

XVI Conferência Brasileira de Comunicação Cidadã / Mídia Cidadã

**Tema central:
Comunicação e as lutas por cidadania na disputa de hegemonias
19 a 21 de outubro de 2022**

Iniciativa e Realização

Associação Brasileira de Pesquisadores e Comunicadores em Comunicação Popular,
Comunitária e Cidadã - **ABPCom**
Universidade Estadual de Londrina – **UEL**
Programa de Pós-Graduação em Comunicação – **PPGCom UEL**

O espaço da ilusão através da rotunda: pensamentos artaudianos aplicados à noção de virtualidade.¹

1º Autor: Giovanni Alberti Cordovil (Mestrado em Mídia e Tecnologia – UNESP)

2ª Autora: Profa. Dra. Regilene Sarzi Ribeiro (Docente permanente PPGMiT-UNESP)

Resumo: A partir do pensamento de Antonin Artaud, precursor de um pensamento crítico a respeito de problemáticas artísticas e linguísticas que perduraram por décadas desde de sua época, abordaremos a origem do conceito de “realidade virtual” e a significação que este possui na atualidade e falaremos sobre o teatro como ato de resistência aos valores inerentes à tecnocultura que apoderam-se de nossa capacidade comunicativa e de nossos afetos. Mesmo nos dias de hoje, muitos escritos deste poeta são profundamente íntimos não apenas com um fenômeno de atualização da arte teatral, transcorrido durante a pandemia de COVID-19, mas também com muitas características sociais de nossa vivência com as redes sociais e interativas do ciberespaço, na mediação da tecnologia para fruição artística e nossas expectativas com as expressões artísticas que estão eclodindo ainda nesse instante.

Palavras-chave: Teatro; Realidade Virtual; Antonin Artaud; Telepresença; Virtualidade.

¹ Trabalho apresentado no GT5 – COMUNICAÇÃO E AS LUTAS POR CIDADANIA NA DISPUTA DE HEGEMONIAS – CBCC da XVI Conferência Brasileira de Comunicação Cidadã 2022, de 19 a 21 de outubro de 2022 – realizada pela ABPCOM – Associação Brasileira de Pesquisadores e Comunicadores em Comunicação Popular, Comunitária e Cidadã, Universidade Estadual Paulista (UEL) e Programa e Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM-UEL.

Este artigo se propõe a pensar o teatro através da virtualidade. O teatro do séc. XXI se deparou com sua primeira grande problemática durante a pandemia de COVID-19, no início de 2020 até o momento presente, revolvendo em torno da necessidade de instrumentalização tecnológica da classe artística diante da impossibilidade de dar continuidade aos seus trabalhos presencialmente. Portanto, faz-se necessário refletir sobre alguns apontamentos a respeito dessa linguagem artística e, para tanto, partiremos não de uma corrente filosófica contemporânea, de uma ciência social ou de uma engenharia sofisticada, mas sim do próprio teatro, a partir do legado de Antonin Artaud.

O conceito de realidade virtual que usamos atualmente tem um significado bem distinto daquele que possuía quando foi utilizado pela primeira vez por Artaud, referindo-se ao aspecto ilusório da atuação dos artistas da cena. Hoje em dia associamos essa ideia à projeção 360° causadora da impressão de estarmos imersos num ambiente fictício, proporcionada pelo uso dos óculos de realidade aumentada. À primeira vista, essa distinção não parece possuir uma margem tão grande, mas há alguns pontos de inflexão aos quais devemos nos ater. Primeiro, a busca pela experiência de imersão dos sentidos humanos dentro de um ambiente ilusionista não é particular aos nossos tempos. Desde a antiguidade os romanos já realizavam experimentos dessa natureza construindo aposentos cujas paredes, teto e piso eram cobertos com afrescos contendo reproduções de paisagens. Essa prática foi carregada até a Europa medieval e após uma invenção de Robert Baker, em 1787, surgiu um novo mercado de grandes pinturas panorâmicas (ou simplesmente, panoramas) que reproduziam cenários amplos de cidades, campos de batalha e outros pontos de interesse, como regiões longínquas em um mundo considerado exótico ao público consumidor daquele produto (GRAU, 2007).

