

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS



Porto Alegre, 2023

Felipe Cremonini de Leon

**Experiências Teatrais no Ciberespaço:
Procedimentos de Composição**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas.

Orientadora: Prof^a. Dra. Marta Isaacsson de Souza e Silva



Porto Alegre
2023

CIP - Catalogação na Publicação

Leon, Felipe Cremonini de
Experiências Teatrais no Ciberespaço: Procedimentos
de Composição / Felipe Cremonini de Leon. -- 2023.
232 f.
Orientadora: Marta Isaacsson de Souza e Silva.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de
Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre, BR-RS,
2023.

1. Poéticas Tecnológicas. 2. Presença Virtual. 3.
Espetáculos Pandêmicos. 4. Teatro Digital. 5.
Cibercultura. I. Silva, Marta Isaacsson de Souza e,
orient. II. Título.

Felipe Cremonini de Leon

**Experiências Teatrais no Ciberespaço:
Procedimentos de Composição**

Data da defesa: 25/10/2023

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas.

Banca Examinadora:

Prof^a Dra. Marta Isaacsson de Souza e Silva (Orientadora)

Prof^a Dra. Mariana de Lima e Muniz (UFMG)

Pro^a Dra. Carin Cássia de Louro de Freitas (UFRJ)

Prof^a Dra. Camila Bauer Brönstrup (UFRGS)

Porto Alegre
2023

Agradecimentos

À minha mãe, Eliane, por sempre acreditar, incentivar e me dar todo o apoio necessário para cumprir meus objetivos. É tudo para você;

Aos meus tios e tias, primos e primas, por serem uma família unida e sempre me acolher;

Ao Aylon Dutra, pelo carinho e companheirismo (e por ter revisado esse texto!);

Ao Bruno Rodrigues, Wagner Previtali e Lucas Honorato pela amizade e parcerias artísticas;

À Geise (que também fez as artes de design desta pesquisa), Adam, Aline, Bibila e Rithiele, pelo apoio, amizade e por acreditar;

Aos meus companheiros de criação artística, Marcelo Lucchesi e João Soares, por toparem fazer parte desta loucura de maneira muito generosa e entregue;

Ao Satyros e meus parceiros de experiência, Nicolly e Danilo, pela oportunidade de vivenciar o teatro digital;

Aos meus entrevistados: Marat Descartes, Janaína Leite, Sérgio Lulkin, Marco Fronchetti e Michel Blois, pelo tempo e pelo enriquecimento à essa pesquisa;

À minha orientadora, Marta Isaacsson, pela confiança, presença constante e orientação multimídia, recheada de textos, áudios, fotos, vídeos e almoços;

Aos meus colegas artistas e amigos de Livramento, Pelotas e Porto Alegre;

À banca examinadora, pela atenção e disponibilidade;

À CAPES, pela concessão de bolsa, que tornou este trabalho viável e possível;

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul, pelo ensino de qualidade, público e gratuito.

À todes artistas que acham que a arte não deve ter limitações.

*Faz muito tempo que dizem
Que ele um dia vai morrer... Morrer
Mas insistente ele teima
Sempre em sobreviver
(...)
Vive o teatro, vive!
Vive do nosso amor
Vive o teatro, vive!
Enquanto houver o ator
(Grupo Galpão)*

RESUMO

Esta dissertação tem como tema as produções teatrais realizadas no âmbito do ciberespaço, aqui denominadas de teatro digital, forma artística que ganhou expansão no recente período da pandemia de COVID-19. Após uma breve referência às criações teatrais pioneiras no emprego da internet, realizadas na Nova Zelândia, Espanha e Brasil, o estudo aborda as particularidades da criação teatral no ciberespaço, as explorações estéticas em plataformas de transmissão, e a relação do artista com as operações técnicas que se fazem necessárias. A reflexão traz na base a análise de três criações: Peça (Descartes; Leite, 2020), Excelências: Experimento Zoom (Fronchetti, 2020) e Euforia (Peralta; Spadaccini, 2020), e o relato de alguns artistas produtores dessas obras, bem como experiências do próprio autor desta dissertação. O referencial bibliográfico adotado tem como destaque textos dos teóricos Philip Auslander, Josette Féral, Marta Isaacsson, Mariana Muniz, André Carreira, Hans-Thies Lehmann, Gabriela Lírio, Arlindo Machado e Patrice Pavis. Entre as especificidades estéticas do teatro digital e as particularidades dos processos de criação analisados, o estudo coloca em destaque as influências do isolamento social na prática artística, as diferenças entre criações síncronas e pré-gravadas, o acúmulo de funções por parte dos atores, os riscos da produção cênica no ciberespaço e a dependência do bom-funcionamento da técnica digital.

Palavras-chave: Poéticas Tecnológicas; Presença Virtual; Espetáculos Pandêmicos; Teatro Digital; Cibercultura.

ABSTRACT

This paper aims to explore theatrical productions performed in cyberspace scope, hereafter named digital theater, an artistic form that has risen during the pandemic period of COVID-19. Soon after a brief comment on the pioneering theatrical creations using the internet which were first held in New Zealand, Spain, and Brazil, this study focuses on the particularities of theatrical innovation in cyberspace, aesthetic explorations on transmission platforms, and the artist's relationship with essential technical operations. The theoretical thinking is based on the analysis of three works: "Peça" (Descartes; Leite, 2020), "Excelências: Experimento Zoom" (Fronchetti, 2020), and "Euforia" (Peralta; Spadaccini, 2020), and the reporting of some artists who produced these works, as well as this author's own experiences. The bibliographic references adopted highlight texts by theorists Philip Auslander, Josette Féral, Marta Isaacsson, Mariana Muniz, André Carreira, Hans-Thies Lehmann, Gabriela Lírio, Arlindo Machado, and Patrice Pavis. Among the aesthetic issues of digital theater and the particularities of analyzed creation processes, the study emphasizes how social isolation influences artistic practice, the differences between synchronous and pre-recorded productions, the functions piling on actors, the risks of scenic production in cyberspace and the digital technique effective functioning dependence.

Keywords: Technological Poetics; Virtual Attendance; Pandemic Shows; Digital Theater; Cyberculture.

