Arte | Educação | Performance
Filosofia | História | Interdisciplinar | Linguística | Literatura

Volume 2026
ISSN 2319-0868

PRESENÇA VIRTUAL: A INTENSIDADE DO SER-ATOR NO TEATRO DIGITAL

VIRTUAL PRESENCE: THE INTENSITY OF BEING AN ACTOR IN DIGITAL THEATER

PRESENCIA VIRTUAL: LA INTENSIDAD DE SER ACTOR EN EL TEATRO DIGITAL

Felipe Cremonini de Leon
Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, Porto Alegre/RS, Brasil

Marta Isaacsson
Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, Porto Alegre/RS, Brasil

REVISTA DA FUNDARTE

Resumo

O artigo aborda a presença do ator no contexto do teatro digital, em espetáculos realizados em tempo real. Parte-se do entendimento de que a presença se concretiza na percepção do espectador, podendo se efetivar, por meio da imaginação, mesmo quando o corpo do performer é visualizado apenas por mediação tecnológica. Tomando como corpus de análise os espetáculos *Peça*, *Euforia* e *O Homem Que Dizia Não,* identifica-se três procedimentos principais: a ativação de um espectador imaginário; a incorporação de tarefas de risco realizadas ao vivo e a exploração das possibilidades interativas oferecidas pelas tecnologias digitais. Tais procedimentos caracterizam formas de converter a mediação técnica em espaço dinâmico de ação performativa.

Palavras-chave: Presença Virtual; Atuação mediada; Espectador Imaginário; Interação digital; Teatro online.

Abstract

The article discusses the actor's presence in the context of Digital Theater, in shows performed in real time. It is based on the understanding that presence is realized in the spectator's perception, and can be realized through the imagination, even when the performer's body is only visualized through technological mediation. Taking the spectacles Peça, Euforia and O Homem Que Dizia Não as the corpus of analysis, three main procedures are identified: the activation of an imaginary spectator; the incorporation of risky tasks performed live and the exploration of the interactive

Volume 2026
ISSN 2319-0868

possibilities offered by digital technologies. These procedures characterize ways of converting technical mediation into a dynamic space for performative action.

Keywords: Virtual Presence; Mediated Acting; Imaginary Spectator; Digital Interaction; Online Theater.

Resumen

El artículo analiza la presencia del actor en el contexto del Teatro Digital, en espectáculos representados en tiempo real. Se basa en el entendimiento de que la presencia se materializa en la percepción del espectador y puede realizarse a través de la imaginación, incluso cuando el cuerpo del performer sólo se visualiza a través de la mediación tecnológica. Tomando como corpus de análisis los espectáculos Peça, Euforia y O Homem Que Dizia Não, se identifican tres procedimientos principales: la activación de un espectador imaginario; la incorporación de tareas de riesgo realizadas en directo y la explotación de las posibilidades interactivas que ofrecen las tecnologías digitales. Estos procedimientos caracterizan formas de convertir la mediación técnica en un espacio dinámico para la acción performativa.

Palabras clave: Presencia virtual; Actuación mediada; Espectador imaginario; Interacción digital; Teatro en línea.

Introdução

A transgressão das fronteiras tradicionais entre as artes e a exploração de tecnologias emergentes marcam, desde o início do século XX, o espírito renovador de movimentos artísticos europeus, investidos em práticas interartísticas e intermediais. Em reação ao hibridismo modernista, já na metade do século, ergue-se, no entanto, um debate sobre a “pureza” de cada arte (Alexandre, 2015). Pensamentos e práticas artísticas passam a sustentar o desejo de uma linguagem pura, e parte do teatro experimental defende aquilo que considera ser a essência do teatro, como na proposta de Jerzy Grotowski de um Teatro Pobre (1992). Essa busca pela essência conduz ao legado dos rituais, compreendidos como primeiras formas cênicas. É no caráter convivial do acontecimento teatral, no encontro carnal entre artistas e espectadores em torno de uma obra que se faz no tempo e no espaço partilhado que o teatro encontra o âmago de sua natureza. Nessa

REVISTA DA FUNDARTE

Volume 2026
ISSN 2319-0868

perspectiva, a presença cênica do ator, sua capacidade de capturar a atenção e a sensibilidade do espectador, se tornou questão central das pesquisas da prática teatral em várias partes do mundo, inclusive no Brasil.

A consciência do caráter insubstituível do convívio presencial, oferecido pelo acontecimento teatral, não impediu que, desde os anos noventa, experimentos teatrais passassem a ser realizados com suporte da internet, dando início a uma nova forma artística, o Teatro Digital[1], que veio a constituir uma modalidade teatral muito usual e importante no período de isolamento social imposto pela COVID-19.

A princípio, a questão da presença do ator não teria lugar de discussão nessa forma artística, tendo em vista o caráter mediado do contato entre atores e espectadores. Ainda assim, parece possível pensar uma forma de presença específica, própria ao contexto da mediação digital. Corrobora para nossa hipótese a afirmativa de Patrice Pavis, acerca da percepção do espectador quando diante da imagem vídeográfica do ator ausente no palco:

> A presença do ator significa que esse ator seja visível? E se ele está invisível, situado nos bastidores, ou atuando sistematicamente atrás de um painel servindo de tela – e percebido ao vivo apenas pelo vídeo e projetado numa parte do cenário –; e se ele está ao telefone ou é filmado pela *webcam* num outro extremo do planeta? Nesse caso, ele faz, então, ato de presença, uma presença que podemos imaginar à falta de percebê-la diretamente. (...) O ator pode, assim, muito bem-estar ausente do espaço cênico, e estar absolutamente presente em um lugar totalmente distinto. (Pavis, 2013, p. 175-176).

