

3.3. Marcio Augusto Ribeiro Freitas

FREITAS, Marcio A. R. **O Processo de Criação do Experimento “A Vida Secreta de Cassiane”**. PPGAC-UNIRIO; Poéticas da Cena e do Texto Teatral (PCT); Pós-Doutorado; Orientação: prof.^a dr.^a Maria Helena Vicente Werneck; marcio.freitas@unirio.br; <https://orcid.org/0000-0001-5587-4993>

Resumo

O artigo descreve e debate a obra *A vida secreta de Cassiane*, de autoria do próprio pesquisador, que faz parte de sua investigação de Pós-Doutorado. Trata-se de experimento audiovisual interativo, apresentado ao vivo pelo aplicativo Telegram, que estreou online em outubro de 2022 e foi apresentado na programação artística do XXII Colóquio do PPGAC.

Palavras-chave: teatro virtual; performance digital; Telegram.

Abstract

This article briefly describes and discusses the work *A vida secreta de Cassiane*, authored by the researcher himself, which is part of his Postdoctoral investigation. It is an interactive audiovisual experiment, presented live using the Telegram app, which premiered online in October 2022 and was also presented at the XXII PPGAC colloquium.

Keywords: virtual theatre; digital performance; Telegram.

Apresentação da pesquisa

A investigação atualmente sendo desenvolvida por mim junto ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UNIRIO, em nível de Pós-Doutorado, está distribuída entre eixos múltiplos. O primeiro eixo dá continuidade e expande os resultados de minha pesquisa de Doutorado, a respeito da incorporação de discursos autobiográficos na cena do teatro, ou seja, da assunção, por parte dos atores e atrizes em cena, da promessa de proferir discursos verdadeiros a respeito de suas próprias vidas, e da interação entre essas falas e uma série de outros elementos cênicos e narrativos, que dialogam, de forma harmônica ou problemática, com tal gesto confessional. O segundo eixo diz respeito às ações realizadas junto ao PPGAC e à Escola de Teatro da UNIRIO, nas qualidades de docente colaborador e de orientador de trabalhos de graduação e mestrado.

O terceiro eixo de minha pesquisa de Pós-Doutorado diz respeito à imbricação entre meus estudos teóricos sobre a cena teatral e minhas práticas experimentais, nas quais atuo como

autor-montador e diretor-experimentador, funções que venho exercendo desde 2010, quando fundei o grupo Teatro Número Três, cujo nome tem agrupado minhas realizações cênicas ao longo dos anos. O trabalho é recorrentemente desenvolvido em paralelo com a investigação teórica na universidade: a cena influencia os temas de investigação acadêmica, que, por sua vez, sugerem caminhos e direcionamentos para a prática, que, de volta, aparece refletida em artigos nos quais ponho em exposição sistematicamente meu lugar de pesquisador-criador, entre o estudo de gabinete e o engajamento corporal cênico.

Durante o período de isolamento social imposto pela pandemia de COVID-19, realizei dois experimentos artísticos, como parte integrante de minha pesquisa. No primeiro, *A intrusa*, dirigi encenação em vídeo de peça teatral do dramaturgo simbolista Maurice Maeterlinck, privilegiando a estrutura rítmica do texto por meio de uma edição ágil, alternando planos fixos que captavam os atores e atrizes individualmente. Em seguida, dando continuidade a prática recorrente de minha escrita dramatúrgica de caráter documental – na qual me aproprio de registros do cotidiano, inserindo-os em arranjos descontextualizadores, gerando, assim, narrativas instáveis –, dirigi um processo de criação audiovisual intitulado *Moermemória*. Inspirado em *Toten Insel – A ilha dos mortos*, fragmento de peça inacabada de August Strindberg, captei material documental na internet e criei um texto dramatúrgico com seis monólogos breves. O processo de escrita, ensaios, gravação e edição foi finalizado em 2021, e a obra foi apresentada na forma de uma websérie de seis vídeos curtos.