Lista de Ilustrações

Figuras

- Figura 1: Captura de tela do site cyberformance.org. Fonte: Internet, 2023. Pág. 25
- Figura 2: Captura de tela da aba “sobre nós” no site do Teatro Para Alguém. Fonte: Internet, 2023. Pág. 31
- Figura 3: Exploração dos limites do quadro em Excelências. Fonte: Captura de tela de arquivo disponibilizado pelo grupo. Acervo pessoal, 2020. Pág. 45
- Figura 4: Captura de tela da entrevista com Marat Descartes, em que exibe a traquitana. Fonte: Acervo pessoal, 2021. Pág. 47
- Figura 5: Captura de tela de Peça, mostrando o resultado da utilização da traquitana. Fonte: Acervo Pessoal, 2021. Pág. 48
- Figura 6: Comparação entre as plataformas Google Meet e Zoom. Fonte: Acervo Pessoal, 2023. Pág. 51
- Figura 7: Cartaz de divulgação das oficinas sobre Teatro Digital dos Satyros. Fonte: Internet, 2022. Pág. 59
- Figura 8: Cartaz da primeira exibição da cena Gelatina. Fonte: Acervo Pessoal, 2022. Pág. 59
- Figura 9: Captura de tela da cena de abertura de Gelatina. Fonte: Acervo Pessoal, 2022. Pág. 59
- Figura 10: Captura de tela da interação entre transmissão ao vivo e vídeo pré-gravado em Gelatina. Fonte: Acervo Pessoal, 2022. Pág. 59
- Figura 11: Caracterização de Alicate em O Homem que Dizia Não. Fonte: Acervo Pessoal, 2023. Pág. 61
- Figura 12: Mudança de câmera para o personagem-ator em O Homem Que Dizia Não. Fonte: Acervo Pessoal, 2023. Pág. 61
- Figura 13: Compartilhamento do vídeo de Bartleby em O Homem que Dizia Não. Fonte: Acervo Pessoal, 2023. Pág. 61
- Figura 14: Olhares e posições dos corpos no quadro em Excelências. Fonte: Captura de tela de arquivo disponibilizado pelo grupo. Acervo pessoal, 2020. Pág. 66
- Figura 15: Exemplo de inserção pré-gravada em Peça, o rosto de Marat Descartes. Fonte: Captura de Tela, acervo pessoal. 2020. Pág. 68
- Imagens 16, 17, 18 e 19: Giro da câmera em 180° em Euforia. Fonte: Captura de Tela, acervo pessoal, 2020. Pág. 70
- Figura 20: Página 2 do storyboard de Peça. Fonte: documento cedido por Marat Descartes, 2021. Pág. 77
- Figura 21: Página 11 do storyboard de Peça. Fonte: documento cedido por Marat Descartes, 2021. Pág. 78

Figuras 22 e 23: Captura de tela do resultado final em uma das apresentações. Fonte: Acervo Pessoal, 2021.	Pág. 78
Figura 24: Peça de Desktop. Fonte: Captura de Tela, acervo pessoal, 2020.	Pág. 88
Figura 25: Cena de abertura de O Homem Que Dizia Não, com inspiração estética em Peça. Fonte: acervo pessoal, 2023.	Pág. 88
Figura 26: Demarcação do tempo real em Peça. Fonte: Captura de Tela, acervo pessoal, 2020.	Pág. 92
Figura 27: Manipulação do objeto-cenário em Euforia. Fonte: captura de tela, acervo pessoal, 2020.	Pág. 95
Figura 28: A destruição do rádio em Excelências. Fonte: captura de tela, acervo pessoal, 2020.	Pág. 98
Figura 29: Interação entre Marat Descartes (ao vivo) e Jean-Paul Marat (gravado) em Peça. Fonte: Captura de tela, acervo pessoal, 2020.	Pág. 100
Figura 30: Alicata subindo as escadas em O Homem Que Dizia Não. Fonte: Captura de tela, acervo pessoal, 2023.	Pág. 101
Figura 31: Tela de instruções exibida antes de O Homem Que Dizia Não. Fonte: Acervo pessoal, 2023.	Pág. 123
Figura 32: Captura de tela da janela de acesso ao Zoom. Fonte: Acervo pessoal, 2023.	Pág. 124
Figura 33: Tela de instruções exibida antes de Novos Normais, do grupo Os Satyros. Fonte: Imagem fornecida pelo grupo, 2020.	Pág. 128
FIGURA 34: “Nós temos a lente de uma câmera, que pode me aumentar para vocês. Como um telescópio. Como o telescópio de Galileu.” (FRAGA, Denise, 2020). Fonte: Captura de tela, acervo pessoal, 2023.	Pág. 144
Figura 35: Alguns compartilhamentos do público de O Homem Que Dizia Não. Fonte: Acervo pessoal, 2023.	Pág. 148
Quadros	
Quadro 1: Obras selecionadas para análise. Fonte: Elaboração Própria, 2023.	Pág. 82-83
Quadro 2: Obras em que me insiro como corpus artístico. Fonte: Elaboração Própria, 2023.	Pág. 83
Quadro 3: Recorte do Quadro 1. Fonte: Elaboração Própria, 2023.	Pág. 106

SUMÁRIO

LOGIN: INTRODUÇÃO.....	12
-------------------------------	-----------

1. DESKTOP: CONTEXTOS E CONSIDERAÇÕES SOBRE O TEATRO DIGITAL.....	22
--	-----------

1.1 ESTA PESQUISA UTILIZA COOKIES: ALGUMAS EXPERIMENTAÇÕES PRÉ-PANDÊMICAS.....	23
--	----

1.2 ALERTA DE VÍRUS: O IMPACTO DA PANDEMIA DE COVID-19 NA CENA TEATRAL.....	33
---	----

2. HABILITANDO OS APLICATIVOS: PROCESSOS DE FAMILIARIZAÇÃO E OPERAÇÕES CÊNICO-DIGITAIS.....	38
--	-----------

2.1 NOVO POR AQUI? OS DESAFIOS DO CONTEXTO PANDÊMICO E NOVOS AMBIENTES DE CRIAÇÃO.....	39
--	----

2.1.1 As criações via Zoom.....	49
--	-----------

2.2 CRIE UM USUÁRIO: O ATOR-OPERADOR TÉCNICO NO TEATRO DIGITAL.....	54
---	----

2.2.1 A contracenação com a câmera.....	72
--	-----------

3. PERSONALIZE SEU PERFIL: EXPLORAÇÕES ESTÉTICAS E MODALIDADES DE TRANSMISSÃO.....	85
---	-----------

3.1 MUDE SEU ÍCONE: EXPERIMENTANDO A ESTÉTICA CÊNICA DIGITAL.....	86
---	----

3.2 PROPRIEDADES: A DRAMATIZAÇÃO DE ELEMENTOS DIGITAIS.....	90
---	----

3.3 CONFIGURAÇÕES: ALGUMAS MODALIDADES DE JOGOS CÊNICOS NO CIBERESPAÇO.....	97
---	----

3.4 AUTORIZE O USO DA CÂMERA: EXPLORAÇÕES AO VIVO E PRÉ-GRAVADAS.....	102
---	-----

3.4.1 Criação gravada ou ao vivo: Uma característica definidora de cada obra....	104
---	------------

3.4.2 O contato com o público.....	112
---	------------

4. VOCÊ ESTÁ ONLINE: O ACONTECIMENTO CÊNICO-DIGITAL E SUA LINGUAGEM.....	116
---	------------

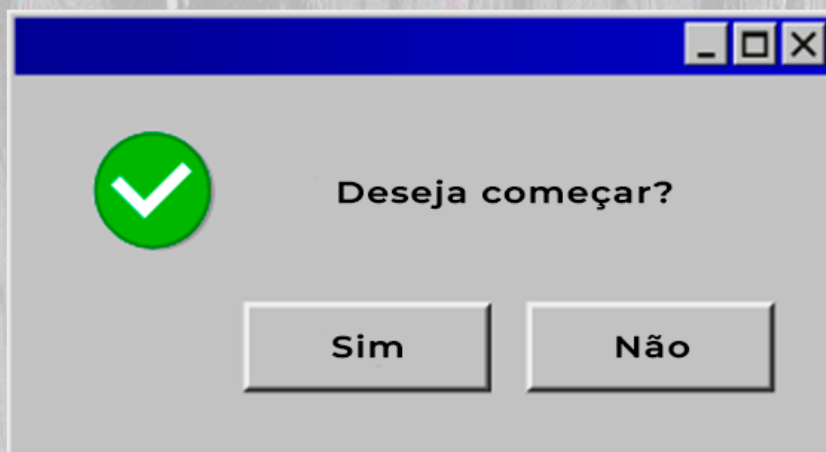
4.1 TERMOS DE USO: OS RISCOS DA CENA DIGITAL.....	118
---	-----