Os aspectos históricos que mais se relacionam com a ideia de realidade virtual que temos hoje estão mais afinados com o âmbito das Artes Visuais que com o teatro propriamente dito, porém, omitir as semelhanças entre ambos seria negligente, pois como justificar a existência de todo o aparato cênico, como a iluminação, a cenografia, figurinos, maquiagem etc? Cada um desses elementos evoluiu de maneira retroativa com as Artes Cênicas. Podemos dizer que a linguagem teatral é constituída por todas essas coisas? Que pode existir sem elas? O uso desses elementos pode ser empregado para criar ambiências verossímeis, de acordo com a ideia que se pretende passar, porém, qualquer um desses recursos técnicos também pode ser empregado para distanciar o espectador da realidade

estabelecida em cena, criando um jogo com o espectador, quebrando sua expectativa e fazendo-o perceber a cada momento que aquilo que está diante dele é de fato uma encenação. E quanto a atuação? Da mesma maneira, a *mimese* busca imitar o real, mas nem todo ator é um mímico. O teatro não se limita a uma busca pela imersão total dos sentidos, mas dedica-se à criação de uma dialética entre o entendimento que o espectador possui sobre o mundo factual e o estabelecimento de um novo mundo fictício.

Para nos aproximar do pensamento de Artaud, vamos primeiro compreender a linguagem cênica através de três eixos que se complementam: a mídia, a virtualidade e o espaço. Considere a diferença entre a leitura silenciosa de uma peça de teatro, desempenhada por você mesmo e essa mesma peça apresentada no palco com as falas interpretadas por atores em cena. O que há de diferente, fora o superficial (entonação, velocidade etc)? Ao lermos um livro, contemplamos uma narrativa, enquanto que ao assistirmos encenação com personagens que estão diante de nós, desenvolvemos internamente a ideia de um discurso. Quem quer que seja o intérprete, a intenção das falas contidas no texto está presente em sua presença física. Se a personagem relata um plano de assassinato, não é preciso, enquanto espectador, acompanhar a peça escrita para desvendar a intenção por trás de suas ações, pois já saberemos que tudo o que ela desempenha é com aquele objetivo.

Do texto, propriamente, em breve nada mais resta. No melhor dos casos, teremos, graças a ele, dado um retoque em nossos modelos do mundo. Talvez tenha servido apenas para pôr em ressonância algumas imagens, algumas palavras que já possuíamos. Eventualmente, teremos relacionado um de seus fragmentos investido de uma intensidade especial, com determinada zona de nossa arquitetura mnemônica, um outro com determinado trecho de nossas redes intelectuais. Ele nos terá servido de interface com nós mesmos. Só muito raramente nossa leitura, nossa escuta, terá por efeito reorganizar dramaticamente, como por uma espécie de *efeito de limiar brutal*, o novelo enredado de representações e de emoções que nos constitui. (LÉVY, 1996. p.36)

A fala cotidiana, o texto escrito e a atuação do ator são três mídias diferentes. Na passagem de uma para a outra ocorre um processo de virtualização da linguagem, que opera na maneira como cada uma se apresenta ao ouvinte/leitor/espectador. Um fator de extremo interesse sobre os processos de virtualização da linguagem é que eles não ocorrem necessariamente de maneira linear no tempo. Assim, o teatro, que é considerado por alguns historiadores como sendo dezenas de milênios de anos anterior à invenção da escrita, passa a ser contaminado por ela e em turno, também passa a contaminá-la. A noção de espacialidade, por sua vez, surge como um subproduto deste curso. A organização dos sons em vocabulários