Ao reconhecer que a percepção de presença do ator pode se dar em situações de mediação, Pavis abre caminho para que se considere a possibilidade de uma presença virtual, tanto no contexto do uso de projeções realizadas em um espetáculo teatral convencional quanto em criações totalmente remotas, produzidas ao vivo.

Entre 2020 e 2023, o teatro digital se tornou tema de diversos artigos publicados em revistas científicas da área de Artes, impulsionados pela multiplicação estrondosa dessa modalidade artística, decorrente da situação de isolamento social

[1] Existem outros termos, como cyberteatro, teatro online, teatro virtual, etc. Neste artigo, utilizaremos Teatro Digital, por compreender como uma maneira mais abrangente de englobar as práticas cênicas realizadas no ambiente digital e mediado.

Volume 2026
ISSN 2319-0868

imposto pela pandemia de COVID-19. Em consulta a um conjunto de periódicos científicos da área de Artes Cênicas[2], é possível constatar que os artigos majoritariamente apresentam relatos de experiências, destacando os desafios técnicos; estudos metodológicos sobre o ensino remoto de teatro e reflexões sobre as consequências da vivência digital após a pandemia. As abordagens destacam seguidamente aquilo que teria se "perdido" no teatro digital em relação ao modelo convencional.

Nesse percurso pelos periódicos brasileiros, observa-se que a temática da presença do ator em criações mediadas pela internet é praticamente ignorada. Constitui exceção, o artigo publicado na revista *Rebento*, do pesquisador argentino Jorge Dubatti. Ao traçar uma diferenciação entre a expectação no convívio presencial do teatro convencional e aquela no *tecnovívio* das formas teatrais remotas, o pesquisador introduz a noção de "presença virtual", embora sem aprofundar suas características e configurações (Dubatti, 2021, p. 260).

Diante dessa lacuna teórica, sentimo-nos convidados a refletir sobre a presença virtual do ator no teatro digital, mais especificamente a examinar os procedimentos adotados para potencializar, na percepção do espectador, a presença do ator. Para tanto, tomamos como corpus de estudo os espetáculos *Peça* (2020); *Euforia* (2017-2020) e *O Homem Que Dizia Não* (2023), que foram objetos de análise, sob o viés da teatralidade, na dissertação do autor, intitulada *Experiências Teatrais no Ciberespaço: Procedimentos de Composição* (2023). No material de estudo, soma-se aos registros das obras, as entrevistas realizadas com os artistas Janaína Leite, Marat Descartes e Michel Blois.

Presenças Cênicas

Qualquer discussão sobre a presença do ator no teatro digital exige um retorno à diversidade de concepções de presença no contexto convencional do acontecimento teatral. A influência do pensamento de Eugênio Barba no Brasil

[2] O período foi delimitado levando em consideração a declaração da OMS de início da pandemia de COVID-19, em março de 2020, até seus dois anos recorrentes. Foi realizada uma pesquisa nos periódicos da área das Artes da Cena utilizando um filtro de delimitação de tempo, e pesquisa por termos como "pandemia", "online", "digital" e "presença".

REVISTA DA FUNDARTE

Volume 2026
ISSN 2319-0868

contribuiu para a consolidação da ideia, ainda predominante, de que a presença está diretamente relacionada à energia, mais exatamente, à constituição de um *bios cênico*, resultante da modulação da energia de forma distinta daquela adotada na vida quotidiana. Trata-se, na visão de Barba, de "uma qualidade extracotidiana da energia que torna o corpo teatralmente decidido, vivo e crível" (Barba, 1994, p. 23).

No entanto, diferentes são os fatores determinantes da presença do ator apontados pelos 62 encenadores europeus e norte-americanos, em entrevistas realizadas por Josette Féral, publicadas na coletânea *Mise en scène et Jeu de l'acteur* (T1 1997; T2 1998; T3 2007). Embora os encenadores sejam unânimes em reconhecer a relevância da presença cênica e da energia corporal, a relação direta entre esses dois fatores nem sempre é afirmada. Nesse cenário de entendimentos diversos, Ariane Mnouchkine associa a presença, não a uma qualidade corporal específica, mas à dimensão temporal da atuação cênica do ator.

> Eu não saberia como dizer a um ator para estar presente. No entanto, o que sei é que tento fazer com que o ator esteja no presente em sua ação, em sua emoção, em seu estado e na sua versatilidade de vida também. (Mnouchkine apud Féral, 2010 p. 75-76).