4.1.1 O risco do mau funcionamento de recursos digitais.....	120
4.1.2 O risco da dispersão do público.....	121
4.1.3 O risco do delay de transmissão na internet.....	122
4.1.4 O risco do público não conseguir configurar o dispositivo.....	123
4.2 COMPARTILHE: A RELAÇÃO COM O PÚBLICO NO ESPAÇO DIGITAL E O CONTRATO CÊNICO.....	125
4.2.1 Questões sobre a interatividade no teatro digital.....	130
4.3 ATUALIZE O STATUS: A PRESENÇA DO ATOR NO ACONTECIMENTO CÊNICO DIGITAL.....	134
4.4 DEIXE SUA AVALIAÇÃO NO APLICATIVO: AS POSSIBILIDADES, LIMITAÇÕES E ADAPTAÇÕES DA LINGUAGEM DO TEATRO DIGITAL.....	139
4.4.1 Um retorno às origens da arte ou uma falta de experiência teatral?.....	139
4.4.2 Uma arte que se esgotou na pandemia?.....	141
4.4.3 Uma estética de tiktok?.....	141
4.4.4 Um teatro de câmera?.....	143
4.4.5 Um novo público?.....	145

LOGOUT: CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	151
Referências.....	159

ANEXOS.....	168
ANEXO I - Ficha técnica do corpus artístico.....	169
ANEXO II - Texto “O Homem Que Dizia Não”, Por João Soares.....	172
APÊNDICES.....	179
APÊNDICE A - Entrevista com Marco Fronchetti.....	180
APÊNDICE B - Entrevista com Sérgio Lulkin.....	190
APÊNDICE C - Entrevista com Marat Descartes.....	202
APÊNDICE D - Entrevista com Janaína Leite.....	219
APÊNDICE E - Entrevista com Michel Blois.....	225

LOGIN: INTRODUÇÃO



O vírus SARS-CoV-2, conhecido como COVID-19, acometeu o mundo no fim do ano de 2019, e foi declarado como pandemia pela Organização Mundial da Saúde (OMS) no início do ano de 2020, trouxe consigo uma série de desafios inéditos, restringindo o contato humano e redefinindo a maneira como as pessoas se conectam e se expressam. Em meio a esse turbilhão de mudanças e incertezas, o mundo das artes também enfrentou uma transformação radical. O teatro, uma forma de expressão artística profundamente enraizada na interação presencial entre atores e público, encontrou-se em um impasse. As restrições de distanciamento social e os *lockdowns* obrigaram a comunidade teatral a buscar alternativas criativas para continuar contando histórias e provocando reflexões.

Nesse contexto desafiador, emergiu uma forma de expressão artística que, embora já existisse anteriormente, ganhou um novo destaque e relevância: o teatro digital. Esse fenômeno não apenas permitiu que os artistas continuassem a criar e a se conectar com o público, mas também desafiou as convenções tradicionais do teatro, empurrando os limites da criatividade e da tecnologia. Nesse movimento, diversos artistas da cena se viram pela primeira vez produzindo teatro no ciberespaço e aprendendo a lidar com as plataformas de transmissão. Assim, interessa saber: Quais foram as estratégias encontradas por esses artistas para lidar com as adversidades da pandemia? Quais limitações foram encontradas neste processo de produção de teatro digital? Como o ciberespaço influenciou na estética de seus experimentos? O que foi encontrado de único no ciberespaço em termos de criação? Como foi a experiência de atuar e produzir durante o isolamento social? É possível traçar comparações entre a atuação no ciberespaço e o teatro presencial? Dentre outras questões que permeiam o interesse desta pesquisa.

Esta dissertação tem como objetivo principal analisar os processos de composição teatral no ambiente digital, a partir de três produções realizadas durante a pandemia e duas criações produzidas para esta pesquisa. Além disso, interessa 1) identificar as estratégias de adaptação dos artistas se adaptaram à era pandêmica através das plataformas digitais, 2) reconhecer origens dos processos de teatro digital, anteriores ao período pandêmico, 3) verificar as explorações estéticas do ciberespaço, dramatizações de elementos digitais e explorações entre o ator e a câmera, 4) distinguir as modalidades síncronas e pré-gravadas de teatro digital, 5) identificar o que o ciberespaço traz de diferente do teatro presencial em

termos de risco, possibilidades e limitações. Através dessa análise, esperamos lançar luz sobre a resiliência e as modificações que o teatro digital trouxe para um setor profundamente afetado e, ao mesmo tempo, examinar as oportunidades e desafios que essa forma de arte enfrentará no futuro.

O desejo de pesquisa aqui documentada nasce do meu interesse nas hibridizações entre a arte teatral e a cinematográfica, bem como pelas possibilidades da linguagem audiovisual. Tal interesse de pesquisa foi despertado pela minha trajetória artística, em que tive oportunidades de preparar atores para trabalhos fílmicos utilizando técnicas e práticas das artes cênicas, e de realizar *videoperformances* e outras formas de arte associadas às tecnologias digitais. Enxerguei nesses processos um determinado grau de hibridação, que relaciona o teatro com o cinema, e que abordei em minha monografia de conclusão de curso (Cremonini, 2018). A partir dessas primeiras experiências, passei a consumir e produzir arte com tais características tecnológicas e com viés de *misturar* as linguagens artísticas, o que refletiu na fundação do coletivo *Misturagens de Mundos*, em 2020, no qual eu e outros artistas que constroem o coletivo¹ buscamos criar um material cada vez mais misto, na perspectiva poética de *misturar*, além de trabalhar com curadorias de exposições que operam através dessa mesma lógica.

Com este olhar cada vez mais heterogêneo, tive meu primeiro contato com uma obra de teatro digital durante a pandemia, a peça *Onde Estão as Mãos Esta Noite?* (Chaves, 2020), que contava com uma câmera fixa e uma atriz que se sentava em frente à ela para compartilhar suas agonias acerca do isolamento social, diretamente para o olho da câmera. Nesse momento, algumas questões começaram a surgir, entre elas a principal: “O que pode caracterizar que essa obra seja do âmbito do teatro, e não apenas uma realização audiovisual?” Essa questão permeou a classe teatral durante boa parte da pandemia. E eu, que me dedicava a mergulhar cada vez mais nas fronteiras borradas entre as artes, vi-me tentando encontrar resquícios das caixinhas que definem as especificidades do teatro.

Parte da motivação para a realização da pesquisa aqui apresentada se deu justamente por conta das inúmeras questões que surgiram no meio artístico quando

¹ A saber: Compõem o coletivo artístico o artista e mestre em artes visuais (UFPel) Wagner Previtali, e o artista e mestrando em comunicação (UFRJ) Lucas Honorato.

o teatro digital se popularizou. Mesmo que experiências de teatro na internet já existissem anteriormente, grupos como *Os Satyros*, *Teatro Oficina* e *Ói Nós Aqui Traveiz* já mesclaram seus trabalhos com transmissões ao vivo na internet, e grupos como *Teatro Para Alguém* e *La Fura Del Baus* criaram obras especificamente para o ciberespaço antes da pandemia. Os trabalhos da artista Christiane Jatahy, também, tensionam os limites da linguagem teatral desde a década de 2010, embora fossem realizados diretamente de um palco com convívio presencial. O que aconteceu durante a pandemia foi uma migração forçada de artistas de teatro para o ambiente digital, deixando de ser uma cena de exceção, para tornar-se um teatro do possível (Muniz, 2021). E assim, pudemos ver artistas experimentando tanto a linguagem audiovisual quanto realizando peças através de *chats/textos* ou *podcasts/áudios*².