desempenha uma função de territorialização das palavras. Cada palavra existe enquanto elo primário numa estrutura progressivamente mais complexa que é repleta de significados e compõe o que chamamos de léxico linguístico ou idioma. Da mesma forma, a escrita estabelece uma nova etapa de virtualização da língua, que dispõe textos inteiros de uma vez só, enquanto a fala necessita do desenvolvimento temporal para se propagar. Isso não quer dizer que a fala seja imaterial, pois ela é capaz de preencher espaços através de sua sonoridade e, além do mais, tanto o som quanto a escrita não podem existir na ausência de matéria, ou seja, no vácuo. Já a atuação organiza-se de maneira bem diversa, como um hipertexto orgânico, já que a personagem é portadora da voz e existe dentro de um universo que é delimitado pela peça. O termo hipertexto aqui é usado para suscitar o sentido de que, podemos remeter à ideia contida naquele personagem, apenas ao olhar o artista desempenhando seu papel, sem precisar consultar o texto. O ator carrega em si os signos que a linguagem textual quer propor e basta a sua presença para realizar essa alusão. Assim, um jogo entre atores transforma um diálogo textual em um acontecimento. E as lacunas, quando ocorrem, permitem que o espectador complete o acontecido com sua própria imaginação.

Cria-se, assim, o espaço da cena.

Ultimamente, nossa noção de “espaço” anda muito ampla. Podemos falar sobre espaços físicos, mentais, cibernéticos. Cada qual com características tão diversas que despertam suas respectivas especialidades na fruição de seus usuários, que se relacionam de maneiras também distintas com estes ambientes, sejam eles naturais ou artificiais. E esse discernimento, para o teatro, é muito importante.

A arte teatral, por mais fugaz que possa parecer, é baseada na utilização do espaço, na expressão dentro do espaço. E não está escrito em nenhum lugar que as artes fixas, inscritas na pedra, na tela ou no papel, sejam mais válidas ou eficazes magicamente. (ARTAUD, 2014, p. 83)

A respeito disso, devemos então considerar que os panoramas e os afrescos são tão válidos quanto o teatro em sua “eficácia mágica”? Também não podemos diminuir o valor do texto escrito apenas porque o teatro estabelece uma experiência sensorial diferente ao espectador. Uma outra questão levantada por esse trecho é a seguinte: a pedra, a tela e o papel são espaços ou suportes para o texto. Quais espaços são cabíveis de suportar a cena teatral?

Para falar sobre o teatro digital que se disseminou nos anos da pandemia de COVID-19, temos que aceitar esse contrassenso que surge ao pensarmos a ausência da presença do ator. De maneira nenhuma essa ausência coloca em dúvida o trabalho de ator propriamente dito, mas sim sua relação com a distância entre o público e si mesmo.

Telepresença é um conceito relacionado à projeção da imagem corporal, ou à extensão de suas funcionalidades para um outro estado de presença sintética proporcionada por aparelhamentos técnicos capazes de permitir a instrumentalização dos mecanismos comunicativos do corpo humano, como por exemplo, o isolamento da voz e sua transferência por linhas telefônicas até um receptor, ou a captação da figura do corpo que pode ser projetada sobre qualquer superfície em tempo real. É um conjunto de técnicas e tecnologias que fazem mais do que simular a presença física, sendo amplamente utilizada pelos meios cinematográficos e televisivos e principalmente, no ambiente online. (LÉVY, 1996)

Ao digitarmos numa conversa mediada por aplicativos de *chatroom*, realizamos um processo bastante mecânico e veloz que traduz nossas ideias/pensamentos em uma sequência de palavras compostas por letras que devem ser dispostas numa ordenação inteligível e, para isso, apertamos os botões correspondentes em nosso teclado. Em seguida o computador precisa relegar à tela o resultado deste movimento. Somos capazes de virtualizar nosso pensamento, comunicarmo-nos sem falar em voz alta.

