Communications expressa como missão realizar a conexão entre pessoas e facilitar a concretização de sonhos das mesmas (Furtado, 2022), surgem controvérsias como aquelas em que rostos de usuários negros da aplicação de videoconferências foram cortados do vídeo. Com efeito, suas faces não eram entendidas pelo algoritmo dos planos de fundo virtuais – treinado maioritariamente com faces de pessoas de pele branca – como faces em si, sendo, portanto, assinaladas como parte do fundo da imagem (Skin in the game, 2021).

A breve referência a este caso, originado a partir dos sistemas de aprendizado de máquina e de realidade aumentada da *Zoom*, em contraste à utilização dos mesmos recursos em *A Arte de Encarar o Medo* nos possibilita retomar a ideia da arte-media (Machado, 2008). Pois a trupe paulistana, em vez de empregar a ferramenta conforme o uso programado industrialmente, com suas parcialidades algorítmicas inerentes, a ressignifica como técnica de projeção não em paredes, mas em corpos, os corpos dos atuantes. Apropriando-se dos aspetos fulcrais das tecnologias de realidade aumentada, tais como a combinação do mundo físico e virtual em alta qualidade, seu funcionamento em tempo real e a interação entre objetos digitais e materialidades humanas (Kirner & Tori, 2006, p. 22), Os Satyros tomam o corpo como tela para exibir uma veloz enxurrada de imagens; imagens que narram, ainda que brevemente, genocídios, crimes e violências perpetrados pela humanidade em tempos recentes. Com efeito, tal estratégia não só

reforça como o teatro da pandemia no Brasil trouxe tematicamente em suas tecnologias, encenações e dramaturgias a vivência da “incredulidade e a perda de significado diante do contexto da pandemia” (Andrade & Vázquez, 2021, p. 34); como também evidencia o potencial da subversão arte-mediática, “na medida em que possibilita praticar, no interior da própria mídia e de seus derivados institucionais [...], alternativas críticas aos modelos atuais de normatização e controle da sociedade” (Machado, 2008, p. 17).

Ainda, o uso das projeções em sistema de realidade aumentada pela trupe paulistana aponta para uma continuidade do emprego desta técnica na história do teatro. Desde o início do século XX, tecnologias de projeção diversas vêm tomando conta dos palcos, a começar pelas experimentações de simbolistas como Adolphe Appia e Gordon Craig. O primeiro foi verdadeiramente um pioneiro na utilização de projeções luminosas em cena, antecipando a aparição das telas mediáticas no palco, nos idos da década de 1980 (Picon-Vallin, 2009). Já o britânico Craig, por sua vez, integrou telas e cortinas brancas em suas produções para projetar nestas superfícies o ato de criar formas a partir de luzes e sombras, precedendo, em certo sentido, o expressionismo alemão cinematográfico dos anos 1920 (Folletto, 2011, pp. 28-29), bem como espetáculos como *A Arte de Encarar o Medo*, entre outras peças do contemporâneo teatro digital (Masura, 2020). No mesmo período histórico, há que se destacar também o trabalho da dançarina estado-unidense Loïe Fuller, que inventou gelatinas para refletores de maneira a modificar a coloração dos feixes luminosos projetados em seus figurinos (Folletto, 2011, p. 30); e o projeto do Teatro Total de Edwin Piscator e Walter Gropius, uma estrutura arquitetônica que seria preparada para acomodar “múltiplos projetores fílmicos, enormes aparatos hidráulicos e mecânicos [...], e ambientes de atuação singulares (níveis múltiplos e passarelas, etc.)”, transformados de acordo com as necessidades de cada montagem (Masura, 2020, p. 25).