Em 2022, com a perspectiva ainda incerta de retomada das atividades presenciais, revisitei um dos objetivos que mobilizava minha pesquisa prática em 2019. Esse objetivo dizia respeito à construção de um sistema computacional para a internet, criado na linguagem de programação PHP, que proporcionaria a interação entre público e performers por meio do aplicativo Telegram, que captaria *inputs* dos espectadores, ao vivo, produzindo resultado direto na narrativa performática em jogo, no palco do teatro. Esse processo de pesquisa, incipiente em 2019, se concretizaria, achava eu, numa performance cujo título provisório era *Mande notícias do Brasil*, mas foi interrompido pela pandemia e provisoriamente abandonado (cf. Freitas, 2020). Resolvi retomar o objetivo anterior da interação computacional, propondo, para concretizá-lo, uma nova criação em formato remoto pela internet, que intitulei *A vida secreta de Cassiane*. A proposta foi contemplada pelo edital “Cultura presente nas redes 2”, da Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa do Rio de Janeiro (tendo recebido prêmio de dois mil e quinhentos reais para sua realização), estreou em outubro de 2022 e foi reapresentada no mês seguinte, na mostra artística do XXII Colóquio do PPGAC-UNIRIO. Eu,

Marcio Freitas, assino texto e direção, Arlete Rua é diretora de arte e Marina Hodecker é atriz/performer.

Breve descrição do experimento

A vida secreta de Cassiane é apresentada por meio de um *bot* (um sistema computacional que executa tarefas automatizadas, por vezes simulando interação humana) com interface no Telegram. O Telegram é um aplicativo de troca de mensagens pela internet, que funciona de forma análoga ao WhatsApp. Com o aplicativo instalado no celular, o espectador clica inicialmente em um *link* de acesso (<https://t.me/CassianeBot>), e, mediante seu consentimento, é capturado pelo sistema e passa a receber, periodicamente, mensagens nesse canal digital. As mensagens desse *bot* chegam na forma de textos, emojis, *links* para vídeos na plataforma Youtube, *links* para *sites* de internet e perguntas de múltipla escolha.

A interação entre obra/sistema e espectador/usuário se dá exclusivamente nesse canal, que é específico para cada usuário. Há interações automatizadas que ocorrem na medida em que o usuário conversa com o *bot* – tais como a rotina de cadastro, as reações às respostas de múltipla escolha, o acionamento de comandos como “iniciar” ou “parar” – e há a dramaturgia ao vivo. Essa dramaturgia é disparada para todos os usuários ao mesmo tempo, ao longo da performance. Se um usuário faz o cadastro inicial no sistema depois do início de uma performance, ele não recebe a dramaturgia anterior, apenas aquela enviada ao vivo a partir de então. As mensagens enviadas pelo sistema variam sutilmente entre um e outro espectador: há variações aleatórias e outras em acordo com escolhas feitas por cada um.

A história contada no experimento, informa o release oficial, trata da vida de Cassiane, uma personagem cuja vida teria sido marcada por um trauma, do qual ela ainda não teria se recuperado (“mas está quase lá...”, diz o release). Quem conta a história é um narrador, o suposto autor das mensagens de texto, cujo nome não é dado a conhecer. Em seus textos, ele tece comentários sobre Cassiane, antecipa e medeia a aparição de seus vídeos (“É só assim que a gente consegue ver Cassiane: ao vivo”, diz o narrador), vídeos que o espectador acessa por meio de *links* de Youtube. Neles, vê-se a atriz Marina Hodecker no papel de Cassiane, em arranjos visuais quase estáticos, performando ações cotidianas de modo exageradamente lento. Cada vídeo curto contém apenas um quadro, sendo que o espectador recebe diversos *links* ao longo do experimento. A atriz é vista em locações reais, ora no interior de um apartamento ora em espaços externos. Quando em espaços públicos, por vezes aparecem outras pessoas no

quadro, inadvertidamente, mas, por via de regra, os vídeos retratam apenas a atriz, geralmente sem vocalizar palavras. Ouve-se apenas os ruídos do ambiente capturado.