Também o artista da cena possui um conjunto de técnicas que o permitem comunicar-se extra cotidianamente. Uma delas é a pré-expressividade: a noção de que antes mesmo de realizar uma ação, uma pessoa qualquer já está expressando algo e comunicando-se com seus arredores (BARBA, 2012). O tempo todo nos relacionamos com o espaço que nos circula, com as pessoas que estão presentes conosco e também com nosso próprio corpo. Mesmo na imobilidade, há um complexo sistema de (des)equilíbrio sendo ativado desde a sola dos pés até as raízes dos cabelos na cabeça, para que nossos apoios no chão sustentem o restante de nossos corpos. Paradoxalmente, o espectador não percebe nada disso, mas vê os resultados impressos na corporificação dessa dança com a gravidade. O ator, quando consciente dessas forças interiores, utiliza-as para manipular sua presença no espaço. Se considerarmos esse paradoxo em nível técnico, podemos dizer que os estudos da presença constituem uma virtualização do corpo humano, buscando a autonomia de suas partes individuais e a dilatação de sua aparência física. Já no âmbito poético da cena, Artaud nos dirá que “em toda poesia há

uma contradição essencial. A poesia é multiplicidade pulverizada e em chamas” (ARTAUD, 2019. p. 43).

A presença é virtual e tudo o que é virtual se opõe à atualidade (LÉVY, 1997). De fato, a relação que se estabelece numa peça de teatro digital é muito diferente das demais formas de comunicação *online*. Por exemplo, numa videochamada o encontro existe de uma forma substancial, enquanto realidade, atendendo aos sentidos, quer dizer, estabelecendo uma linha comunicativa entre dois ou mais interlocutores e tornando possível que se vejam e ouçam, da mesma maneira ilusória como uma sala coberta de afrescos pode insistir na ideia de situar o espectador num outro ambiente fictício, ou ainda, a projeção de um óculos de realidade aumentada pode nos persuadir com a sensação passageira de um novo mundo além deste que nos circunda, insistindo sempre na conexão direta com os sentidos, em especial a visão e/ou a audição. O teatro, no caminho inverso, opõe-se à realidade suscitada pelos veículos midiáticos citados acima, que buscam iludir os sentidos, e à atualidade, criadora de espaços cibernéticos onde a efemeridade, a ilusão e a velocidade são valores hegemônicos.

Todo verdadeiro sentimento é na verdade intraduzível. Expressá-lo é traí-lo. Mas traduzi-lo é dissimulá-lo. A expressão verdadeira esconde o que ela manifesta. Opõe o espírito ao vazio real da natureza, criando por reação uma espécie de cheia no pensamento. Ou, se preferirem, em relação à manifestação-ilusão da natureza ela cria um vazio no pensamento. Todo pensamento forte provoca em nós a ideia do vazio. E a linguagem clara que impede esse vazio impede também que a poesia apareça no pensamento. É por isso que uma imagem, uma alegoria, uma figura que mascare o que gostaria de revelar têm mais significação para o espírito do que as clarezas proporcionadas pelas análises da palavra. Assim, a verdadeira beleza nunca nos impressiona diretamente. E um pôr do sol é belo por tudo aquilo que nos faz perder. (ARTAUD, 2006. p.79)

No teatro digital, o que ocorre é o acontecimento: a reconstituição de um problema que não possui resolução e que atua no fundo de nossos sentimentos. O espetáculo teatral digital é encoberto por uma quinta parede e possui muitas diferenças com sua contraparte presencial, mas não se contradiz enquanto arte cênica pois não deixa de ter aquilo que é essencial à sua existência: o encontro do artista e seu público, ainda que mediado por uma série de componentes técnicos. Enquanto umas tantas outras linguagens optam por querer dissimular uma realidade virtual, o teatro opera no mascaramento desta, por isso, ele nunca atinge a “função clássica da ilusão, que é o lúdico e a submissão consciente à aparência, isto é o prazer estético da ilusão” (GRAU, 2007).

O teatro digital que alastrou-se nos últimos anos conseguiu atingir um marco das Artes Cênicas: não só ele invadiu o ciberespaço, sendo apresentado em diversas plataformas *online*,

e compartilhando o ambiente das redes sociais, mas também ocupou as salas de estar, os quartos e outros aposentos de moradias anônimas, espalhadas pelo mundo. Transformou o teatro como evento em competição. Não há nada menos imersivo do que estar dentro de seu próprio lar. Nesta configuração, o espectador se encontra livre de todos os acordos sociais que existem numa casa de espetáculos. Quando antes era impensável atender uma ligação no meio de uma apresentação, agora passou a ser algo comum. Na mesma linha, tornou-se possível assistir a uma peça enquanto se realiza a ceia. Isto tudo quer dizer que o teatro reduziu o seu valor a um mero entretenimento? Não, na verdade ele desvencillhou-se da ideia de que deveria proporcionar ao espectador uma experiência imersiva que se dedicasse a ocupar seus sentidos, em vez de se aprofundar na origem das emoções humanas.