Essa explosão de experimentações teatrais na internet influenciou grandes circuitos de mostras e festivais de teatro a migrarem para o modelo digital, como o especial *#EmCasacomSESC*, ou as versões digitais do *Palco Giratório* e *Porto Alegre em Cena*, e premiações de teatro a abrirem categorias de teatro online (prêmio Shell, APCA, etc..), o que deixava no ar a pergunta: isso é teatro? A presente pesquisa não se dedica a entrar na questão “é ou não é teatro” por acreditar que tais afirmativas são mais limitadoras do que enriquecedoras para o processo de análise dessa modalidade. Também, para buscar responder a tal interrogação seria necessária uma pesquisa com um enfoque que não é o ponto central que está colocado aqui. Acredito, portanto, que a partir do momento que artistas reconhecem o que fazem como uma manifestação de teatro, e que existe uma comunidade/público para consumir, a discussão não se faz necessária. O que a pesquisa se dedicou, de fato, foi a busca por reconhecer a prática de determinados artistas e quais foram suas estratégias para buscar imprimir um sintoma de teatro na rede de internet.

Neste campo artístico, selecionei três espetáculos ou experimentos de teatro digital ocorridos no Brasil durante o ano de 2020, em meio à pandemia de COVID-19, para compor o corpus artístico de referência. Dentre os critérios utilizados para as escolhas, estavam: a localização geográfica, o volume de elenco

² Um experimento interessante de teatro na internet com a utilização de chats é a experiência via whatsapp de *Amor de Quarentena* (Gaggini, 2020), enquanto um podcast teatral foi lançado pelo Grupo Galpão, intitulado *Quer Ver Escuta* (Castro, Souza, 2021). Ver referências.

em cada experimento, composições diversas para análise estética e criações que se utilizassem de variações de modalidade síncrona e gravada. Foram escolhidas, portanto: *Peça* (Leite; Descartes, 2020), *Excelências: Experimento Zoom* (Fronchetti, 2020) e *Euforia* (Peralta; Spadaccini, 2020). Como parte da análise, tive a oportunidade de entrevistar artistas de todos os experimentos. Para *Peça*, entrevistei o ator Marat Descartes via chamada de vídeo, e a diretora Janaína Leite por áudios no *Whatsapp*. Para *Excelências*, conversei via *Google Meet* com o diretor Marco Fronchetti e o ator Sergio Lulkin. Já o ator Michel Blois me concedeu detalhes do processo de adaptação de *Euforia* por chamada de vídeo e e-mail. Tais oportunidades foram essenciais para o processo de análise que está aqui documentado.

Paralelamente à análise de obras e entrevistas com artistas, para alimentar a reflexão, realizei uma oficina de Teatro Digital, oferecido e ministrado pela companhia paulista Os Satyros, que resultou em uma temporada de apresentações de uma cena gravada de teatro digital, *Gelatina* (Lucchesi; Cremonini; *et. al.*, 2022). Também, foi realizado um experimento durante o desenvolvimento deste texto, *O Homem Que Dizia Não* (Lucchesi; Cremonini; Soares, 2023), a fim de proporcionar experiências práticas que auxiliassem a responder questionamentos pertinentes a esta pesquisa. Insiro minha experiência também como objeto de análise, contribuindo para uma visão de pesquisador-artista que enriquece as discussões aqui apresentadas. Portanto, trata-se de uma pesquisa de caráter teórico-analítico, em que dialogo com meus referenciais teóricos a partir do corpus artístico de referência, e também com viés empírico, em que me coloco como corpus de análise.

Assim, o corpus artístico possui as seguintes características: A obra *Peça*, um solo de teor autobiográfico do ator paulista Marat Descartes, com direção de Janaína Leite. Nela, Marat dramatiza o tempo no espaço digital, mesclando vídeos pré-gravados com sua realização de forma síncrona, deixando no público a dúvida de quais partes da peça são ao vivo e quais não são. Já no experimento gravado *Excelências*, o diretor gaúcho Marco Fronchetti busca por uma simulação de contracenação através do ciberespaço: cada um dos seis atores, em suas respectivas residências, ocupam uma caixinha na plataforma de reuniões *Zoom* e, através de uma direção minuciosa, tentam criar a ilusão de um espaço em comum.

Na adaptação da peça carioca *Euforia*, que teve sua estréia original em formato presencial no ano de 2017, houve uma cuidadosa transposição para o espaço digital, remodelando a peça para o novo formato e buscando manter sua essência com a utilização dos recursos viáveis dentro das plataformas de transmissão remota na internet. Já os experimentos artísticos em que me insiro, podemos visualizá-los também com duas características: a obra *Gelatina*, gravada e exibida posteriormente, fruto de um curso que incentivava o uso da plataforma digital e, portanto, possui várias operações técnicas; Por fim, *O Homem que Dizia Não*, experimento criado para esta pesquisa, transmitido de maneira síncrona para um público remoto, que é tratado como parte da história, os “jornalistas” que realizam uma entrevista com o protagonista, em que busquei experienciar na prática algumas das questões que permearam a pesquisa. Em ambos os casos, a equipe foi composta por pessoas que vivem geograficamente afastadas, portanto, ainda que não tenha acontecido mais em um contexto de isolamento social, contava com o trabalho remoto.

O texto que apresento aqui está inserido em um campo teórico que já explorou o tema do teatro na internet por meio de várias abordagens. Algumas dessas abordagens incluem as pesquisas de Leonardo Torres, que publicou sua dissertação na UFRJ, em 2018. Nessa dissertação, Torres analisou as interações entre a cibercultura e a dramaturgia brasileira contemporânea. Ele argumentou que a dramaturgia contemporânea flerta com o textocentrismo presente na rede mundial de informações, destacando que as leituras de textos, seja em tuítes, mensagens em chats ou *stories*, abrem espaços para novas formas de escrita dramática. Outra pesquisa relevante abordou questões sobre noções de presença, tempo, espaço e o uso de tecnologias digitais no teatro, a dissertação de Rodolfo Vazquez Garcia na USP em 2016, que explorou o tema sob o conceito de "teatro expandido" do grupo *Os Satyros*, uma companhia teatral fundada em 1989 e ainda em atividade. Além disso, o teatro na *web*, especialmente no contexto da pandemia, tem sido objeto de estudo e análise por pesquisadoras como Gabriela Lírio, Mariana Muniz e Marta Isaacsson, que produzem reflexões por meio de seminários e artigos sobre os desdobramentos e impactos dessa forma de produção teatral. Também, vale mencionar a tese de Carin Cássia de Louro de Freitas na UNIRIO em 2022, que abordou os processos de criação em artes cênicas em tempos de pandemia, bem

como a dissertação de Daniel José Gomes da Costa Prata, realizada na Universidade Nova de Lisboa em 2021, que analisou vários acontecimentos cênicos brasileiros durante a pandemia, incluindo a obra *Peça*, que também será tratada neste texto. Além disso, destaco o livro *Cenas Contemporâneas: arte em tempos de pandemia*, organizado por Gabriela Lírio, que reúne textos de diversos autores que discutem e analisam o teatro realizado durante a pandemia.

