

## **“O MENINO QUE VISITOU A LUA: A NOÇÃO DE EXPERIÊNCIA NA PEÇA ONLINE”**

Lorena de Oliveira Chagas<sup>1</sup>

Miguel de Albuquerque Araujo<sup>2</sup>

**Resumo:** A partir de um estudo anterior à Pandemia de Covid19 sobre experimentos cênicos mediados pela tecnologia, criamos, junto ao Cegonha - Bando de Criação, em 2020, o experimento cênico *O Menino que visitou a Lua*. Somando ao estudo prévio, aproveitamo-nos de alguns estudos acadêmicos e teóricos dos autores Janet Murray, Arlindo Machado e André Lemos que tomamos como marcos teóricos por sua aposta na importância de se falar de arte e tecnologia. Juntamos tudo isso à hipótese de que há experiência e há encontro lúdico mesmo no ambiente online. A partir da prática, reflexões inconclusivas ao mesmo tempo possíveis e, sob a nossa perspectiva, pertinentes, são inventariadas neste trabalho, vislumbrando onde e como acontece a experiência e o lúdico na peça online.

**Palavras-chave:** peça online, teatro na pandemia, arte, tecnologia.

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Literatura, Cultura e contemporaneidade (programa de Pós-graduação em Literatura, Cultura e Contemporaneidade) pela PUC-RIO. Bolsista do CNPQ. E-mail: [vidadeoliveira3@gmail.com](mailto:vidadeoliveira3@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutorando em Artes da Cena (Programa de Pós Graduação em Arte da Cena) da ECO - UFRJ. Email: [miguel.al.araujo@gmail.com](mailto:miguel.al.araujo@gmail.com)

Existe peça online? O que é e como descrever este ato cênico que acontece para o espectador com uma tela como mediadora? Qual e quais as possibilidades de experiência entre o espectador e o mundo online?

Eu, Vida Oliveira, estava numa reunião online sobre teatro para a infância, no início da quarentena ocasionada pela pandemia de Covid19, em 2020. Pensávamos como seguir fazendo teatro para esse público, apesar de estarmos em casa, e uma senhora pediu a voz e disse: “precisamos tirar as crianças das telas”. Aquilo me soou tanto estranho quanto inapropriado para o momento, me causou um incômodo que não soube reagir de imediato.

Não era um incômodo que visava discutir a importância, por exemplo, de garantir uma vivência infantil longe das telas, focada no desenvolvimento ativo e na sua psicomotricidade. Mas um incômodo sobre como lidar com uma realidade já posta: a tecnologia digital<sup>3</sup>, a tela, tornou-se um meio de produzir arte, um caminho para chegar no espectador. Quando o artista se recusa a criar conteúdos para este meio, ele não tira o espectador de lá, ele apenas perde a oportunidade de disputar espaço de criação nesta nova mídia.

É importante dizer neste ponto, que investigar os dispositivos tecnológicos como meios de criação artística, não é com o objetivo de substituir ou abandonar a pesquisa voltada para a apresentação presencial, mas reconhecendo que há, nesse ambiente online, um campo fértil para novas pesquisas e criações.

Por outro lado não podemos fazer uma defesa ingênua da tecnologia digital, sem questioná-la. Machado (2005), no artigo *Tecnologia e arte contemporânea: como politizar o debate*, comenta, já nesse tempo, sobre a importância de politizar o debate sobre arte e tecnologia. Neste trabalho, o autor analisa a contribuição do filósofo tcheco-brasileiro Flusser para o tema na contemporaneidade. Ao fazer essa análise, ele observa que, no presente,

Somos, cada vez mais, operadores de rótulos, apertadores de botões, “funcionários” das máquinas, lidamos com situações programadas sem nos darmos conta delas. Pensamos que podemos escolher e, como decorrência disso, nos imaginamos criativos e livres, mas nossa

---

<sup>3</sup> Chamo aqui de tecnologia digital, toda a tecnologia ligada à internet e comunicação via computadores, celulares e dispositivos semelhantes.

liberdade e nossa capacidade de invenção estão restritas a um *software*, a um conjunto de possibilidades dadas *a priori* e que não podemos dominar inteiramente. (MACHADO, 2005)

A tecnologia da internet e dos algoritmos preditivos, especialmente os chamados “algoritmos aprendizes”, nos leva para um lugar em que muitas vezes temos dificuldade de entender o quanto estamos sendo criativos e o quanto estamos apenas respondendo ao que o *software* espera de nós.