Na imersão profunda, isto é, na experiência ilusória totalizante, não é possível detectar a causa por trás da projeção. Ainda não atingimos este nível de aprimoramento técnico capaz de reproduzir esta sensação, contudo, com o avanço tecnológico, é possível imaginar essa questão como uma possibilidade. No teatro ocorre o contrário, uma vez que no campo digital há uma oposição ainda mais evidente, um distanciamento extremo, tanto físico como mental, em relação à cena que é necessário para que o espectador compreenda que através do computador, do celular ou da televisão, enfim, dos aparelhos eletrônicos, há uma presença humana com a qual ele interage.

No primeiro manifesto do Teatro Alfred Jarry, publicado em 1926, Artaud discorre sobre a capacidade do teatro de afetar não apenas os sentidos, mas a existência inteira de seus espectadores e, também, a impossibilidade de dispensar a realidade enquanto matéria bruta para composição da cena. Nesta publicação, há um trecho que elucida um pouco melhor suas ideias sobre a natureza virtual do teatro:

[...] As palavras têm ou não seu poder de ilusão. Elas têm seu valor próprio. Mas cenários, figurinos, gestos e gritos falsos não substituirão jamais a realidade que esperamos. É isto que é grave: a formação de uma realidade, a irrupção inédita de um mundo. O teatro deve nos dar este mundo efêmero, mas verdadeiro, este mundo tangente ao real. Ele será ele próprio este mundo ou nós dispensaremos o teatro. (ARTAUD, 2014. p.30)

Interessante pensar que o termo “realidade virtual” criado pelo poeta, teria, poucas décadas depois, se deformado a ponto de representar uma ideia contrária a todo o pensamento que lhe concebeu, com a imagem de um teatro alquímico que buscava a produção de ouro no

espírito humano, ou seja, agir diretamente em nossas emoções em vez de tentar enganar os sentidos, como se tenta hoje, utilizando esse conceito aliado à tecnologia de ponta.

Na razão do lançamento de sua peça radiofônica ‘Para Acabar com o Juízo de Deus’, apenas alguns dias antes de seu falecimento, em 4 de Março de 1948, Artaud escreveu uma carta à Paule Thevénin, decepcionado com a recepção do público sobre sua peça, e tece um comentário a respeito da utilização de recursos tecnológicos em relação a seu trabalho artístico:

Onde estiver a máquina/ estará sempre o abismo e o nada/ há uma interposição técnica que deforma e aniquila o que fazemos/ [...] é por isso que nunca mais mexerei com o rádio/ e de agora em diante me dedicarei exclusivamente/ ao teatro/ tal como o imagino/ um teatro de sangue/ um teatro em que cada representação terá feito algo/ corporalmente/ para aqueles que representam e também para aqueles que vêm ver os outros representarem. (ARTAUD, 2017, p. 173)