Mais recentemente, entre o pós-Segunda Guerra Mundial e o nascimento do terceiro milênio, experimentos com projeções em cena ocorreram a partir da iniciativa de muitos artistas, como o diretor checo Josef Svoboda, que chegou a carregar, em

suas turnês, quase 7 toneladas de projetores, telas e esteiras rolantes para movimentá-las (Dixon, 2007, p. 83), almejando representar múltiplas versões de múltiplas realidades, costurando eventos ao vivo, no palco, àqueles filmados, exibidos através de telas e projeções (Masura, 2020, p. 34). Transitando rumo aos anos 2010, para encerrar este breve panorama, ressaltamos as experiências do coletivo nova-iorquino The Builder’s Association, cujo projeto cênico se equilibra entre a crítica-denúncia e o acolhimento proposicional dos potenciais tecnológicos e mediáticos (Dixon, 2007, p. 140). Ainda, destaque para o trabalho do canadense Robert Lepage, cujo *Siegfried*, em 2012, trouxe para o palco uma encenação centrada ao redor de vinte e quatro placas móveis, utilizadas tanto como telas para projeção, quanto como paredes, fundindo “um espetáculo/palco mecânico com projeções para criar a ilusão de um teatro em realidade virtual sem o uso de óculos especiais” (Masura, 2020, p. 33-34).

Costurar a explicitação teórica das tecnologias de realidade aumentada ao sucinto resgate dos usos das técnicas de projeção de imagens em cena foi um preâmbulo para, enfim, apresentarmos a sequência do espetáculo *A Arte de Encarar o Medo* à qual nos referimos anteriormente de forma mais contextualizada, tanto em termos das tecnologias em si, quanto em termos da própria história do teatro – assim, desejamos salientar a relevância da subversão arte-mediática empreendida por Os Satyros, conforme discorreremos a seguir. A cena em questão, que dura aproximadamente dois minutos e é uma das últimas do espetáculo, é iniciada com a *webcam* focada em uma parede branca. Logo, surge um homem, vestido de preto, dos pés à cabeça, balaclava e luva inclusos. Vemos apenas seus olhos e sua boca; estes já começam a receber as projeções. O ator começa a despir-se à medida que uma grave narração toma conta da paisagem sonora da cena, recontando a trajetória de nossa espécie e denunciando nossos erros – os erros humanos contra humanos, contra não-humanos, contra o planeta. Já despido, o corpo do ator transforma-se em superfície de projeção, exibindo vídeos em tempo real que incluem manifestações populares a favor do nazismo na Alemanha; rostos de ditadores; aeronaves, tanques, quedas de bombas, explosões nucleares; eventos trágicos

como os ataques do 11 de setembro, a epidemia de fome e doenças que assola o continente africano, massacres da indústria alimentar sobre os corpos de animais, atos terroristas do Estado Islâmico; entre inúmeras outras imagens, que desfilam cada vez mais rápido diante de nossos olhos. Remetendo às práticas da *body art*, vertente artística em que o corpo humano é tratado como suporte, “como meio de expressão e/ou matéria para a realização das obras” (Nuza, 2014, p. 48), Os Satyros atingem e solucionam o verdadeiro desafio das artes mediáticas críticas:

As técnicas, os artifícios, os dispositivos de que se utiliza o artista para conceber, construir e exibir seus trabalhos não são apenas ferramentas inertes, nem mediações inocentes, indiferentes aos resultados, que se poderiam substituir por quaisquer outras. Eles estão carregados de conceitos, eles têm uma história e derivam de condições produtivas bastante específicas. A artemídia, como qualquer arte fortemente determinada pela mediação técnica, coloca o artista diante do desafio permanente de, ao mesmo tempo em que se abre às formas de produzir do presente, contrapor-se também ao determinismo tecnológico, recusar o projeto industrial já embutido nas máquinas e aparelhos, evitando assim que sua obra resulte simplesmente num endosso dos objetivos de produtividade da sociedade tecnológica. [...] O desafio da artemídia não está, portanto, na mera apologia ingênua das atuais possibilidades de criação. A artemídia deve, pelo contrário, traçar uma diferença nítida entre o que é, de um lado, a produção industrial de estímulos agradáveis para as mídias de massa e, de outro, a busca de uma ética e uma estética para a era eletrônica. (Machado, 2008, pp. 16-17)

Em outras palavras, ao negarem o conforto padrão das realidades aumentadas que visam simplesmente enriquecer “a cena do mundo real com objetos virtuais”, facilitando a interação dos humanos com estes ambientes digitais (Kirner &