Machado ainda demonstra como nossas vidas estão ligadas à tecnologia e como não podemos nos eximir de falar dela ao pensar a arte contemporânea. Ele lembra, também no referido texto, que, por diversos motivos, inclusive o de não dominar inteiramente o funcionamento da tecnologia, acabamos nos dividindo entre os entusiastas - os tecnófilos - e os críticos reticentes - os tecnófobos. Para além desta divisão maniqueísta, o autor afirma que ainda assim se faz necessária uma visão realmente crítica a respeito do tema, pois é a visão crítica que nos politiza e nos permite criar a obra artística de fato, subvertendo a função original dos *softwares* e provocando a reflexão crítica do espectador.

Murray (2003), complementando esta análise teórica, comenta sobre a inevitabilidade de lidar com o computador neste período histórico:

Viver no séc. XX [e também no séc. XXI] é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que se alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real. Para apreender um enredo que se bifurca tão constantemente, entretanto, é preciso bem mais que um denso romance labiríntico ou uma sequência de filmes. Para capturar de fato essa cascata de permutações, é preciso um computador. (MURRAY, 2003, p. 50)

Seu pensamento nos faz pensar que, se para lidar com essa “cascata de permutações” é preciso um computador, estamos falando de coisas (arte ou não) que só acontecem no computador, enquanto aparato de tecnologia digital, ou por meio dele. Consequentemente, entendemos que há uma experiência vivida quando se aprecia uma obra de arte mediada por esta máquina. André Lemos (2020) estuda a experiência no uso da plataforma Instagram, analisando sua experiência algorítmica. Ao fazer esta análise da experiência homem-máquina, sugere considerarmos a experiência como todas

as formas de interação entre o ser humano e a máquina, de modo que a materialidade da segunda se revele, nos ajudando a entender a própria composição humana neste processo. Nesse sentido, a experiência (do humano para com a máquina) seria aquilo que “é construído de maneira partilhada com humanos e não humanos como um processo”. (LEMOS, 2020, p. 4)

Do ponto de vista da prática, podemos relatar duas experiências artísticas feitas para ao público em geral, mas voltadas ao público infantil, que realizamos com nosso grupo de teatro<sup>4</sup> no qual Vida atua como diretora e autora e Miguel como ator e manipulador de formas animadas. *O Menino que visitou a Lua*, peça online aqui em questão, foi nosso experimento cênico feito na Pandemia, inspirado em um outro processo anterior à Pandemia de nome "As aventuras de Lilith e Wood", realizado em parceria criativa e tecnológica com o laboratório Visgraf<sup>5</sup> Do IMPA (Instituto de Matemática Pura e Aplicada), a partir de um outro projeto chamado *Expanded Puppeteering*. Enquanto trabalhávamos na parte artística, os cientista da computação do IMPA operavam a parte tecnológica envolvida.

No primeiro projeto, tínhamos um boneco digital (Wood) manipulado remotamente por meio de um leitor infravermelho e um boneco avatar (Lilith) manipulado por realidade virtual (Figura 1). Eu, enquanto autora e diretora, orientava as posições e movimentações e também fazia, ao vivo, cortes de câmera para melhor fruição do espectador.

O que o espectador assistia? Algo muito parecido com um filme, mas sabendo que tudo era feito ao vivo, ao mesmo tempo que assistido e exibido.

---

<sup>4</sup> Fundado pelos autores em 2017, no Rio de Janeiro, o Cegonha - Bando de Criação é um grupo que trabalha, com teatro, audiovisual e tecnologia, com foco no trabalho com animação e bonecos para todos os públicos.

<sup>5</sup> Visgraf (Vision and Graphics Laboratory) é o laboratório de pesquisas em computação gráfica do IMPA (Instituto de Matemática pura e aplicada) coordenado pelo Prof. Dr. Luiz Velho.



Figura 1: No ensaio, atores manipulando os bonecos e avatares.



Foto 2: Cartaz de divulgação do espetáculo

O experimento certamente teve diversas problemas estéticos no resultado final, fruto do fato de ser uma experiência inovadora e com muita dificuldade de execução. As movimentações de câmera eram poucas, os personagens eram por vezes inexpressivos, a boneca/avatar mexia a boca e piscava os olhos sem sincronia perfeita com o som da voz. Uma questão ficava viva na nossa memória: Faz sentido apresentar uma peça online? Por que fazer isso em vez de gravar tudo previamente e exibir com menos problemas técnicos? O que nos move a seguir investigando nesta pesquisa?

