

TECNOLOGIA, CONVERGÊNCIA E HIBRIDISMO A LINGUAGEM AUDIOVISUAL E A DIGITAL A SERVIÇO DO TEATRO



Phila 7

As performances teatrais contemporâneas, enquanto arte e espetáculo, estão fazendo uso de novas técnicas e artefatos tecnológicos audiovisuais. Projetores, câmeras, monitores, celulares, *ipads*, computadores, *softwares* e internet estão entrando em cena e fazendo parte do espetáculo. Muitas vezes essa atitude por parte das companhias teatrais é uma resposta à busca contínua de comunicação com o público de hoje. Ao utilizar inovações eletrônicas e digitais, elas oferecem ao espectador novas dimensões estéticas por meio de outras perspectivas de sensibilidade visual, espacial e sonora. Nesse cenário, é crescente o número de experiências que usam a transmissão pela internet para conectar palcos e plateias distantes geograficamente. No início, postar uma peça teatral gravada em vídeo, a partir da mesma perspectiva do espectador no teatro, em *sites* próprios, ou *sites* de distribuição e compartilhamento como o Youtube, era uma forma de utilizar a rede mundial de computadores como uma ferramenta de divulgação do espetáculo. Esse procedimento foi chamado de webteatro. Um exemplo é o *site* www.cennarium.com.

Mais que um espaço de divulgação e acesso, a internet é um meio que trouxe oportunidades de experimentação de linguagem às diversas artes. No âmbito das artes cênicas, esse caminho é trilhado pelo teatro digital. A expressão tem origem no *Manifesto binário*, publicado pela companhia catalã La Fura dels Baus (www.lafura.com), que propõe que “o teatro digital é a soma entre atores, o e 1 se movimentando na internet. As ações de dois atores em dois tempos e espaços diferentes correspondem a tempos infinitos e espaços virtuais. (...) O teatro digital é a linguagem binária sendo usada para conectar o orgânico com o inorgânico, o material com o virtual, o ator real com o avatar, a plateia presente com usuários de internet, o palco físico com o ciberespaço”. Um teatro que mergulha, investiga, experimenta, questiona e amplifica a onipresença das tecnologias na rotina das pessoas nos dias de hoje.



La Fura dels Baus

As opiniões sobre o teatro digital vão desde o tradicional prenúncio da “morte” das peças tradicionais até o radicalismo dos puristas que sentenciam que “isso não é teatro”. Os envolvidos com a nova proposta artística – embora esteja mantida a tríade atores, público e texto, que define teoricamente o teatro – não se preocupam em sustentar o contrário. “A internet descentralizou os meios de produção, abriu a fase de colaboração e fez explodir a mistura de linguagens em todas as áreas profissionais. Então, o que fazemos não é teatro. É qualquer outra coisa misturada. Mas isso, na verdade, pouco importa. É fluxo”, afirma o diretor da companhia paulista Phila7 (www.gag.art.br), Rubens Velloso. A Cia. Phila7 foi fundada em 2005 com o objetivo de pesquisar novas linguagens e diferentes mídias. Utiliza em suas peças teatrais a tecnologia com o intuito de desenvolver novos caminhos para as artes cênicas.

As expressões cênicas foram favorecidas pelo aumento da capacidade de armazenamento e processamento de dados e pela banda larga. Os equipamentos de captação e transmissão de imagens mais compactos e a possibilidade de transmitir peças completas em tempo real e/ou disponibilizar para visualização posterior, via internet, permitem um número indeterminado de experimentações na criação teatral. O uso do computador e uma diversidade de *softwares* ampliam as experiências do fazer e ver teatro. E, com isso, novas funções e profissionais são integrados ao corpo técnico de uma encenação, tais como: o *videomaker*, o operador de câmera, o ator-*videomaker* (atores passam a operar e dirigir a câmera durante a performance teatral), o editor de internet, o projetorista, o diretor de arte de projeções, entre outros.

Uma das aplicações eletrônicas utilizando o computador é a projeção mapeada 3D (*video mapping*). A técnica consiste em mapear antecipadamente palco, cenários e toda a estrutura interna do teatro para recriá-los em computação gráfica, integrando a performance teatral à parte visual, gerando efeitos extraordinários. A projeção é usada como se fosse um objeto tridimensional, podendo ser feita com qualquer tipo de arte, animação ou filmagem. Por meio dessa técnica, é possível que o objeto da projeção seja aplicado em pedaços específicos do cenário.

A montagem de *Pernas pro ar*, protagonizada pela atriz Cláudia Raia, que estreou em 2009, marcou o início do uso do *video mapping* no teatro brasileiro. A construção do espetáculo contou com um diretor de arte de projeções, que teve uma relação de trabalho bem próxima com a cenografia. Em 2010, o musical *Peter Pan*, uma superprodução nos padrões da Broadway, exibiu em suas performances pelo país vídeos em 3D nos três telões dispostos pelo palco. O momento da exibição das imagens estereoscópicas foi considerado por seus produtores como o ponto alto do espetáculo. O Teatro Oficina, que tem como um de seus líderes José Celso Martinez Corrêa, tem o uso da tecnologia como proposta e atitude do grupo. “Quando o Zé Celso Martinez trabalhou com o Oswald de Andrade surgiu essa ideia do bárbaro tecnicizado, que consiste em juntar o que há de mais bárbaro, de mais ancestral, com o que havia de mais moderno”, explica Tommy Pietra, editor de internet do grupo. No ano passado, o Teatro Oficina estreou a peça *Macumba antropófaga*, na qual o personagem do Padre Antônio Vieira surge com um *ipad* debaixo do braço, a plateia é convidada a *twitter* usando os seus celulares, há uso de projeções, e câmeras captam cenas que são transmitidas ao vivo pela página do grupo na internet. O Teatro Oficina iniciou as experiências de transmissões ao vivo de suas peças em 1999.

Para concluir, é importante citar que a tecnologia audiovisual também se faz presente na preparação e construção do espetáculo. Sobre esse aspecto, o encenador, ator e professor Roberto Morettho escreveu em *O uso da tecnologia no teatro contemporâneo: A cena de Enrique Diaz* (2010): “a utilização de equipamentos de gravação de som e imagem pode servir como treinamento para os atores, ou registro de procedimentos pesquisados nos ensaios para posterior composição de cenas para o espetáculo. O uso da câmera serve para resgatar procedimentos artísticos, ou ainda para que os atores possam verificar suas atuações, buscando maior precisão em seu trabalho”. O autor considera que as gravações feitas durante os ensaios podem se tornar material de projeção a ser utilizado na peça. E, como consequência, esse processo também gera um histórico audiovisual que revela o panorama do trabalho de criação do grupo, resultando em acervo de memória.