Nessa concepção, a presença decorre da implicação integral do ator no tempo presente da sua ação, de um agir sem saber o futuro, ainda que ele o saiba, ou como diz Alain Knapp, ela corresponde à "faculdade de estar absolutamente presente naquele momento, na 'ingenuidade' de um jogo que parece se inventar no instante mesmo do ato." (Féral T1 p.147, 1997). Se o **"**estar no presente**"** mobiliza a percepção do espectador, é porque o ator encontra-se exposto à vulnerabilidade do imprevisto, exatamente como na vida.

Quando Mnouchkine transpõe a potência da presença de uma modulação diferenciada da energia corporal do ator para um estado associado à dimensão temporal do jogo, ela abre uma nova perspectiva de abordar o tema da presença, que parece possível de acolher o contexto do teatro digital, quando esse se realiza em tempo real.

Volume 2026
ISSN 2319-0868

Presença Virtual

A presença envolve um processo relacional. Só existe presença quando alguém a reconhece, se seduz por ela, portanto, presença e empatia caminham juntas. A potência da presença do ator está associada à empatia despertada no espectador. Na perspectiva de Edmond Couchot (2002), a empatia como a capacidade de um ser em cena, humano ou não, de afetar o espectador e instaurar uma relação sensível que extrapola a mera materialidade do corpo. Essa abordagem amplia o entendimento da presença no teatro, deslocando o foco da visibilidade direta do corpo vivo para a intensidade da experiência sensível provocada na relação espectador-performance.

No caso de o ator estar mediado pela imagem digital, a percepção de presença envolve um processo imaginário, por parte do espectador, no qual ele atualiza a densidade física do corpo ausente. É em razão desse fenômeno perceptivo-imaginário que se considera a existência da presença virtual no teatro digital. Graças à rede de computadores, espetáculos teatrais difundidos ao vivo mobilizam no espectador o sentimento de partilha do tempo, tanto com os atores como também com os demais espectadores, restaurando condições do teatro convencional mesmo em uma situação espacial diferente.

Parece, assim, evidente a relevância da difusão ao vivo do espetáculo do teatro digital para a concretização, na percepção do espectador, da presença virtual do ator. São bastante distintas as experiências de assistir, por exemplo, a um jogo de futebol ou show de música transmitidos ao vivo ou em *replay*. A difusão ao vivo promove a partilha temporal, despertando no espectador uma cumplicidade com o atleta ou com o artista, no que tange ao futuro desconhecido, aos riscos envolvidos e às inúmeras possibilidades de mudanças de determinada situação. Na difusão diferida, não há partilha de espaço nem de tempo, esse encontro virtual não ocorre.

A presença de alguém, seja ela real ou virtual, constitui um fator de impacto na percepção do outro que, por sua vez, passa a nutrir empatia por esse ser. Em seus estudos sobre a potência dos avatares e robôs, Couchot destaca a ressonância temporal como um fator fundamental para gerar um processo empático:

Volume 2026
ISSN 2319-0868

> A empatia também nos faz compartilhar o momento do outro; ela nos mergulha no mesmo fluxo temporal. Ela nos torna copresentes com o outro. Reciprocamente, sentimos que um ser é 'outro' quando somos incapazes de entrar em ressonância motora, emocional, subjetiva e temporal com ele. (Couchot, 2019).

O sentimento de partilha vivenciado no teatro digital ao vivo contribui para que o espectador experimente, de forma similar àquela do teatro convencional, uma dupla empatia: para com o ator e, simultaneamente, para com a figura por ele representada. Essa dupla empatia, mobilizada pelo teatro digital ao vivo, não se instaura no contexto do cinema, da telenovela e das séries em formatos convencionais pois, não havendo a partilha do tempo presente com os atores, o envolvimento do espectador se estabelece diretamente com o representado. É a certeza de estar partilhando o tempo com o ator que nutre a percepção imaginária do espectador ao atualizar a presença do corpo ausente do ator.

Cabe destacar que a presença virtual, aqui referida, opera na passagem do corpo físico ao digital. Não deve, assim, ser confundida com o efeito de presença, produzido por objetos digitais que simulam do real a ponto de gerar perturbação sensorial. Na presença virtual, o espectador tem plena consciência da transmutação do corpo ausente, não ignora os mecanismos de mediação da imagem apresentado, porém, graças ao compartilhamento com o performer do tempo presente, ele atualiza imaginariamente sua presença. Já o efeito de presença, conforme formulado por Féral e Perrot, resulta de um engano perceptivo: um jogo ilusório em que o espectador sente que corpos ou objetos estão de fato ali, embora saiba que estão ausentes. Conforme os autores,

> O efeito de presença é o sentimento que tem um espectador de que o corpo ou os objetos oferecidos a seu olhar (ou a seus ouvidos) se encontram lá, no mesmo espaço e no mesmo tempo que ele; ao mesmo tempo em que sabe que eles estão ausentes. (Féral; Perrot, 2012, p. 26).

Assim, enquanto o efeito de presença depende de uma suspensão temporária da descrença e da ilusão perceptiva, a presença virtual apoia-se em um jogo consciente de construção imaginária, aceito como pacto de convivência efêmera em tempo real.