Tori, 2006, p. 31), Os Satyros instituem uma realidade cênica baseada em realidade aumentada que em nada se assemelha ao design industrial das mesmas em plataformas de videoconferências. Para a companhia paulistana, a experimentação reside em uma ação sobre os *outputs*, e não necessariamente sobre os *inputs*, das mediações algorítmicas e dos sistemas de realidade aumentada. Nisto, não se trata de aumentar a produtividade e a eficiência do trabalho, preservar a privacidade em reuniões *online* ou meramente trazer elementos do universo lúdico aos momentos laborais a partir de segmentações algorítmicas de imagens, tal como pretendem as companhias detentoras de aplicações de videochamadas em relação ao uso das ferramentas de fundos virtuais. Trata-se, de fato, de realizar uma apropriação estética e crítica pela via do teatro de modo a questionar e torcer os desígnios originais de um ferramental profundamente ligado à organização neoliberal da vida; não é por acaso que o próprio Vázquez considera como uma das principais missões das artes cênicas realizadas em ambientes digitais a de resistir contra “tensões demográficas e sociais graves” através da expressão de angústias e temores, trazidos “à cena para podermos melhor lidar com eles” (Andrade & Vázquez, 2021, pp. 41-42).

É evidente que o uso de qualquer plataforma na contemporaneidade traz consigo paradoxos, conforme evidenciado pelas inúmeras controvérsias discursivas protagonizadas e originadas ao redor de tais aplicações digitais (Furtado, 2022). Além disso, no caso mais específico do teatro da pandemia em si, necessariamente levado a cabo por meio de tecnologias digitais e limitado pela especificidade das mesmas, a riqueza das experimentações estéticas não foi acompanhada por ganhos mais literais, pertencentes ao território econômico (Furtado, 2021). Afinal de contas, por mais que as estimativas orçamentárias apontem para espetáculos 15 vezes mais baratos em termos de custos de produção, comparando as peças encenadas em plataformas digitais às peças encenadas presencial e fisicamente, raras foram as companhias que fecharam as contas no azul durante a pandemia; espaços icônicos de São Paulo, por sua vez, fecharam as portas definitivamente, incluindo um d’Os Satyros (Balbi, 2020).

Por outro lado, precisamente pela natureza da conjuntura na qual estamos inseridos – todos, desde os povos mais tecnofílicos aos povos mais isolados pela globalização –, onde o mundo natural é progressivamente substituído por uma tecnosfera, uma “natureza criada ou modificada pela ciência” (Machado, 2008, pp. 31-32), é aí que movimentações artísticas como as que compõem o panorama descrito através do conceito de Teatro Zoom reafirmam a importância da arte crítica de fundo mediático. Espetáculos como *A Arte de Encarar o Medo* provam que é possível ir muito além dos “parâmetros conhecidos” e dos “mecanismos de controle e sedução da técnica” (Machado, 2008, pp. 22-23) ao descortinar, por meio da intervenção criativa e estética, o que está por trás dos píxeis, dos códigos, dos discursos, dos posicionamentos institucionais e dos usos programados e pretendidos. Esta é, em outras palavras, a “arte de encarar as redes” que o Teatro Zoom e produções como *A Arte de Encarar o Medo* nos ensinam.

Considerações finais

Distanciando-nos do enfoque apocalíptico que o tema teatro/tecnologia costuma evocar e observando uma cena moderna que “se revela como um espaço de contrastes e choques, caracterizado pela diversidade de olhares e formas de construção” (Bernal, 2008, pp. 177-180), dedicamos a primeira etapa de nosso estudo à concetualização de base do Teatro Zoom por meio do exemplo do espetáculo *A Arte de Encarar o Medo*. Percorremos os modos como as experiências cênicas em videoconferências se apropriaram das funcionalidades de plataformas digitais como a Zoom por duas razões. Em primeiro lugar, para ressaltar a complexidade dos alicerces de peças como *A Arte de Encarar o Medo*, que precisaram reinventar as constantes teatrais em um momento de total incerteza e impossibilidade em relação à manutenção de seus parâmetros históricos, calcados no universo da copresença física entre palco e plateia. E, em segundo lugar, para preparar o terreno da etapa seguinte de nosso estudo, objetivando investigar como o teatro se inseriu e pode continuar inserido, vivo, relevante e crítico em um mundo progressivamente virtualizado.