O poeta, tendo dedicado-se à arte teatral até o fim de seus dias, termina por renegar a relação humano/máquina como suporte de criação artística. Cabe a nós nos questionarmos se a interposição do ciberespaço no caminho do teatro digital também deforma a presença cênica do ator. Em vista de tudo o que foi colocado anteriormente, a comodidade dos espectadores em suas casas, a competição com outros conteúdos mais chamativos nas redes sociais e toda uma sensação de inadequação de ambientes, podemos realmente afirmar isso? Não seria a relação em si que está mudada, em vez de ser unicamente o trabalho do ator? Por estar tão na contramão dos valores associados ao uso da *internet*, o teatro carrega consigo uma forte resistência à atualidade que está pautada em seu uso, reforçando ainda mais a noção de que o virtual (teatro) se opõe ao atual (ciberespaço), desenvolvendo sua própria problemática dentro desta situação. Portanto, devemos acreditar que, tratando-se de um fenômeno recente, não houve ainda uma formação de público considerável, tampouco uma adequação de expectativas por parte desse nicho, acostumado a navegar na *web* sendo bombardeados por conteúdos muito mais distrativos. O teatro, porém, não é invasivo por natureza e, invadindo este espaço, demanda um nível de atenção mais sensível, para que se faça juízo do texto que se escuta, do movimento que se observa e da narrativa que se percebe. Tudo isso faz com que os sentidos trabalhem em prol do emocional, o que nem sempre é fácil para o espectador, ainda mais quando não se tem a separação entre os espaços “lar/teatro”.

Talvez a principal diferença entre a ideia de realidade virtual nas Artes Visuais (considerando o caminho que a levou até o surgimento dos óculos de realidade aumentada) e

nas Artes Cênicas é que a primeira intenta colocar o espectador para dentro da ilusão, fechar as distâncias e causar aos sentidos a impressão de “estar dentro”, enquanto a segunda realiza uma operação inversa, deixando o espectador “fora” da cena, a não ser em alguns casos específicos. Isso também desafia dois fortes sentimentos de nosso tempo, a vontade de pertencimento e de cumplicidade. Não que haja a ausência desses valores nesse campo, mas eles não são escancarados, tampouco existem apenas para suprir uma necessidade que pode ser saciada de outras maneiras.

No que tange às considerações feitas até aqui, podemos dizer que Artaud foi um precursor do pensamento associado à virtualidade do teatro. Muitas de suas ideias se aproximam daquilo que hoje entendemos como campo estético/poético da cena teatral virtual. O teatro digital já existia enquanto expressão artística ainda antes de ser propagado de maneira mais ampla em decorrência da pandemia de COVID-19, mas o fenômeno da paralisação dos setores culturais que provocou sua disseminação é um caso muito interessante para o estudo do pensamento artaudiano, que relaciona o teatro e a peste.

Esta comparação, que em primeira instância pode parecer superficial, é repleta de profundas associações que podem ser percebidas ao pensarmos na diferença aqui explicitada entre a maneira como atualmente vemos a noção de realidade virtual e como Artaud a concebeu. O teatro idealizado pelo poeta possui esta mesma força que a peste produz no ser humano, que em vez de atacar os sistemas vitais, impregna o espírito do espectador. Nesta dialética do atual e do virtual, podemos considerar o teatro digital como uma atualização da linguagem cênica. Isso não significa que o teatro será imutável nesta vertente, mas que houve uma contaminação irrevogável para a arte teatral e que de agora em diante há uma nova dimensão para o pensamento dramaturgico.

A operação dialética funda o virtual porque abre, sempre de uma forma diferente, um segundo mundo [...] O tecnocosmo cresce como uma complexificação fractal da natureza. O mundo das ideias, enfim, imagem das imagens, lugar dos arquétipos, modela a experiência numa face e reflete a realidade na outra. O segundo mundo de que falamos não preexiste à operação dialética, não é, justamente, “real” e estático. Ele nasce e renasce sem cessar, sempre no estado nascente – e sempre como um outro, ainda um outro mundo – de um processo infinito de desdobramento, de remissão e de correspondência (LÉVY, 1997. p. 94)

A experiência teatral foi transformada para sempre. Como isso reverbera nos artistas e em seu público? Muitas pessoas vêm o teatro como um local de cerimônia, outros, de irreverência. Podemos pensar de forma positiva nessa contradição em torno do fenômeno

ocorrido durante a pandemia, responsável por fechar os setores culturais durante dois anos, pois ele foi, também, responsável por abrir caminhos nas redes sociais e nas plataformas midiáticas *online* para os trabalhadores da cultura, especialmente no âmbito do teatro, de maneira que, pela força da necessidade, vieram a tomar posse e criar mecanismos de resistência nesses espaços.