Diante deste cenário teórico-científico, o presente texto se diferencia ao analisar os processos de criação de maneira detalhada, com foco em um conjunto específico de obras, além de utilizar entrevistas e materiais fornecidos pelos artistas para compreender as estratégias e escolhas estéticas dessas obras. O texto também documenta o trabalho de artistas da área durante o histórico período de pandemia. Além disso, a pesquisa inclui a criação de experimentos cênicos, proporcionando uma análise que vai além da teoria e contribui para a compreensão das particularidades dessa modalidade artística.

Também, esta dissertação estabelece diálogo com diversos outros textos que desempenham um papel crucial na construção do pensamento apresentado. Em particular, destacam-se as contribuições de Walter Benjamin em seu trabalho *A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica* (2019), no qual explora as diferenças entre o ator de teatro e cinema a partir das implicações da aparelhagem técnica. Isso se mostra particularmente relevante no contexto do teatro digital, em que as fronteiras entre formas de representação são continuamente desafiadas. Outro ponto de destaque são as reflexões sobre o conceito de teatralidade propostas por autoras como Josette Féral (2015) e Silvia Fernandes (2013), cujas ideias contribuíram significativamente para a construção de um pensamento que reconhece o teatro digital como uma modalidade que preserva características teatrais distintas. As considerações de Patrice Pavis sobre a utilização da mídia em cena, conforme apresentadas em *A Encenação Contemporânea* (2013), também desempenham um papel fundamental ao possibilitar uma ligação com suas ideias, especialmente no contexto das experimentações em criações e encenações remotas. Adicionalmente, o trabalho notoriamente relevante de Hans-Thies Lehmann, *Teatro Pós-Dramático* (2007), fornece *insights* valiosos sobre o teatro contemporâneo, oferecendo signos e interpretações possíveis de serem revisitados na abordagem do teatro digital. Por fim, pensadores que contribuíram para a

compreensão da cultura digital e das investigações artísticas nesse ambiente, como Pierre Lévy com *Cibercultura* (1999), Lev Manovich com *The Language of The New Media* (2001), Lucia Santaella com *Culturas e Artes do Pós-Humano* (2003), Philip Auslander com *Digital Liveness* (2012), Arlindo Machado com *Artemídia* (2002), Helen Varley Jamieson e suas criações em *Cyberformance* (2008) entre outros, que enriquecem o arcabouço teórico desta dissertação, proporcionando uma compreensão abrangente e aprofundada do teatro digital e suas implicações no âmbito artístico e tecnológico.

Diante das reflexões trazidas pelo referencial teórico, se deu a escolha do termo Teatro Digital, motivada pela complexidade de definir uma nomenclatura para essa forma artística, que possui diversas variações, como Teatro Online, Ciberteatro, Teatro Remoto, entre outras. Opto por utilizar o termo Teatro Digital devido à sua afinidade com a expressão "performance digital", introduzida por Steve Dixon, como explicado no texto de Marta Isaacsson:

Definimos a performance digital de forma ampla... compreende todas as obras de arte da cena, onde as tecnologias da informática possuem um papel definitivo no que se refere ao conteúdo, à técnica, à estética ou ao resultado final. (Dixon, 2007, p. 3 *apud* Isaacsson, 2023, p. 39-40)

É importante ressaltar, no entanto, que o termo "teatro digital" aqui utilizado não se refere apenas a obras reproduzidas na internet, mas sim àquelas que são produzidas no ciberespaço, mesmo que de maneira assíncrona, fazendo uso de *webcams*, filtros e recursos disponíveis em plataformas de transmissão de vídeo. Dessa forma, alinha-se com a teoria de Lev Manovich (2001), que enfatiza a interatividade das novas mídias e argumenta que não há uma criação nova ao simplesmente ao clicar em um link de reprodução, mas sim a partir da experiência de interação compartilhada.

No primeiro capítulo desta dissertação, vamos abordar o contexto em que esta pesquisa se insere. Buscaremos, no subcapítulo 1.1, apresentar experimentações de teatro digital que aconteciam antes do período pandêmico, com a intenção de demarcar que esta modalidade de teatro não é uma novidade do advento da pandemia, mas que desperta o interesse de artistas desde o começo da internet. Iremos nos debruçar sobre o conceito de *cyberformance* da neozelandesa Helen Varley Jamieson, o manifesto binário publicado pelo grupo catalão La Fura del Baus, e os brasileiros da companhia Teatro Para Alguém. No subcapítulo 1.2

vamos explorar alguns dos impactos que a pandemia de COVID-19 causou na cena teatral. Vamos entender como o isolamento social e *lockdowns* provocados pela crise da pandemia fomentaram uma “era de *lives*” no campo artístico, e como esse movimento reverberou em um processo de aceleração do desenvolvimento do teatro digital e experimentações por vários artistas.