Por isto dedicamos boa parte da presente investigação à análise de uma das estratégias cênicas d’Os Satyros em *A Arte de Encarar o Medo*. Conferimos larga importância ao debate mediático e tecnológico, inclusive situando teoricamente o estudo no âmbito das teorias e práticas acerca da realidade aumentada, para além de nos debruçarmos sobre os impactos artísticos e estéticos de *A Arte de Encarar o Medo* propriamente ditos, por acreditarmos que a confluência entre a tecnologia e a cena neste espetáculo nos auxiliam a compreender de que modo atravessamos o período pandêmico. Em síntese, tencionamos, por intermédio do estudo de caso da peça d’Os Satyros, defender nossa concepção acerca do Teatro Zoom e de suas manifestações como uma forma de pensar o mundo não só a partir da arte, mas também dos media em si.

Ao privilegiarem o espaço entre os media e as artes da cena, Os Satyros atingem um efeito triplo. Em primeiro lugar – o da produção de sentido –, criticam o negacionismo, o individualismo, o extremismo e as violências, étnicas e de gênero, que recrudesceram conforme a pandemia da COVID-19 se alastrou por todo o globo. Em seguida, no âmbito da produção de presença, fomentam um espaço para o expurgo de medos e lutos ao gerarem um senso de união e de relação entre palco e plateia, onde o digital não impede – muito pelo contrário – a realização material da arte teatral. Segundo a teoria das materialidades da comunicação, identificamos efeitos de presença, no que se refere à afetação de corpos por choques, sensações e afetações corpóreas e perpectivas diversas (Felinto & Pereira, 2005) sobretudo na sequência da ressignificação da ferramenta de planos de fundo virtuais, onde a velocidade das imagens, a gravidade da narração, o uso da trilha sonora e os movimentos do ator complementam os efeitos de sentido da cena. E, por fim, a trupe, no cerne de uma “sociedade cada vez mais permeada por inovações tecnológicas que redefinem os padrões de pensamento [...], torna, finalmente, a percepção do espectador matéria, mesmo, da construção do lúdico”, interrogando nossas sensorialidades e o lugar do real (Isaacsson, 2011, p. 22).

Esta tripla ação tanto ocorre na esteira do desenvolvimento de novas competências cognitivas, quanto motiva este “conjunto de conhecimen-

tos (saberes), habilidades (saber fazer) e atitudes (saber ser) necessárias para os usos, criações e recombinações de linguagens, interfaces e códigos promovidos pelas tecnologias digitais nas práticas de comunicação e de entretenimento contemporâneas” (Régis, 2008, p. 35). Em outras palavras, ao aprendermos a fruir o Teatro *Zoom* – e, não por acaso, boa parte dos espetáculos desta safra iniciam com instruções de uso direcionadas ao público –, melhor poderemos enxergar e lidar com o fato de que “a media reforma a realidade em si. [...] Híbridos mediáticos (as afiliações de artefactos técnicos, justificações retóricas e relações sociais) são tão reais quanto objetos científicos” (Bolter & Grusin, 2000, p. 61). De modo que, ao apropriar-se das funcionalidades de uma plataforma tal qual a *Zoom*, espetáculos como *A Arte de Encarar o Medo* seguem a toada do teatro em sua jornada de constante evolução, sobretudo com a introdução das tecnologias digitais, esta arte que “explora o que significa ser humano, tanto universal quanto especificamente. Demanda que consideremos o que somos e o que podemos nos tornar” (Masura, 2020, p. 280).