Vimos a maneira com a qual o teatro e a escrita se influenciaram mutuamente, modificando as relações virtualizantes carregadas no âmago de cada linguagem sem perder a essência de ser o que eram. O mesmo ocorre atualmente com o teatro digital. Qualquer mudança que lhe possa causar, é improvável que deixe de ser considerado “teatral”, em decorrência do encontro entre artista e público que é suscitado por ele. Muitos elementos foram se assomando ao seu repertório técnico ao longo de sua história, provocando o nascimento de diversos gêneros, técnicas, métodos etc.

A afirmação da verdade teatral não pode fazer-se em si mesma através de todos os obstáculos concretos e orgânicos que opõem a situação exata e real do teatro nesse instante preciso, na vida e nos espíritos/ à concorrência real e filosófica do cinema,/ uma certa concepção da arte e da vida, concepção comum à grande maioria das pessoas,/ o destino reservado às ideias etc. É partindo desse fundo rochoso, bem situado e localizado, cercando fisicamente todos esses obstáculos, que podemos de uma maneira eficaz, ativa, decisiva, impor às pessoas o sentido da verdade teatral que se procura. (ARTAUD, 2014. p.94)

Artaud quer resolver o problema do teatro integralmente. Afirmá-lo justamente através da oposição que é a situação atual concreta. Essa oposição é a dialética entre o teatro e seus mecanismos de expressão, da presença até os elementos cênicos mais banais. A resolução é buscar uma contaminação na medida em que se contamina o ambiente, o espectador, a plataforma, a técnica e a linguagem.

Falamos do texto anteriormente, o poeta reprovava o teatro subserviente ao texto escrito com a mesma intensidade que passou a fazê-lo com a máquina, ao final de sua vida. E podemos nos agarrar a estas suas críticas para tecer um comentário sobre os processos atuais de digitalização do teatro.

A cena que não possui a força de dominação de seus recursos técnicos e, em vez disso, limita-se a eles, é pobre de espírito, pois não leva em conta a essência dessa dialética ator/máquina/espectador. Aquele que dá protagonismo a um ou outro elemento técnico, seja o texto ou a câmera, escapa àquela noção primeva de realidade virtual e passa a ser apenas um chamariz aos sentidos.

Enquanto a alquimia, através de seus símbolos, é como um Duplo espiritual de uma operação que só tem eficácia no plano da matéria real, também o teatro deve ser considerado como o Duplo não dessa realidade cotidiana e direta na qual ele aos poucos se reduziu a ser apenas uma cópia inerte, tão inútil quanto edulcorada, mas de uma outra realidade perigosa e típica, em que os Princípios, como golfinhos, assim que mostram a cabeça, apressam-se a voltar à escuridão das águas. (ARTAUD, 2006. p.49-50)

A ressignificação é mote na arte teatral. A presença de um corpo físico, vivo, é capaz de transformar todos os símbolos ao seu redor. A interação em si não é o foco dessa metamorfose, mas sim os vínculos que se criam a partir dela. Dessa forma, os “Princípios” se formam e se vão, imponderáveis, tão contrários à noção de progresso que busca cristalizar a expressão de um mundo fictício e palpável, cada vez mais imersivo, verossímil, sedutor. O teatro, pelo contrário, é corrosivo e não necessita de adaptação aos valores universais do meio em que se encontra. Estabelece, então, o Duplo desse universo, operando ali com as forças obscuras que ditam as regras do encontro. O que for necessário para haver o encontro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARTAUD, Antonin. *Escritos de Antonin Artaud*. Porto Alegre: L&PM, 2019.
- ARTAUD, Antonin. *Linguagem e vida*. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- ARTAUD, Antonin. *O Teatro e Seu Duplo*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- ARTAUD, Antonin. *A Perda de Si – Cartas de Antonin Artaud*. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.
- BARBA, Eugenio. *A arte secreta do ator – dicionário de antropologia teatral*. São Paulo: É Realizações. 2012.
- GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP: Editora SENAC São Paulo. 2007.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.