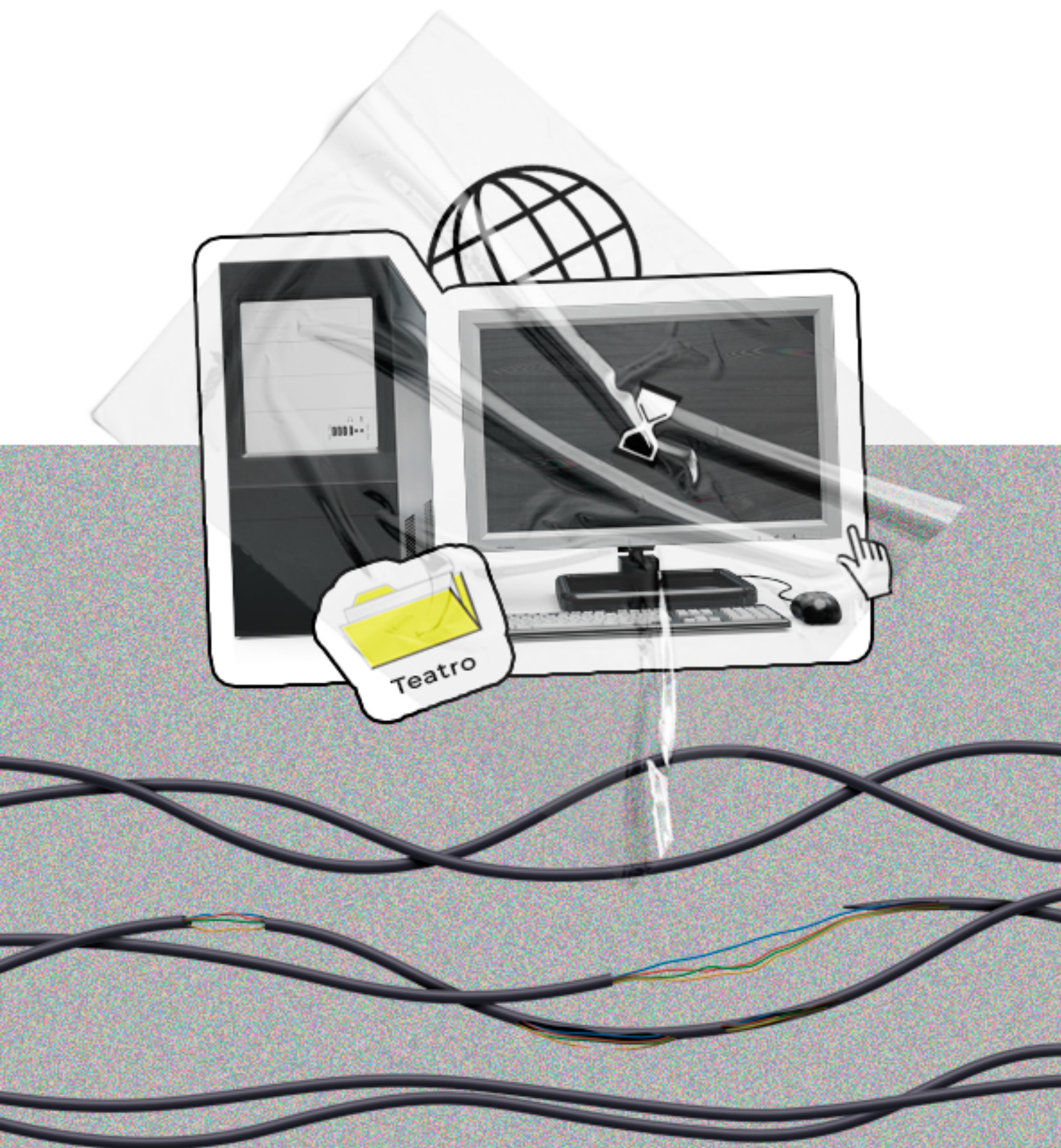
No capítulo dois, o enfoque é a familiarização dos artistas com a linguagem digital, adentrando nas particularidades de *Peça* (2020), *Euforia* (2020) e *Excelências* (2020), bem como *Gelatina* (2022) e *O Homem Que Dizia Não* (2023). No subcapítulo 2.1, interessa compreender os desafios do ciberespaço como novo ambiente de criação, uma vez que os artistas do corpus selecionado não haviam experimentado a linguagem do teatro digital antes da pandemia. Portanto, vamos explorar as soluções encontradas pelos artistas para driblar as adversidades, como a traquitana de suporte de câmera de Marat Descartes e a busca por uma homogeneidade visual no elenco de *Excelências*. Ainda dentro deste subcapítulo, daremos enfoque especial à plataforma *Zoom*, por compreender que foi o suporte de maior utilização para o teatro digital durante o período de pandemia, e por conta de um curso oferecido pelo grupo Os Satyros, que abordava as particularidades da plataforma. No subcapítulo 2.2 vamos nos ater às operações técnico-digitais que se fazem necessárias no ciberespaço, reconhecendo que o ator assume um acúmulo de funções, como de fotografia, direção de arte, editor, iluminador, entre outros. Também, vamos abordar as especificidades da atuação voltada para a câmera, que se difere da prática de atuação cinematográfica pois, neste caso, a câmera funciona como uma espécie de parceiro de cena para o ator.

No terceiro capítulo, tratamos das explorações estéticas e modalidades de transmissão. Interessa compreender, no subcapítulo 3.1, como os grupos utilizaram a estética visual do ciberespaço, seja aderindo à visualidade das plataformas de transmissão, como no caso de *Peça* e *O Homem Que Dizia Não*, ou criando um espaço ficcional, como *Excelências* e *Euforia*. Esta discussão nos leva ao subcapítulo 3.2, uma investigação sobre a dramatização de elementos digitais, a partir dos signos teatrais pós-dramáticos propostos por Lehmann (2007). Também, buscamos, no subcapítulo 3.3, identificar algumas modalidades de jogos cênicos elaborados no ciberespaço, através da compreensão de jogo proposta por Ryngaert (2009) e Spolin (2010). No subcapítulo 3.4, iremos apresentar uma discussão sobre

as modalidades ao vivo e pré-gravadas de teatro digital, suas principais diferenças e particularidades, além de abordar a questão do contrato entre performer e espectador no ciberespaço.

No quarto e último capítulo vamos abordar as especificidades do acontecimento cênico digital e sua linguagem. No subcapítulo 4.1, vamos tratar dos riscos específicos do ciberespaço, partindo do entendimento que estar em cena no teatro é sempre uma situação de risco. Elencamos, portanto, os seguintes riscos: 1) do mau funcionamento de recursos digitais, 2) da dispersão do público, 3) do delay de transmissão da internet, e 4) do público não conseguir configurar seus dispositivos. No subcapítulo 4.2 abordamos a relação que se estabelece entre público e performer no espaço virtual, além dos contratos cênicos que são firmados para que o acontecimento teatral se efetive. Abordamos, também, pontos sobre a interatividade possível de ser criada no ciberespaço e como ela interfere nessas relações. No subcapítulo 4.3 o enfoque é sobre a presença do ator, pois, se partimos do pressuposto que teatro é a arte da presença, precisamos entender: há uma presença em cena no teatro digital? Por fim, no subcapítulo 4.4, tratamos de pontos relativos às considerações dos artistas sobre a experiência com o teatro digital, quais foram as principais possibilidades, limitações e adaptações encontradas na rede de internet.

1. DESKTOP: CONTEXTOS E CONSIDERAÇÕES SOBRE O TEATRO DIGITAL



Este capítulo coloca em destaque algumas experiências de teatro no ambiente digital realizadas antes do período de restrição social exigido pela pandemia da COVID-19. Embora esta pesquisa não tenha caráter historiográfico, trazer aqui experimentações teatrais no mundo digital, anteriores aquelas vistas no período pandêmico, nos ajuda a refletir sobre aspectos que aparecem também nas obras que analisaremos nos capítulos a seguir. Além disso, parece oportuno valorizar o trabalho de artistas precursores que exploram esse espaço de criação há muitos anos, abrindo caminhos e buscando tensionar as concepções acerca da arte teatral. É importante registrar que compreendemos a pandemia de COVID-19 como um marco geracional que movimentou de maneira severa diversas esferas da sociedade. Por conta disso, trataremos de referenciar as criações cênicas como estando antes, durante ou após o período de pandemia.

1.1 ESTA PESQUISA UTILIZA COOKIES: ALGUMAS EXPERIMENTAÇÕES PRÉ-PANDÊMICAS

A realização de peças teatrais no espaço digital foi, sem dúvida, o grande tópico de discussão das artes cênicas durante o período de pandemia de COVID-19. Esse fenômeno ganhou espaço em festivais, em discussões na mídia e em fóruns da internet, e também foi tema de pesquisas acadêmicas, como esta. Mas seria um grande equívoco tratar desta modalidade de teatro com recorte pandêmico sem reconhecer o longo trabalho de artistas que exploraram essa linguagem há vários anos antes, de maneira que conhecer esses trabalhos torna possível compreender como chegamos hoje em experiências tão plurais, que experimentam o áudio, a imagem, o texto e os mais diversos recursos digitais. Os exemplos de grupos que exploram a tecnologia e a cultura digital em cena antes da pandemia são vários, a citar alguns: O grupo paulista Phila7, com o espetáculo transcontinental *Play on Earth* em 2006³. O Núcleo Bartolomeu de Depoimentos, que mescla a cultura hip-hop com tecnologias digitais, com destaque para *Antígona Recortada*, de 2013⁴. E mesmo o tradicional grupo londrino Royal Shakespeare Company já experimentou, em 2010, uma montagem de Romeu e Julieta através da rede social *Twitter*, atualmente conhecida como X⁵. Aqui se pode destacar três

³ Informação retirada do site do grupo Phila7.