Essa pergunta reverberou um tempo em nossa vida e na dos outros artistas envolvidos. Até que, em julho de 2020 ainda num momento de confinamento (ou parte dele) no Rio de Janeiro, entendemos que talvez o que aquela experiência tinha de mais vivo era de subverter a frialdade da máquina, proporcionando um encontro, no sentido

de uma troca viva e ao vivo entre humanos. A experiência ao vivo, vai então corroborar ao que sugere Lemos (2020), pois ela vem justamente destacar a diferença entre o homem e a máquina. Aquilo que é frio, programado, daquilo que é sujeito a imprevistos, a erros, ao subjetivo, aquilo que precisa do encontro. Mesmo no ambiente online, mesmo uma *live*, é, ainda, em uma essencial atividade do encontro, no sentido da troca entre humanos, ao vivo e ao mesmo tempo, do risco do imprevisto, da adrenalina do não saber. E por isso mesmo estas foram se tornando tão populares no ano de 2020 e seguem assim. Não necessariamente às ligadas às artes da cena, mas também as de música e de caráter jornalístico, movem milhares de pessoas a estarem, apesar da distância, juntas, numa mesma hora e link.

A história que transformamos em peça online, em filme para ser representado, filmado, editado e colocado em rede ao vivo, ou seja, com todas as práticas cinematográficas e televisivas acontecendo ao mesmo tempo e ao vivo, foi *O Menino que Visitou a Lua*, um texto teatral de Tauã Delmiro. Nele, Pedro e Maria são amigos e matam as saudades durante o isolamento social, por meio de uma vídeo-chamada.<sup>6</sup> Entre diversos assuntos, Pedro vai relatando suas visitas míticas à complexa e encantadora Lua e a relação complicada que os dois mantém, servindo esta relação de metáfora aos conflitos familiares no mundo real. Diferentemente da primeira vez, não tínhamos os aparatos tecnológicos do IMPA, tendo que lidar com os desafios de criar com apenas a tecnologia disponível em casa.

De início, escolhemos o *Zoom* como plataforma. A maioria das criações online estavam sendo feitas com ela. Logo tivemos dificuldade, queríamos que as cenas da Lua fossem feitas com bonecos, narradas pelos atores, mas como a voz de um deles não estava no mesmo lugar que o boneco, não conseguíamos alcançar tal dinâmica pois o *Zoom* só permite uma pessoa falando por vez. Toda vez que o ator dublava a voz, aparecia a imagem dele e não a dos bonecos. Era preciso uma configuração para ver apenas os bonecos e depois trocar para ver os atores. E, no caso do *Zoom*, o espectador tem total autonomia para configurar sua tela. Se nós mesmos estávamos tendo dificuldades, como garantir que o espectador não assistisse todo o espetáculo vendo a própria imagem ou um mosaico com o restante dos participantes?

---

<sup>6</sup> No texto original de 2011, os dois conversavam pessoalmente. Fizemos essa adaptação para justificar cada ator estar em sua casa.

Nos pusemos a pesquisar e encontramos uma plataforma que estava sendo muito usada para *lives* de outra natureza e daria conta de garantirmos uma experiência mais controlada para o espectador: a StreamYard. A plataforma funciona como uma mesa de corte, selecionando câmeras que aparecem no vídeo, além de permitir *insert* de vídeos gravados.

Entre as soluções caseiras, foi preciso usar a plataforma do notebook com internet a cabo, para ter mais estabilidade, transformar o celular numa *webcam* do computador, para garantir uma imagem HD e jogar a imagem na TV da sala para ter um retorno de como estava a imagem. (figuras 3 e 4).



Figura 3 - O ator Miguel Araujo, manipulando o boneco para a webcam, vendo pelo retorno na TV de casa.

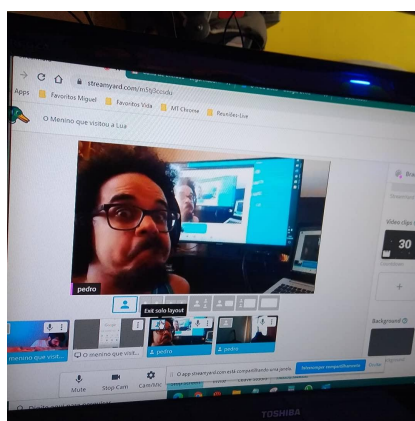


Figura 4 - O ator Pedro Maia visto da plataforma Streamyard, com duas câmeras e retorno da TV