Volume 2026
ISSN 2319-0868

Práticas de Presença Virtual

Os três espetáculos escolhidos para análise têm formato de monólogo e são realizados em tempo real. *Peça,* solo autobiográfico do ator paulista Marat Descartes, articula diferentes temporalidades ao sobrepor vídeos pré-gravados e ações realizadas em tempo real. Esse recurso provoca no público a dúvida sobre o que acontece ao vivo e o que já foi registrado, instaurando uma dinâmica de presença mediada e um jogo entre tempos distintos. Já *Euforia* é a versão digital do espetáculo estreado de forma presencial em 2017, e remontada para o formato digital. Na adaptação, o ator Michel Blois interpreta dois personagens em momentos decisivos de suas vidas: um homem idoso gay que relembra sua juventude e uma mulher que sofre um acidente e fica tetraplégica. Por fim, *O Homem Que Dizia Não,* interpretado por Felipe Cremonini e desenvolvido como etapa empírica da pesquisa de mestrado já mencionada, é inspirado no conto *Bartleby, o Escrivão* (1853), de Herman Melville. O personagem Alicate conduz uma entrevista com jornalistas, papel assumido pelo público, que pode interagir pela plataforma *Zoom* via chat ou microfone, alterando o rumo da cena.

A análise desses trabalhos permitiu identificar três procedimentos principais voltados a intensificar a presença do ator na percepção do espectador e mobilizar sua empatia. O primeiro refere-se à ativação, pelo ator, de um "espectador imaginário", recurso que cria um campo de atuação dirigida a uma pessoa que se encontra do outro lado da tela. O segundo procedimento envolve a exposição do ator a situações de risco, entendendo o risco como um elemento capaz de despertar a expectativa em torno do êxito da ação e intensificar o vínculo emocional do espectador. Por fim, o terceiro procedimento diz respeito à exploração da interação digital como um campo performativo em si, no qual a presença cênica é alimentada pela possibilidade de efetiva interação digital do espectador no espetáculo.

Interação com o Espectador Imaginário

Entre os desafios enfrentados na criação da versão digital de *Euforia*, o ator Michel Blois destaca dois aspectos principais: a necessidade de condensar o tempo

Volume 2026
ISSN 2319-0868

da obra original e o acúmulo de funções técnicas por parte do ator — como a operação da iluminação e cenotécnica. Também, destaca o desafio de lidar com a ausência física do público. Para sustentar sua atuação e manter o vínculo performativo, Blois passou a imaginar a presença do espectador, projetando respostas e reações possíveis:

> Existe uma ideia no teatro de que fazer um monólogo é muito solitário, que a gente se sente sozinho em cena. Isso nunca aconteceu comigo (...) Mas no digital, foi a primeira vez que eu me senti realmente sozinho. Isso porque a atuação era voltada para a câmera, então eu precisava ser a ida e a volta, a pergunta e a resposta. Eu mesmo precisava preencher o espaço deixado pelo espectador, imaginar o que ele gostaria de ver, qual seria sua resposta, jogar com o que eu acreditava que seria a demanda do público. (Blois, 2022 *apud* Leon, 2023, p. 223).

Essa estratégia revela uma tática de atuação para o ambiente digital. Ao imaginar o outro lado da relação, o ator constrói uma espécie de cena em dupla: ele performa e, simultaneamente, cria o interlocutor invisível. O público, embora ausente fisicamente, é constantemente convocado como presença virtual, tornando-se parte essencial da arquitetura performativa da obra.

O procedimento de imaginar um interlocutor para sustentar o jogo cênico pode ser relacionado à proposta do "companheiro imaginário" sugerida por Jerzy Grotowski na prática com seus atores. O encenador propõe esse conceito ao abordar o trabalho do ator em situações em que a outra pessoa da cena está ausente. Para Grotowski, é fundamental que o ator coloque esse interlocutor ausente em um ponto concreto do espaço real, de modo a tornar sua ação externa e objetiva:

> (...) este companheiro imaginário deve ser fixado no espaço desta sala real. Se não se fixar o companheiro num lugar exato, as reações permanecerão dentro da gente. Isto significa que vocês se controlam, sua mente os domina e vocês se movimentam para um narcisismo emocional, ou para uma tensão, um certo tipo de limitação. (Grotowski, 1992, p. 187).

A presença do "outro", ainda que imaginado, torna-se essencial para que o ator se coloque no presente da ação de que fala Mnouchkine. Quando o ator age de

Volume 2026
ISSN 2319-0868

forma real para alguém, mesmo que este alguém não esteja fisicamente presente, o impulso se torna verdadeiro também para quem observa. Se, no contexto proposto por Grotowski, trata-se de imaginar um parceiro de cena ausente, no teatro digital, o desafio é imaginar o próprio público. Assim, podemos dizer que o ator mediado pela câmera atualiza o "companheiro imaginário" como um "espectador imaginário", projetado com precisão e intencionalidade no espaço virtual, a fim de sustentar sua própria presença e manter o vínculo comunicativo da cena.