<<https://www.phila7.com.br/espetaculos-2/play-on-earth/>>

⁴ Informação retirada das redes sociais do grupo. <<https://www.instagram.com/nucleobartolomeu/>>

⁵ A ação foi chamada de “performance” de Romeu e Julieta pelo site The Standard. Ver referências.

movimentos precursores do Teatro Digital: o conceito de *cyberformance* da neozelandesa Helen Varley Jamieson, uma das primeiras experiências cênicas na internet que se tem registro, o “Manifesto Binário” do grupo catalão La Fura del Baus, e as ações do grupo brasileiro Teatro Para Alguém, focado em produções para a internet.

Podemos dizer que, desde que a internet começou a ser amplamente acessada pela população, os artistas cênicos já vêm pesquisando suas possibilidades. De acordo com Marta Isaacsson:

As primeiras experiências de teatro e performance na rede responderam, exclusivamente, ao desejo investigativo dos artistas. A originalidade da iniciativa desses artistas não foi, todavia, suficiente para despertar igual atenção da crítica especializada como aquela depositada sobre o fenômeno de exploração na cena de dispositivos digitais. A limitada repercussão das primeiras experiências de teatro e performance na internet justifica a atual preocupação de artistas pesquisadores desse movimento pioneiro de que os 30 anos de pesquisas por eles desenvolvidas sejam obscurecidas pela explosão de criações no ciberespaço ocorridas nos últimos dois anos (Isaacsson, 2023, p. 35)

Nesse contexto de experimentação, a artista Helen Varley Jamieson, que trabalha profissionalmente com internet desde 1997, propõe o conceito de *cyberformance*, cunhado por ela própria em 2000:

Por *cyberformance*, eu quero dizer uma performance colaborativa ao vivo que utiliza as tecnologias da internet para reunir performers remotos em tempo real; a audiência pode ser online e remota, ou num espaço aproximado. (Jamieson, 2008, p. 48, tradução nossa)⁶

Jamieson proclama uma preocupação com a forma com que ocorreu a popularização do Teatro Digital durante a pandemia, por acreditar que “a atenção da mídia dada a estes artistas *mainstream* recém-chegados está simultaneamente apagando três décadas de trabalho no campo por artistas experimentais que são os verdadeiros pioneiros da performance online.” (Jamieson, 2020, tradução nossa)⁷. Essa manifestação da artista está presente no website *cyberformance.org*, uma página que apresenta o provocador título “2020: o ano que o mundo descobriu a *cyberformance*”⁸, acompanhado do vídeo “Quando foi sua primeira performance

⁶ No original: By *cyberformance*, I mean live collaborative performance that uses Internet technologies to bring remote performers together in real time; the audience can be online and remote, or in a proximal space.

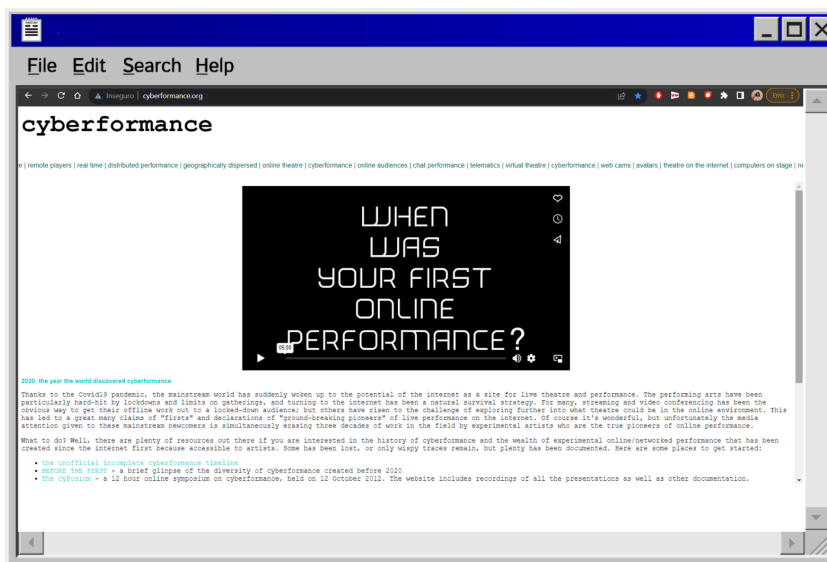
⁷ No original: (...) the media attention given to these mainstream newcomers is simultaneously erasing three decades of work in the field by experimental artists who are the true pioneers of online performance.

⁸ No original: 2020: the year the world discovered *cyberformance*

online?⁹, em que pessoas do mundo todo relatam suas experiências com artes performáticas online pré-pandêmicas, um link para sua dissertação sobre a *cyberformance* desenvolvida na Queensland University of Technology, e uma série de indicações de por onde começar a pesquisar sobre o tema.

A preocupação de Jamieson é bastante compreensível já que há pelo menos três décadas, artistas do mundo todo exploram as possibilidades da rede, aprendem a configurar *bots* de textos, a manipular códigos-fonte e já estão muito avançados nas discussões que surgiram nas notícias sobre teatro a partir de 2020. E não se trata apenas de transmissões em vídeo para a internet, uma vez que a própria *cyberformance* foi criada para designar “experimentos em performance ao vivo com artistas remotos reunidos em tempo real por meio de aplicativos gratuitos de bate-papo na Internet” (Jamieson, 2020, tradução nossa)¹⁰. Portanto, há muito tempo a aproximação do teatro na rede de informações não trata de reproduzir a experiência teatral da maneira mais parecida possível com o teatro presencial, mas sim de produzir uma concepção de teatro que é própria da internet, sem se colocar como uma espécie de evolução do modelo tradicional, mas como uma outra linguagem.

Figura 1: Captura de tela do site Cyberformance.org



Fonte: Internet, 2023

⁹ No original: When was your first online performance?

¹⁰ No original: (...) experiments in live performance with remote performers coming together in real time via free internet chat applications.

Jamieson desenvolveu o conceito de *cyberformance* a partir de experiências em formato híbrido, ou seja, aconteciam em um palco com público presencial ao mesmo tempo em que eram transmitidas para o resto do mundo através da rede. Desta maneira, mantinham-se os aspectos basilares do teatro, enquanto o acontecimento se expandia para a rede. Uma outra experiência que podemos aproximar aqui foi analisada por Mariana Muniz e Carlos Henrique Falci, a *webvideoperformance* (como a própria foi nomeada na época) *Play Me* (2012), que contava com uma versão para o público remoto e outra para o público presencial¹¹. Os autores apontam que

No caso de uma peça de teatro que deve ser também transmitida pela web, há todo um conjunto de delegações que nem sempre parece tão evidente quando se trata apenas de apresentações para um público em um teatro. Quando uma experiência como *Play Me* tem lugar, cada um dos elementos técnicos se mostra não mais somente como objeto, como coisa, mas carrega e traz essa delegação para a mediação, abrindo uma fissura e deixando entrever as várias presenças em ação. (Muniz; Falci, 2018, p. 147)

Portanto, através do texto é possível perceber que, mesmo em um experimento de formato híbrido, ou seja, destinado a ser compartilhado e vivenciado tanto no formato presencial como também na *web* (considerando uma difusão pensada para esse formato, e não apenas uma câmera parada fora do palco realizando a transmissão), surgem diversas demandas técnicas e práticas novas em relação ao contexto do teatro estritamente presencial. É possível observar já alguns indícios de operações técnicas necessárias para o teatro digital que trataremos mais adiante no texto. Também, é interessante notar como a *cyberformance* buscou viabilizar um formato híbrido, expandido, realizado cenicamente na internet e com um público presencial. O formato é parecido com o que a cena teatral tem tentado manter hoje em dia no período pós-pandemia, com festivais de teatro viabilizando categorias presenciais e online¹².