À guisa de conclusão, é fundamental que salientemos o contexto no qual o presente estudo foi desenvolvido: em regime de concomitância ao presente, ao próprio desenrolar do Teatro *Zoom* e às inúmeras fases distintas da pandemia da COVID-19, oficialmente decretada pela Organização Mundial de Saúde em 11 de março de 2020 e ainda em curso, no momento da escrita desta investigação (outubro de 2022). Por isto, em nenhum momento tencionamos organizar previsões acerca do futuro das artes cênicas, seja em regime presencial, seja em regime híbrido de videoconferências; por outro lado, acreditamos que as perguntas, os questionamentos e as incertezas acerca da vindoura face do teatro não devem perturbar-nos ou desestabilizar; afinal de contas, a história das artes do palco “é tranquilizadora. Sob ventos e tempestades, o teatro existe há bem mais do que dois mil anos. Ele sempre soube fazer de sua natureza efêmera a potência para uma existência eterna” (Isaacsson, 2021, p. 20). Em suma, a presente investigação, ainda que breve, buscou apresentar uma faceta do que pode vir a tornar-se o teatro, crente de que as artes cênicas em ambientes digitais podem tanto

fornecer um entendimento mais amplo de nossa contemporaneidade, cada vez mais virtualizada, como também propor outros modos de agir diante dos quotidianos que se desvelam diante de nós.

Referências bibliográficas

- [1] Andrade, A., & Vázquez, R. G. (2021). Dramaturgias da ausência: O teatro ciborgue e a questão da telecopresença. *Ephemeria*, 4(7), 32-42. <https://periodicos.ufop.br/ephemeria/article/view/4662>
- [2] Bernal, O. C. (2008). O corpo invisível: teatro e tecnologias da imagem. *Urdimento*, 11, 177-189. <https://doi.org/10.5965/1414573102112008177>
- [3] Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.
- [4] Braga, J. L. (2020). Neomaterialismo & Antropológicas. *Galáxia*, 45, 20-33. <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/48186>
- [5] Cechinel, A., & Fontana, S. A. P., & Giustina, K. P. D., & Pereira, A. S., & Prado, S. S. do. (2016). Estudo/análise documental: Uma revisão teórica e metodológica. *Criar Educação*, 5(1), 1-7. <https://doi.org/10.18616/ce.v5i1.2446>
- [6] Dixon, S. (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. The MIT Press.
- [7] Felinto, E., & Pereira, V. A. (2005). A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. *Contemporânea*, 3(1), 79-89. <https://doi.org/10.9771/contemporanea.v3i1.3448>
- [8] Folleto, L. (2011). *Efêmero Revisitado: Conversas sobre teatro e cultura digital*. BaixaCultura.
- [9] Furtado, R. G. (2020, Novembro 19-21). *Da matéria dos sonhos: A interação na peça virtual "Parece Loucura, Mas Há Método"*. VI Encontro Regional Sudeste de História da Mídia, São Gonçalo, RJ, Brasil.
- [10] Furtado, R. G. (2021, Agosto 18-20). *Teatro Zoom: A plataforma das artes cênicas no Brasil*. XIII Encontro Nacional de História da Mídia, Juiz de Fora, MG, Brasil.
- [11] Furtado, R. G. (2022). *Ditos/Não-Ditos: Investigando as controvérsias discursivas da plataforma Zoom*. *Comunicando*, 11(2), 1-22. <https://doi.org/10.58050/comunicando.v11i2.269>
- [12] Gaver, W. W. (1991). Technology Affordances. *Proceedings of the CHI 1991*, Nova Iorque, Nova Iorque, Estados Unidos.
- [13] Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. Atlas.
- [14] Isaacsson, M. (2008). A criação de Robert Lepage e o modelo pós-dramático. *Urdimento*, 2(11), 147-155. <https://doi.org/10.5965/1414573102112008147>
- [15] Isaacsson, M. (2011). Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias da imagem. *ArtCultura*, 13(23), 7-22. <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/15120>
- [16] Isaacsson, M. (2021). Teatro e tecnologias de presença à distância: invenções, mutações e dinâmicas. *Urdimento*, 3(42), 1-22. <https://doi.org/10.5965/1414573103422021e0117>
- [17] Kirner, C., & Tori, R. (2006). Fundamentos de Realidade Aumentada. In Tori, R., & Kirner, C., & Siscoutto, R. A. (Eds.). *Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada* (pp. 20-34). Editora SBC.
- [18] Machado, A. (2008). *Arte e mídia*. Zahar.
- [19] Masura, N. (2020). *Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020*. Palgrave MacMillan.
- [20] Nuza, D. P. (2014). *Pintura Híbrida: processos criativos com pintura e projeção mapeada*. [Dissertação de Mestrado, Universidade de Brasília]. https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/17109/1/2014_DarliPereiraNuza.pdf
- [21] Pavis, P. (2008). *Dicionário de teatro*. Perspectiva.
- [22] Picon-Vallin, B. (2009). Tradições e inovações nas artes da cena. *Sala Preta*, 9, 319-332. <https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v9i0p319-332>
- [23] Prata, D. J. G. da C. (2021). *O palco confinado: a virtualização do teatro durante a pandemia do COVID-19*. [Dissertação de Mestrado, Universidade NOVA de Lisboa]. <https://run.unl.pt/handle/10362/128619>
- [24] Régis, F. (2008). Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. *Revista FAMECOS*, 37, 32-37. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2008.37.4797>