Apartado da figura no vídeo (“Oi, eu aqui/Olhando ela de longe/Sem tocar, como antes/Só assisto Cassiane desse jeito”), o narrador evoca memórias de um passado compartilhado entre ele e Cassiane (“A gente passava tardes inteiras falando das notícias”). Faz referência a conversas que teriam tido, nas quais debatiam reportagens de periódicos jornalísticos. Envia ao espectador *links* para algumas dessas notícias e transcrições de explicações que Cassiane teria dado a respeito delas (grafadas em itálico). Em outras mensagens, narra sua própria trajetória profissional, como membro das forças armadas. Em instantes específicos, pede ao espectador que intervenha na rotina de Cassiane ao vivo, por meio de propostas diretas relacionadas às suas ações cotidianas, formuladas como perguntas de múltipla escolha (“Ela usa essa roupa?”, opções: “Sim”/“Não”; “Qual batom ela deve usar?”, opções: “Vermelho”/“Amarelo”; “Pede pra ela parar”, opção única: “Pare Cassiane”). Em tais cenas, a atriz no vídeo consulta o próprio celular, olhando por vezes também para a câmera, como se solicitando a intervenção do espectador. Há cenas, ainda, em que ao espectador é solicitado que “escreva algo para Cassiane falar, quantas vezes quiser”, e, nesse jogo, a figura no vídeo repete em voz alta frases dos espectadores encaminhadas ao vivo a ela pelo sistema.

Debate dos objetivos artísticos

Em nossa pesquisa cênica de 2019, investigávamos a criação de figuras que chamávamos de paralisadas: pesquisávamos a lentidão de seus gestos, a composição visual de seus cotidianos e motivações ficcionais para suas paralisias. No palco de *Mande notícias do Brasil*, espetáculo então em criação, as figuras lentas leriam, diretamente de *teleprompters*, textos oriundos de um processo de captação que eu havia realizado em 2017, quando solicitei a conhecidos diversos que me explicassem uma série de notícias sobre fatos sociopolíticos nacionais. Para armazenar essas explicações, que recebi deles por mensagens de WhatsApp, criei um banco de dados, e, posteriormente, um sistema em PHP para armazenar esses textos e enviá-los ao vivo em cena para os *teleprompters*. A tarefa de programação desse sistema mobilizou habilidades técnicas que eu já dominara em um passado distante, na minha juventude, e por isso investi tempo reaprendendo essa escrita lógica, como substituta da escrita dramática. O registro do processo de revisitar essa competência do meu passado, imaginava eu, produziria algo que me interessava como resposta alternativa à demanda por uma escrita cênica autobiográfica, tema recorrente de meus estudos.

Tal processo de escrita e sua interrupção estão mais bem descritos em outro artigo de minha autoria (cf. Freitas, 2020). Cabe aqui citá-los no intuito de pensar o resultado artístico recém-apresentado, *A vida secreta de Cassiane*, como gesto de desmontagem, revisão e tomada de perspectiva a respeito dos caminhos de pesquisa prática abandonados. O que sustentava meu interesse nos performers lentos lendo explicações sobre a atualidade brasileira por meio de *teleprompters* era que, em sua ambivalência e estranheza, tais imagem pareceriam associar-se a ideias de prostração e inação, espelhando assim nossas respostas coletivas ao golpe de 2016 e aos desmontes operados pelo governo de extrema-direita eleito em 2018. Considerando que, como sugere Marta Isaacson, no contexto do isolamento social imposto pela pandemia de COVID-19, “toda desconfiança acerca da rede internacional de computadores, do controle subterrâneo de suas plataformas sobre nossas vidas, [...] precisou ser relativizada” (Isaacson, 2021: p. 4), também minhas imagens, a meu ver, teriam deixado de refletir a suspeita de que a tecnologia produziria uma alienação do contato real, da ação verdadeira, e teriam passado a se confundir com retratos realistas de sujeitos em isolamento social (e por isso deixaram de me interessar).

A vida secreta de Cassiane recontextualiza tais resultados de pesquisa (a lentidão performática, as notícias explicadas, o sistema em PHP), apresentando-os em outro arranjo, objetivando, desta vez, investigar fricções com as tecnologias de comunicação digital – das quais muitos artistas de artes cênicas se apropriaram, nos últimos anos, operando-as como substitutos relativamente funcionais para a criação artística ou como meios relativamente transparentes de apresentação de conteúdo. A lentidão de Cassiane, em compensação, contrasta com o frenesi de vídeos curtos que ocupam as redes sociais desde a popularização do TikTok. Diferente da variedade, da alternância rápida e da capacidade de síntese desses vídeos, a ação de Cassiane é banal, longa, previsível, desimportante. Quanto ao jogo interativo por meio do *bot*, esse também se diferencia pela trivialidade: as escolhas apresentadas ao espectador de Cassiane raramente são significativas ou produtoras de impacto, e a conversa com o *bot* não faz com que o usuário tenha uma experiência efetivamente individualizada.

