

Drama real

—

Numa sociedade excitada pelo virtual, a sobrevivência do teatro está de fato ameaçada. Mas, fugindo dos padrões convencionais de encenação, já há bastante gente achando alternativas

Por Edelcio Mostaço

O pulso acelera, os tuites rolam em cascata, quem respondeu à hashtag que você fez ontem? A vida atual é regulada em micromilésimos de segundo, e o coração bate acelerado com a avalanche de novas informações cruzando os céus digitais. *Não serei, nem terei sido*, grita o Senhor do Tempo, recordando que a vida humana escoou através dele, implacável. A aceleração dos cronômetros há muito é investigada pelas ciências ligadas ao comportamento humano e suas conclusões não são nada favoráveis: a cada dia, perdemos mais tempo.

Sob o signo dessa sociedade excitada, que futuro aguarda o teatro? Ele é uma arte do tempo, decanta e toma corpo através de processos considerados lentos, especialmente pelos atuais padrões, quando múltiplos aceleradores projetam imagens em alta velocidade nas telas da sociedade global. Muitos já prognosticaram a falência da cena no embate com as novas tecnologias, mas, sobretudo, à essa sensação de pressa que domina a vida, de modo que ele não mais seria capaz de registrá-la. Por outro lado, a lógica de mercado avisa que um produto, para ser rentável, deve conter em seu próprio enunciado a possibilidade de sua reprodução.

São dilemas que parecem não ter fim.

Ao menos para aqueles que continuam pensando o teatro nos moldes consagrados – um texto levado à cena, num edifício tal e num horário qual –, onde você se senta para acompanhar flagrantes de personagens se entrecrocando. Se a peça é boa, dá para aguentar 15 minutos sem conferir o smartphone, mas se ela ronrona, cria barriga, o desespero bate e a vontade de estar em outro lugar torna-se urgente. Além disso, é preciso prestar atenção. E esse parece ser o maior empecilho que os

produtores teatrais encontram para retirar o público da circulação e acomodá-lo, mesmo que por meros 50 minutos, em cadeiras às escuras.

Entre os jovens, a situação piora. Treinados em sacolejar na rave, a comerem dando cambalhotas, a namorarem saltando de paraquedas, eles não sabem ficar quietos, numa ensandecida necessidade de movimento. Não apenas a atenção vai para o brejo, como também a absorção das percepções, o registro dos acontecimentos, a causa e o efeito. Pois, se tudo é movimento, nada se liga a nada. Cento e quarenta caracteres são mais que suficientes para exprimir uma admiração ou uma recusa, diz a nova lógica instantaneísta implantada nas redes sociais. E um emoji não mente jamais.

É essa disparidade entre expectativas que parece afastar o público do teatro, como se vivessem em tempos distintos quando, em realidade, foram feitos um para o outro. Como produto coletivo, o teatro possui um tempo de produção dilatado: é preciso afinar a sensibilidade da equipe, sintonizar os mesmos referenciais, produzindo um circuito de vontades e efetivações conjuntas. E isso requer paciência, espírito de equipe e – principalmente – tempo. Mas a produção de um filme mediano leva entre dez e quinze meses, argumentam outros, tentando justificar que não é a preparação, mas o resultado, o fator decisivo na comunicação com a plateia. De fato, a grande diferença está nos objetivos a serem alcançados. E se o teatro continuar sendo encarado a partir de padrões convencionais, nada indica que vá sobreviver.

Avatares

O que se conhece como modo dramático, o entrechoque de personalidades envolvidas numa certa situação diante de uma plateia, constitui o cerne do problema. Até recentemente os embates eram ao vivo, hoje não são mais. A discussão da situação, estribada em argumentos, também não encontra respaldo na era da pós-verdade, onde ninguém tem segurança sobre as próprias ideias. E a construção de um dado perfil psicológico, como antes percebido, hoje não reflete a dura realidade das falsificações, engodos e dissimulações que qualquer página de Facebook pode colocar no ar. Tudo isso contribui para alterar nossas percepções não apenas do cotidiano, mas, sobretudo, dos outros. Avatares substituem almas.

E nada é mais carnal e corpóreo que um ator, à sua frente, suando e resfolegando para dizer um texto muitas vezes distante das palavras comuns que fazem o

cotidiano dos supermercados. Essa lacuna, atestada não apenas pela brutal diminuição do vocabulário como, sobretudo, a defasagem entre significados densos e simples emanções de emoções baratas e repetitivas, é outro fator que atrapalha os entendimentos. Até mesmo num espetáculo musical, moldado para ser diversão, o conteúdo das canções indica estados, direções ou pensamentos que requerem alguma atenção. Caso contrário, se perde o conjunto e sobra apenas o visual. Num mundo sem meganarrativas, os enredos tendem a se pulverizar, isolados em frações de ações, distantes das antigas relações entre *lé com cré*, embora acadêmicos continuem falando em visão em paralaxe, síndrome do espelho, máquina de guerra, primazia do objeto, e outras expressões que soam, para muitos, um dialeto usado em Marte.