Websites

- [25] Background Subtraction. (s.d.). *Banuba*. <https://www.banuba.com/technology/background-subtraction> (Consultado a 9 de outubro de 2022)
- [26] Balbi, C. (2020, 16 de outubro). Teatros icônicos de São Paulo fecham as portas por causa da pandemia. *Folha de São Paulo*. <https://guia.folha.uol.com.br/teatro/2020/10/teatros-icone-de-sao-paulo-fecham-as-portaspor-causa-da-pandemia.shtml> (Consultado a 11 de outubro de 2022)
- [27] Changing your Virtual Background image. (2022, 31 de agosto). Zoom Support. <https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/210707503-Changing-your-Virtual-Background-image> (Consultado a 8 de outubro de 2022)

- [28] Mamontov, I., & Steinberg, E., & Holdobin, A., & Grabko, I. (2020, 15 de dezembro). Virtual backgrounds: real-time deep semantic segmentation on mobile devices. Grid Dynamics. <https://blog.griddynamics.com/virtual-background/> (Consultado a 10 de outubro de 2022).
- [29] Prado, M. A. (2021, 14 de fevereiro). 3º filme do Satyros, A Arte de Encarar o Medo terá recorde de locações em 8 países. *Blog do Arcanjo*. <https://www.blogdoarcanjo.com/2021/02/14/a-arte-de-encarar-o-medo-sera-3o-filme-do-satyros-e-tera-recorde-de-locacoes-internacionais/> (Consultado a 7 de outubro de 2022)
- [30] Skin in the game: Video chat apps tout ‘inclusive’ AI features. (2021, 7 de junho). *The Hindu*. <https://www.thehindu.com/sci-tech/technology/video-chat-apps-toutinclusive-ai-features/article34752979/> (Consultado a 10 de outubro de 2022)
- [31] Virtual Background Changer: what it is & how it works. (2020, 3 de maio). *Banuba*. <https://www.banuba.com/blog/virtual-background-changer-what-it-is-and-how-it-works#:~:text=How%20Does%20a%20Virtual%20Background,image%20from%20the%20surrounding%20background> (Consultado a 8 de outubro de 2022)

Bio

Renato Guimarães Furtado é doutorando e Mestre em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Bacharel em Radialismo pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. É jornalista e crítico de cinema formado pelo Festival Internacional de Cinema de Berlim, tendo trabalhado durante quatro anos na redação do AdoroCinema, maior site sobre filmes e séries da América Latina. Como pesquisador acadêmico, investiga temas relacionados às materialidades da comunicação, geopolítica e infraestruturas da comunicação, plataformas digitais e processos de plataformização, teatro e cinema.

Como citar e licença

Guimarães Furtado, R. (2023). A arte de encarar as redes: criações em realidade aumentada no Teatro Zoom. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 46–57. <https://doi.org/10.34623/er36-xr61>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.