No contexto da performance mediada pela câmera, esse processo é facilitado pelo dispositivo tecnológico que se torna o novo parceiro cênico do ator. A câmera é o elo que permite ao ator direcionar sua energia e seu trabalho de atuação a um interlocutor virtual. Como afirma Blois, "a câmera foi uma interlocutora generosa comigo, funcionou. Eu a sentia como um grande olho me puxando, me querendo" (Blois, 2022 apud Leon, 2023, p. 224). Mesmo privado da resposta física imediata do público, o ator recorre à sua bagagem cênica para criar um "espectador virtual" e, por meio dessa interlocução imaginada, reforça a sensação de presença no ambiente digital. Com isso, o ator não se limita à representar a ação dramática, mas restituir também a dimensão performativa do acontecimento cênico: mobiliza impulsos internos para afetar o outro e recriar a dinâmica da copresença por meio de seus gestos e emoções. Trata-se de um trabalho intencional para manter viva a rede de relação que sustenta a experiência teatral, mesmo em um ambiente mediado.

Em *Peça*, a construção da obra considera a presença do espectador como um elemento central, mesmo em um contexto de mediação digital. Segundo a diretora Janaína Leite, a pressuposição do público é parte fundamental da criação cênica e, ainda que o espectador não esteja visivelmente presente, a obra é pensada para ele. Como afirma Leite (apud Leon, 2023, p. 222):

> (...) tem a pressuposição do espectador. Nenhum momento é tratado como uma obra de quarta parede, (...) onde a personagem está dentro de uma situação dramática e não sabe que existe a relação com o espectador. Acho que pra mim o ponto da relação do espectador é sempre um lugar de engajamento e vínculo fundamental, também é difícil conceber dramaturgia sem pensar esse ponto de relação com o espectador, e acho que ali não foi diferente.

REVISTA DA FUNDARTE

Volume 2026
ISSN 2319-0868

A diretora também destaca o recurso explorado em *Euforia* e em outras obras de teatro digital durante a pandemia: a relação direta do ator com a câmera. Em grande parte dos casos, as cenas foram construídas como se o performer olhasse diretamente para o espectador por meio da câmera — estratégia que buscava manter o vínculo com a plateia e, assim, evocar sua presença.

O ator Marat Descartes também destaca a importância do vetor de comunicação com a câmera como um procedimento de constituição da relação direta com a plateia, mesmo que ela não esteja visível. Segundo o ator:

> Eu percebi que tem que ser um negócio que você fala diretamente pra câmera e estabelece esse vetor de comunicação, olho no olho, com quem está ali do outro lado da tela. (...) mesmo que eu fale aqui um pouco, vá fazer um negócio ali, eu tenho que voltar pra cá, e retomar tomar esse vínculo aqui, sabe? (Descartes *apud* Leon, 2023, p. 211-212).

Assim, Descartes imagina a presença dos espectadores, identificada à câmera que captura sua atuação. O procedimento, mais uma vez, remete a uma indicação de Grotowski. Na experiência de teatro digital de Descartes, esse ponto é a própria câmera, que se torna o olho do espectador ausente, ancorando a energia do ator.

Além disso, *Peça* explora ativamente o olhar do espectador por meio de movimentos de câmera, como o uso da câmera na mão, closes no rosto e até em partes específicas do corpo, como as nádegas de Descartes, criando uma dramaturgia visual que agencia a percepção do público. Essa mediação é realizada tanto pelo próprio ator — que segura a câmera e a conduz pelo espaço em cenas ao vivo — quanto pela equipe técnica, responsável por produzir vídeos pré-gravados. Essa estratégia dialoga com a alegoria de Dario Fo, segundo o qual o ator deve ter em mente que o espectador possui uma "câmera na cabeça", que funciona "como se a visão do espectador fosse constituída por uma série de objetivas" (Fo, 1999, p. 77), que escolhem o que enquadrar da cena. Fo afirmava que, no teatro convencional, o ator usa seus gestos e movimentos de forma a orientar essa câmera, ou seja, o olhar do espectador, conduzindo tanto sua atenção à totalidade da cena quanto para pequenos detalhes. Em *Peça*, essa orientação da atenção do espectador é em parte realizada pelos enquadramentos da imagem como no cinema

Volume 2026
ISSN 2319-0868

e televisão, entretanto, eles eram produzidos pelo próprio ator, com a câmera literalmente em suas mãos. Ao assumir o papel de operador de câmera e de diretor de fotografia, o ator não apenas projeta sua presença sobre um público imaginário, mas também molda ativamente o modo como esse público irá perceber sua imagem. Tanto em *Euforia* quanto em *Peça*, o que está em jogo é a capacidade do ator de provocar, no espectador fisicamente ausente, a percepção de sua presença.

O risco cênico-digital

Em uma das cenas mais figurativas em *Peça*, Marat Descartes sai de sua residência — uma ação que, no contexto do isolamento social, exigia cautela e tinha forte carga simbólica — e dirige um carro até a frente de um teatro próximo à sua casa. A cena, realizada ao vivo, era tecnicamente desafiadora e poderia ter sido pré-gravada. No entanto, segundo a diretora Janaína Leite, o ator insistiu em mantê-la em tempo real:

> (...) pela questão do risco mesmo. (...) Para o Marat era importante sentir ali adrenalina a cada apresentação, e aí tem muito a ver com fazer teatro. (...) acho que isso é um apego ao teatro, essa dimensão do risco e do encontro. (Leite *apud* Leon, 2023, p. 222).