Conseguimos, com esses recursos, oferecer as cenas de diálogo entre os atores com uma dinâmica de câmeras em plano e contra plano e oferecendo, às vezes, uma segunda câmera do ator. Além disso, as cenas de boneco - quando o Menino efetivamente visitava a Lua - eram feitas por dois bonecos manipulados por mim e por Miguel Araujo, com vozes do próprio Miguel e do Pedro, ator que fazia o personagem de mesmo nome. Também incluímos dois inserts de animação digital 3D para os momentos que a personagem Maria, interpretada por Brisa Rodrigues, narrava seus episódios de *bullying* (figura 5). Tentando, assim, dar uma dinâmica ao vídeo, fugindo da imagem estática de uma pessoa falando numa videochamada.

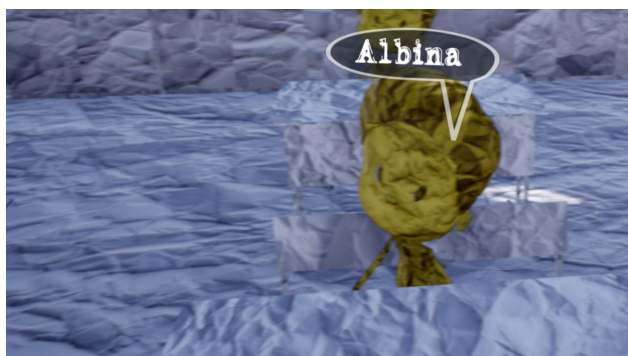


Figura 5 - Frame da animação 3D feita por Renato Vilarouca para os inserts de O Menino que Visitou a Lua

Se por um lado alcançamos qualidade técnica com essas escolhas, perdemos o olho a olho do encontro na videochamada. Pelo StreamYard, a peça online era transmitida pelo Youtube com um chat ao vivo. Para nossa surpresa, ao final dos créditos, o chat sempre se enchia de comentários e perguntas, que nos faziam acreditar e entender que o público estava de fato ali e agora nos assistindo, para além da visualização dos números.

Para aumentar essa troca com o público, fizemos todos os dias um bate-papo ao final. Os espectadores faziam perguntas pelo chat e o elenco e equipe respondiam. Enquanto o espetáculo durava 30 minutos o bate-papo durava quase o mesmo tempo. Este momento de troca e reflexão sobre o momento vivido nos fazia pensar que, de alguma forma, para além do processo homem-máquina havia também ali a troca de afeto humano. Alcançávamos aquelas tantas pessoas que se juntavam para nos assistir a cada dia de apresentação e o público se abria para a experiência permitindo afetar-se. Larrosa (2002) diz que a experiência exige profundidade, exige se permitir atravessar, “é incapaz da experiência aquele a quem nada lhe passa, a quem nada lhe sucede, a quem nada o toca, nada lhe chega, nada o afeta, a quem nada ocorre.” (LARROSA, 2002, p. 6).

Pensando assim, que o bate-papo muitas vezes tinha mais perguntas e interações do que quando feito após uma peça presencial, além das reações do público no chat assim que acabava a experiência, tudo isso nos indica um caminho de que há de fato uma experiência vivida ali na relação entre nós (artistas envolvidos), a máquina e o espectador. Pensando também que, para nós artistas, fazer a peça sem saber da reação do público era como agir no escuro e, assim, quando viamos as reações no chat e o

bate-papo era como se acreditássemos que tínhamos feito de fato ao vivo e para um determinado grupo. A potência e as possibilidades da criação para essa experiência, e esse espectador, e esses artistas, só o tempo e uma pesquisa mais extensa e profunda nos permitirá inventariar com mais precisão e amplitude. Quem sabe encontrando vestígios de onde e como acontece a experiência na obra cênica feita para o ambiente online.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MACHADO, Arlindo, “Tecnologia e arte contemporânea : como politizar o debate”, *Revista de Estudios Sociales* [Online], 22 | Diciembre 2005, posto online no dia 01 dezembro 2005, consultado o 20 abril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/revestudsoc/22781>

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp, 2003.

LARROSA, Jorge, (2002). **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. *Revista Brasileira de Educação*. Campinas, nº 19, p. 20-28.

LEMONS, André; PASTOR, Leonardo. **Experiência algorítmica: ação e prática de dado na plataforma Instagram**. *Contracampo*, Niterói, v. 39, n. 2, p. 132-146, ago./nov. 2020. Submissão em: 22/01/2020. Revisor A: 30/04/20