Por outro lado, as mensagens de texto bombardeadas em paralelo aos vídeos dizem respeito, tematicamente, a tentativas de tomada de posição: citam, como elemento central, conversas no passado entre duas figuras das quais se sabe pouco (Cassiane e o narrador militar), e, nas lacunas e na descontextualização promovidas por esse diálogo anacrônico, julgo ser possível perceber relações com a atualidade. A indecisão crônica de Cassiane reflete, ainda que imperfeitamente, traços dos simpatizantes da extrema-direita: a leitura ganha reforço em cenas

pontuais, como quando Cassiane não pode decidir se vota em Lula ou em Bolsonaro, em cena de 15 de outubro, ou se sai ou não com uma arma, em cena de 22 de novembro. Em tais instantes, parece funcional o papel interativo do espectador de influenciar a decisão da personagem; mas tais interações não têm plena efetividade, remetendo, algo ironicamente, à fragilidade dos objetivos da arte que propõe envolver o público na militância – e, mais do que isso, fazem com que se desconfie da própria máquina (falta transparência na forma do *bot* contabilizar os votos; no caso da arma, a votação é claramente roubada). É um de meus objetivos principais que sentidos derivem da própria relação insatisfatória com o sistema, em diálogo com uma narrativa de fundo que aponta para o contexto político de forma imprecisa, sem demonstrar capacidade de síntese adequada.

Bibliografia

FREITAS, Marcio A. R. **Relato do isolamento (apresentação). Viagem a Nova York**. Rio de Janeiro: Teatro Número Três, 2020. Acesso em: novembro/2022. Disponível em: <https://edicoes.ttn3.com.br/viagemanovayork>.

ISAACSON, Marta. **Teatro e tecnologias de presença à distância: invenções, mutações e dinâmicas**. Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 3, n. 42, 2021.

XXII
**Colóquio do
Programa de
Pós-graduação em
Artes Cênicas**

*Presenças ressignificadas, territórios
expandidos: para onde (se) voltam
as Artes Cênicas?*





**XXII COLÓQUIO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS DA UNIRIO:
PRESENÇA RESSIGNIFICADAS, TERRITÓRIOS EXPANDIDOS: PARA ONDE (SE)
VOLTAM AS ARTES CÊNICAS?**

21 a 26 DE NOVEMBRO DE 2022

COORDENAÇÃO

PROF. DR. LEONARDO RAMOS MUNK MACHADO

PROF.^a DR.^a VANESSA TEIXEIRA DE OLIVEIRA

PROF.^a DR.^a ANA BERNSTEIN

PRODUÇÃO DO LIVRO

**LUIZ ALEXANDRE GUIMARÃES MENDONÇA | NINA PAMPLONA ESTEVES |
TOMAZ BARROSO PEREIRA**

COMISSÃO ORGANIZADORA DO XXII COLÓQUIO PPGAC-UNIRIO

**ALEXANDRE GUIMARÃES | BRANCA TEMER | CLARA DE ANDRADE |
ENAMAR RAMOS | FERNANDA MATTOS | GUSTAVO GUENZBURGER |
LINDOMAR ARAÚJO | NINA PAMPLONA | PATRÍCIA PINHO | RAISA
MOUSINHO | SUELLEN CASTICINI | TOMAZ BARROSO**

RIO DE JANEIRO - 2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Colóquio do Programa de Pós-Graduação em Artes
Cênicas (11. 2022 : Rio de Janeiro, RJ)
XXII Colóquio do Programa de Pós-Graduação em
Artes Cênicas da PPGAC-UNIRIO [livro eletrônico] :
presenças ressignificadas, territórios expandidos :
para onde (se) voltam as artes cênicas? / coordenação
Leonardo Ramos Munk Machado, Vanessa Teixeira de
Oliveira, Ana Bernstein. -- Rio de Janeiro, RJ :
Ed. dos Autores, 2023.

PDF

Vários autores.

Bibliografia.

ISBN 978-65-00-73425-6

1. Artes cênicas 2. Criatividade (Literária,
artística, etc) 3. Dança 4. Dramaturgia
5. Performance (Arte) 6. Teatro brasileiro
I. Machado, Leonardo Ramos Munk. II. Oliveira,
Vanessa Teixeira de. III. Bernstein, Ana.

23-162280

CDD-791

Índices para catálogo sistemático:

1. Artes cênicas : Artes da representação 791

Tábata Alves da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9253