Esse risco performativo, característico do teatro presencial, é aqui transportado para o Teatro Digital como estratégia de assegurar a vivacidade da presença virtual do ator. Ainda que o público não estivesse presente fisicamente, a manutenção do acontecimento ao vivo criava uma tensão compartilhada, um campo de expectativa e atenção que intensificava o vínculo com o espectador.

A escolha de realizar o espetáculo em tempo real constitui uma forma de potencializar o vínculo sensível entre espectador e ator, ao criar uma ressonância temporal que evidencia a situação de risco em que o performer se encontra. A diretora estadunidense Anne Bogart, ao discutir a categoria da Violência em cena, seja no campo emocional, físico ou mesmo no próprio processo de criação, defende que o risco é um fator indispensável para manter o trabalho vivo e significativo. Segundo ela: “Para gerar o entusiasmo indispensável, tem de haver algo em jogo,

Volume 2026
ISSN 2319-0868

em risco, algo importante e incerto. Segurança não desperta nossas emoções." (Bogart, 2011, p. 63). Ou seja, podemos compreender que a exposição ao risco impede que o acontecimento cênico se torne mecânico ou previsível, instaurando um campo de tensão e imprevisibilidade que contribui para a emergência de uma presença real e imediata.

O compartilhamento da coordenada temporal entre performer e público aproxima a experiência do teatro digital daquela vivida no teatro presencial, gerando um vínculo afetivo fundamental para a percepção de presença. Em alguns momentos de *Peça*, o ator evidencia a hora e o dia da transmissão como estratégia para reforçar a dualidade entre os momentos ao vivo e os trechos previamente gravados. Essa escolha torna ainda mais palpável o risco vivido pelo performer, especialmente quando ele sai de sua residência, utilizando máscara contra a COVID-19, e dirige seu carro pelas ruas em tempo real. A sensação de risco é intensificada pela oscilação da conexão de internet, que prejudica a qualidade da imagem e provoca no público um incômodo específico: a dificuldade de acompanhar plenamente a situação em curso, uma vez que a transmissão não se dá com clareza. Anne Bogart afirma que "o público do teatro deve se sentir envolvido pelos acontecimentos, mas também ligeiramente incomodado com o que está acontecendo" (Bogart, 2011, p. 60). Acompanhar Marat Descartes através de uma tela, transmitido em poucos *pixels* e em condições instáveis, enquanto se expõe a uma situação de risco, cria um tipo de presença que é singular ao teatro digital: uma presença sustentada tanto pela imprevisibilidade da ação quanto pela precariedade tecnológica que a transmite.

Em *Peça*, o uso do tempo real, o olhar direto para a câmera e a exposição ao risco instauram uma ressonância temporal e emocional com o espectador. Mesmo mediada digitalmente, a performance mobiliza uma copresença sensível que sustenta a percepção de presença do ator, não mais como um arquivo estático ou uma imagem fria, mas como um corpo vivo, em relação e em acontecimento. Descartes, ao comentar a cena do carro, revela seu desejo de realizar a sequência sempre ao vivo, destacando o prazer e a adrenalina que o risco em tempo real proporciona: "pra mim essa é a cena mais legal de fazer, quero fazer inteirona ao vivo cada dia uma nova aventura" (Descartes apud Leon, 2023, p. 215). A obra

REVISTA DA FUNDARTE

Volume 2026
ISSN 2319-0868

evidencia que a presença cênica no teatro digital não é uma simples transposição de códigos do teatro presencial, mas uma construção específica, que se dá na articulação entre o tempo compartilhado, o engajamento perceptivo e a abertura ao imprevisível. *Peça*, assim, exemplifica como o teatro digital pode gerar experiências de presença intensas e afetivas, fundamentadas na capacidade da cena de afetar, surpreender e instaurar um tempo comum entre performer e público.

Abertura à interferência do espectador

O experimento cênico *O Homem Que Dizia Não* se passa no *home office* do personagem Alicate, e explora a visão deste sobre a excêntrica figura de Bartleby, que se recusava a cumprir atividades para a qual era designado. Nessa montagem, foi atribuída aos espectadores uma função dramatúrgica, o papel de jornalistas que interrogavam Alicate sobre sua relação com Bartleby. A partir desse contrato ficcional, era possível explorar a interação e interferência direta do público na obra.

Esse modelo de interação, em que a tela deixa de ser apenas um suporte de mediação da imagem para se tornar um espaço de encontro e negociação, exemplifica um procedimento capaz de fortalecer a presença virtual do ator: a vivacidade da interação mediada, onde o virtual se materializa na experiência sensível e compartilhada do momento performativo. Podemos compreender a experiência agenciada em *O Homem Que Dizia Não* a partir da noção de *digital liveness* (vivacidade digital), definida por Philip Auslander como aquilo que caracteriza a presença humana no ambiente digital. Para o autor, o *liveness* não é uma propriedade inerente à performance, mas o resultado de uma construção relacional:

> Para resumir meu argumento: algum artefato tecnológico – um computador, site, rede ou entidade virtual – faz uma reivindicação sobre nós, seu público, para ser considerado como algo vivo, uma reivindicação que se concretiza como uma exigência em algum aspecto da maneira como ele se apresenta para nós (por meio de respostas e interações em tempo real ou uma conexão contínua com outras pessoas, por exemplo). (Auslander, 2012, p. 8).