Cada vez mais a sociedade excitada é vítima das TDAH, déficit da atenção com hiperatividade, o que implica falta de foco, incapacidade de fixar um objetivo, terminar um livro ou ver um filme completo, uma vez que o indivíduo salta, abrupta e inteiramente, de uma coisa à outra. Desorganizado, vive num mundo inóspito e sem ordem, capaz de realizar várias atividades simultaneamente, embora não conclua nenhuma. Se ele já era um consumidor voraz, torna-se agora obsessivo, intratável, em busca de novos estímulos cuja cadeia atinge o insuportável para a capacidade cerebral. As tecnologias digitais estão por trás do fenômeno e, nas grandes cidades, cada vez mais indivíduos são diagnosticados com a síndrome.

Alerta a essas mudanças sensíveis na esfera social, o teatro vem procurando se adaptar ao novo ambiente, seja fazendo tele transmissões interativas, em que a plateia pode, através de mensagens enviadas à central, alterar ou definir o final da trama. Outra estratégia é apresentar certo conjunto de alternativas no início e, de acordo com as aprovações ou desaprovações, montar o roteiro de ações. Christiane Jatahy criou com a Companhia Vértice uma trilogia dedicada a materializar tais mesclas de linguagem e em *Corte Seco* (2014), um ambiente de intervenção onde ela, como encenadora, interrompia ou deflagrava outra sequência de cenas, tornando o espetáculo sempre uma composição dramaturgica inédita.

Também no Rio de Janeiro, o grupo Teatro Voador Não Identificado investe nessa direção. "Em *Shuffle*, por exemplo, cada cena do espetáculo é associada a uma música. Ligamos um iPod no modo aleatório e a ordem das cenas é definida pelo aparelho. Ou seja, o espetáculo tem uma ordem diferente a cada dia e esta condição pode/deve modificar o sentido da própria peça", declara o encenador Leandro Romano.

Em outra criação da equipe, *Tempo Real* (2016), periodicamente novas informações são acrescentadas pelos atores que usam seus smartphones para acessar notícias à medida em que elas são despejadas pela mídia. “Desta forma, procuramos aliar a experiência teatral à experiência tecnológica, sem transformá-la no tema principal das peças. A ideia é levar ao teatro a mesma relação que o espectador tem com a tecnologia fora dele. Não queremos ignorá-la e fingir que o teatro é um mundo à parte. O teatro, pelo contrário, é parte do mundo, e se a tecnologia muda nossa forma de lidar com o mundo, muda também nossa forma de lidar com o teatro”, ele conclui.

Softwares

Mostras e festivais também buscam novos caminhos, através de sites ou aplicativos que favoreçam a interatividade com os espectadores, capazes de fazer sugestões, apontar alternativas ou se manifestarem criticamente sobre os trabalhos apresentados. Ambientes imersivos, mostras guiadas por monitoramento eletrônico, instalações complexas que permitem ao espectador entrar no virtual da imagem são outros caminhos que estão sendo tentados para fazer frente à dispersão da sociedade excitada.

Da parte da indústria, por outro lado, novos softwares não param de surgir, como o *Virtual Light Lab*, de 2010, um programa que permite criar toda a programação de luz para um espetáculo, oferecendo infinitas possibilidades de arranjos cênicos. Não serve apenas para profissionais do ramo, mas para qualquer um que queira fazer seu teatro doméstico.

Já *Opening Night* é bem mais sofisticado: ele parte de um palco e uma plateia básicos, onde o usuário, através de uma interface interativa, pode ir acrescentando dados particulares – o cenário, as personagens, a iluminação, os objetos de cena, as falas, os deslocamentos, escolher músicas e vozes –, criando virtualmente uma nova peça. Comandos para avançar e recuar, gravar e editar etc., permitem grande autonomia e variabilidade de emprego. O programa é muito útil para encenadores, dramaturgos, atores, cenógrafos e toda a equipe restante da produção, extremamente manejável em excursões ou montagens que utilizam recursos multinacionais, equipes em diferentes países ou regiões. Mas nada impede que amadores, refestelados em seus sofás, dele desfrutem para criar uma peça que podem assistir em qualquer hora do dia ou da noite.

Falta-lhe vida, é bem verdade, como nos hologramas ou no RPG. Mas a cada dia mais e mais adeptos dessas traquitanas virtuais engrossam a chusma de consumidores embevecidos com o desenvolvimento da tecnologia. Se tudo isso é um arremedo de teatro, perdido o ritual que interliga atores e espectadores num mesmo fluxo de energia, restam iniciativas como as de José Celso Martinez Correa e do Teatro Oficina –uma maratona de quatro ou cinco horas que a todos integra numa efusão de ações intermediadas por imagens em telas virtuais. Ou aquelas criadas pelo flamengo Jan Fabre, cuja última grande criação, denominada *Olympus*, em 2015, proporcionou 24 horas de cenas estruturadas com o auxílio de uma aparatosa equipe multimídia encarregada de não deixar a cena perder o pique. Quem não dormiu nas barracas especialmente montadas fora do recinto e teve fôlego, acompanhou uma poderosa demonstração de teatralidade engendrada por um coletivo de intérpretes que não poupa esforços para deixar o público aceso.

Como já aconteceu em outros momentos de crise, o teatro vai sobreviver.

Edelcio Mostaço é pesquisador do CNPq e professor na Universidade do Estado de Santa Catarina

* Artigo originalmente publicado na revista Bravo!

Link: <http://bravo.vc/seasons/s02e02>