REVISTA DA FUNDARTE

Volume 2026
ISSN 2319-0868

Assim, a vivacidade e, por consequência, a presença, não reside no dispositivo ou no ator mediado pela tela, mas emerge do engajamento sensível entre quem apresenta e quem assiste. Como resume Auslander, “a vivacidade é uma interação produzida por meio de nosso envolvimento com o objeto e nossa disposição de aceitar sua reivindicação” (2012, p. 9). No caso de *O Homem Que Dizia Não*, esse engajamento se dá de forma ativa, à medida que o público, ao aceitar o convite para interagir e interferir diretamente na cena, valida essa experiência como viva e co-presente. É a disposição em participar que sustenta, em última instância, a presença no teatro digital.

O que caracteriza o *digital liveness* não é apenas a transmissão ao vivo, mas a produção de um campo dinâmico onde as presenças do ator e do espectador se entrelaçam em um espaço híbrido, técnico, afetivo e relacional, que renova as possibilidades de presença cênica. Através da mediação tecnológica, a interação em tempo real, entre performer e espectadores, possibilita a construção de um espaço performativo onde o evento teatral se revela como um processo aberto, vivo, marcado pela imprevisibilidade e pela coparticipação.

Assim, além de explorarmos os recursos da atuação voltada diretamente para a câmera, os filtros digitais manipulados pelo ator e até momentos de câmera na mão, que permitiam conduzir o olhar do espectador de maneira mais subjetiva e envolvente, em *O Homem Que Dizia Não* abriu-se à interação com o público. Sobre essa experiência, vale destacar o relato compartilhado por uma pessoa do público (Leon, 2023, p. 147):

C: Antes achava que, por ser por vídeo, pareceria mais algo gravado e não tão ao vivo, mas na verdade não, me senti o tempo todo em um espetáculo ao vivo mesmo!

Os relatos dos espectadores de *O Homem Que Dizia Não* evidenciam como a sensação de estar em um espetáculo ao vivo, mesmo em ambiente digital, não se baseia apenas na materialidade do encontro, mas no vínculo de atenção, resposta e envolvimento construído em tempo real. Essa experiência dá forma ao que Auslander define como *digital liveness*, um fenômeno sustentado pela interação entre performer e público e pela disposição do espectador em aceitar a "reivindicação de vivacidade" feita pela performance.

Volume 2026
ISSN 2319-0868

Considerações finais

A análise dos espetáculos *Peça*, *Euforia* e *O Homem Que Dizia Não* permite reconhecer que a mobilização do olhar e dos afetos do espectador pela presença virtual do ator, mediada em tempo real, exige procedimentos específicos e distintos da forma teatral convencional. Procedimentos esses que estão postos ainda ao desafio da pesquisa artística e que neste artigo destacamos três modalidades: ativação de um espectador imaginário, como forma de sustentar o vetor comunicativo; a exposição ao risco em tempo real, como elemento gerador de tensão e imprevisibilidade e a exploração da interação digital, que transforma a mediação tecnológica em campo ativo de performatividade.

Tais estratégias não têm como objetivo simular a experiência sensorial da visualização direta do corpo carnal do ator, mas instaurar um vínculo perceptivo potente do espectador para com o ator, que passa pela sensação de uma vivência compartilhada, ainda que em condições mediadas de encontro. No teatro digital, a presença cênica assume características próprias, sustentadas por uma percepção consciente do espectador acerca da mediação técnica e pela aceitação de um pacto de convivência temporal, no qual a distância física não impede a construção de uma experiência afetiva e relacional intensa. Trata-se de uma presença configurada como fenômeno sensível e construído, e não como um dado natural ou garantido pela visualização do corpo do ator.

O movimento artístico desenvolvido durante o período pandêmico não se encerrou com a retomada das atividades presenciais. Pelo contrário, abriu um campo contínuo de investigação e experimentação no teatro contemporâneo, com ênfase na exploração de pluralidades de presença cênica. Um exemplo desse movimento pode ser observado na criação *Peça Para Salvar o Mundo* (2025), da companhia Os Satyros, na qual a atriz atua remotamente e tem sua imagem transformada em tempo real por tecnologias de Inteligência Artificial antes de ser projetada ao público na sala de espetáculo. Essas experiências indicam que o campo da presença cênica mediada permanece em expansão, com desdobramentos que seguem sendo explorados por artistas e pesquisadores. A discussão sobre as

configurações da presença no teatro digital não representa apenas uma resposta emergencial à pandemia, mas consolida-se como uma vertente estética e teórica relevante, que continuará a provocar reconfigurações nas práticas cênicas contemporâneas.

Referências:

ALEXANDRE, Didier. Sur la littérature pure. in: ALEXANDRE, Didier; ROGER, Thierry. **Puretés et impuretés de la littérature** *(1860-1940)*, Paris: Classiques Garnier, 2015

AUSLANDER, Philip. Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective. **PAJ: A Journal of Performance and Art**, Volume 34, Issue 3 (102), p. 3-11, 2012. Disponível em: <https://direct.mit.edu/pajj/article-abstract/34/3%20(102)/3/55466/Digital-Liveness-A-Historico-Philosophical?redirectedFrom=fulltext> Acesso em: 22 Jun. 2025.

BARBA, Eugênio. **A Canoa de Papel: Tratado de Antropologia Teatral**. São Paulo: Hucitec, 1994.

BLOIS, Michel. Entrevista concedida para pesquisa de mestrado. *In*: LEON, Felipe Cremonini de. **Experiências Teatrais no Ciberespaço: Procedimentos de Composição**. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas). Porto Alegre, 2023. p. 225-231.

BOGART, Anne. **A Preparação do Diretor: Sete ensaios sobre arte e teatro**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

COUCHOT, Edmond. Automatism, Autonomy, And Aesthetics. In: Performing Arts. **The Theatre Times**, 2018. Disponível em: <https://thetheatretimes.com/automatism-autonomy-and-aesthetics-in-performing-arts/> Acesso em: 22 Jun. 2025.

DESCARTES, Marat. Entrevista concedida para pesquisa de mestrado. *In*: LEON, Felipe Cremonini de. **Experiências Teatrais no Ciberespaço: Procedimentos de Composição**. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas). Porto Alegre, 2023. p. 202-218.

DUBATTI, Jorge; FREITAS, Victor Lavarda de. Experiência Teatral, Experiência Tecnovivial: nem Identidade, nem Campeonato, nem Superação Evolucionista, nem Destruição, nem Vínculos Simétricos. **Revista Rebento**, v. 14, p. 254-269, Jan/Jun. 2021. Disponível em: <https://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/609> Acesso em: 21 Jun. 2025.

REVISTA DA FUNDARTE

Volume 2026
ISSN 2319-0868

FÉRAL, Josette; PERROT, Edwige. De la présence aux effets de présence. Écarts et enjeux. In: FÉRAL, Josette. **Pratiques Performatives = Body Remix**. Quebec: Presses universitaires de Rennes, 2012. p. 11-40.

FÉRAL, Josette. **Mise en Scène et Jeu del'acteur - Entretiens - Tome 1: L'espace du texte**. Belgique: Lansman, 1997.

_____. **Mise en Scène et Jeu del'acteur - Entretiens - Tome 2: Le Corps en Scène**. Belgique: Lansman, 1998.

_____. **Mise en Scène et Jeu del'acteur - Entretiens - Tome 3: Voix de Femmes**. Montreal: Québec Amérique, 2007.

_____. **Encontros com Ariane Mnouchkine: Erguendo Um Monumento ao Efêmero**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2010.

FO, Dario. **Manual Mínimo do Ator**. São Paulo: Editora SENAC, 1999.

FOLETTO, Leonardo. **Efêmero Revisitado: Conversas Sobre Teatro e Cultura Digital**. Santa Maria: Baixa Cultura, 2011.

GROTOWSKI, Jerzy**. Em Busca de Um Teatro Pobre**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992.

LEITE, Janaína. Entrevista concedida para pesquisa de mestrado. *In*: LEON, Felipe Cremonini de. **Experiências Teatrais no Ciberespaço: Procedimentos de Composição**. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas). Porto Alegre, 2023. p. 219-224.

LEITE, Janaína; DESCARTES, Marat. **Peça**. Brasil, 2020.

LUCCHESI, Marcelo; CREMONINI, Felipe; SOARES, João. O Homem que Dizia Não. Brasil, 2023.

LEON, Felipe Cremonini de. **Experiências Teatrais no Ciberespaço: Procedimentos de Composição**. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2023. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/268150> Acesso em: 21 Jun. 2025.

PAVIS, Patrice. **A Encenação Contemporânea: origens, tendências, perspectivas**. São Paulo: Perspectiva, 2013

PERALTA, Victor; SPADACCHINI, Julia. **Euforia**. Brasil, 2020.

Arte | Educação | Performance
Filosofia | História | Interdisciplinar | Linguística | Literatura

Volume 2026
ISSN 2319-0868

Recebido em: 01/07/2025.
Aceito em: 18/09/2025.
Editor responsável: Júlia Maria Hummes.

Creative Commons Não Comercial 4.0 Internacional de Revista da FUNDARTE está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional. Baseado no trabalho disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte. Podem estar disponíveis autorizações adicionais às concedidas no âmbito desta licença em https://seer.fundarte.rs.gov.br/

Felipe Cremonini de Leon

Ator, professor, pesquisador e produtor cultural. Doutorando e Mestre em Artes Cênicas Cênicas pel Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Licenciado em Teatro pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Bolsista CAPESPrograma de Demanda Social.

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9107-5520

E-mail: felipecremonini@hotmail.com

Marta Isaacsson

Professora do Departamento de Arte Dramática do setor de Direção Teatral e orientadora de mestrado e doutorado do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Coordenadora do Grupo de Pesquisa Poéticas Cênicas Tecnológicas, pesquisadora Pq/CNPq.

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1702-1030
E-Mail: marta.isaacsson@gmail.com

LEON, Felipe Cremonini de; ISAACSSON, Marta. PRESENÇA VIRTUAL: A INTENSIDADE DO SER-ATOR NO TEATRO DIGITAL. Revista da FUNDARTE. Montenegro, Volume 1, Ano 2026, p. 1-19. Disponível em: https://seer.fundarte.rs.gov.br