¹¹ Este experimento, na verdade, foi concebido para ser realizado apenas na internet, sem um público presencial. De acordo com Falci e Muniz (2018), o diretor Rodrigo Campos idealizou como espetáculo de formatura dos alunos do CEFAR (Curso Profissionalizante de Ator do Centro de Formação Artística) daquele ano, em que o público, em casa, poderia ditar os rumos da encenação através de uma função de múltipla-escolha durante a transmissão (parecido com *Parece Loucura, Mas Há Método*, da Armazém Cia de Teatro em 2020). Porém alguns membros do elenco e a administração do *campus* pressionaram para que houvesse um público *in loco*, questionando a legitimidade de um teatro sem público presencial. A partir daí, a obra foi realizada tanto na versão presencial quanto remota.

¹² Pelo menos, foi assim até o ano de 2022, em que festivais como Porto Alegre em Cena e Palco Giratório do SESC voltaram para o palco presencial e mantiveram, também, experimentos *online*. Em 2023, a realidade já é de um retorno total aos palcos, com o teatro digital perdendo espaço. Falaremos mais adiante na pesquisa.

A *cyberformance* de Jamieson nasceu de um compartilhamento presencial entre performer e público, enquanto a cena compartilhada entre os atores (a contracenação) se dava por meio remoto, com um grupo que nunca se conheceu pessoalmente, o Avatar Body Collision. No caso de *Play Me*, o compartilhamento com o público se deu por um certo apego ao encontro presencial, por ser uma característica das artes cênicas. De qualquer forma, tais experiências pré-pandêmicas elucidam uma possibilidade para pensar o teatro pós-pandêmico, que retorna aos palcos e circuitos presenciais. Existe a possibilidade de apostar no híbrido, de retornar ao acontecimento presencial sem deixar de lado o palco digital. Afinal, não há porque ignorar toda a experiência e desenvolvimento artístico que se atingiu durante o período de isolamento social. A citar um exemplo, enquanto esta dissertação está sendo redigida, está aberto o chamamento para a segunda edição do prêmio WeDo! de e-Teatro. Em sua primeira edição, buscaram premiar obras cênicas totalmente digitais, como *Parece Loucura, Mas Há Método*, da Armazém Cia de Teatro. Já nesta edição, incentivam criações que sejam híbridas, entre o presencial e o digital, dialogando com as duas platéias. Talvez uma porta aberta que ficou deste período sombrio da nossa história.

Na parte europeia do globo, o grupo catalão La Fura del Baus desenvolveu ao longo de sua história uma ideia de simbiose entre as artes (Foletto, 2011), e tornou-se mundialmente conhecido por criações investidas em dissolver as fronteiras entre público e espectador, por suas produções online e por sua passagem na cerimônia de abertura das Olimpíadas de 1992¹³.

Quando se deu a erupção do digital no cotidiano global, foi natural o La Fura abraçar com carinho a novidade: era a concretização das possibilidades de simbiose entre ator e público que sempre caracterizam os trabalhos do grupo. (Foletto, 2011, p. 59)

Neste contexto de experimentações, o grupo lançava, em 2008, um texto que se tornaria bastante popular no campo: o *Manifesto Binário*, uma espécie de carta poética e teórica dos primeiros contatos do grupo com a cultura digital. No texto, o grupo já destacava alguns pontos que estão sendo abordados nesta pesquisa:

Teatro digital se refere a uma linguagem binária conectando o orgânico com o inorgânico, o material com o virtual, o ator de carne e osso com o avatar, a

¹³ Para quem se interessar pela história do grupo, recomendo pesquisar o livro *La Fura Dels Baus en Quarantena - 40 anys de trajectòria grupal: 1979-2019* (Saumell, 2019), que celebra os 40 anos do La Fura em uma passagem biográfica e histórica.

audiência presente com os usuários da internet, o palco físico com o ciberespaço. (La Fura, 2008, *apud* Foletto, 2011, p. 57-58)¹⁴

O La Fura defende, em seu manifesto, a possibilidade de corpos que viajam e se transformam em *bits* de 0 e 1, acredita em uma internet “coletiva, orgânica e caótica”. Para o grupo, por definição, o teatro se envolve em “um excesso, um excedente de performance” (La Fura, 2008, *apud* Foletto, 2011, p. 57-58). Ou seja, aquilo que o La Fura realiza, denominado como teatro digital, compreende uma prática de hibridação do corpo humano com o seu avatar digital, podemos aproximar hoje do que conhecemos como metaverso¹⁵.

O La Fura, apesar de possuir em seu currículo algumas experiências realizadas na rede mundial de internet, para um público remoto, se caracteriza em grande maioria pela utilização de sua concepção de teatro digital para potencializar a experiência do corpo presencial. Ou seja, a inserção tecnológica e de aplicativos presentes no ciberespaço em experimentos do La Fura, costuma ocorrer frente à uma platéia presencial, conforme destaca Maria Amélia Netto:

Em relação ao uso de tecnologias em cena o grupo é um dos pioneiros a introduzir recursos como aplicativos para uso do espectador, considerado *multitasking*, por sua atitude multitarefa identificada com as novas gerações. O grupo investe assim em um salto geracional considerando a percepção da nova geração que está habituada a manipular muita informação de maneira simultânea. (Netto, 2020, p. 467)

Percebe-se, a partir do estudo da pesquisadora, um aceno para o acúmulo de operações e o grande fluxo de informações que fazem parte do universo digital. Questões que serão de extrema importância para a análise das obras nos capítulos que se seguem. Também, assim como a *cyberformance* de Helen Jamieson, estamos falando de experimentações cênicas que buscaram, ainda antes da experiência de *lockdown* da pandemia, expandir o corpo e a performance para além do consolidado espaço cênico. Mas também, é possível encontrar grupos que investigavam a criação teatral exclusivamente no ambiente da rede de internet, sem a necessidade de um acontecimento presencial.

¹⁴ A versão do Manifesto Binário utilizada aqui é uma tradução de Lucas Pretti, inserida no livro *Efêmero Revisitado* de Leonardo Foletto. A opção por utilizar um *apud* é porque não há mais referências deste texto disponíveis na internet, e o único acesso possível foi pelo livro de Foletto. Ver referências.

¹⁵ O metaverso é como é denominado um espaço coletivo de realidade virtual compartilhada, que busca simular ou replicar a realidade tangível. Um dos seus principais investidores é o Meta, organização desenvolvedora do Facebook.

É interessante notar que o grupo ressalta que “a cultura digital não significa mais uma tecnologia de reprodução, mas a produção imediata” (La Fura, 2008, *apud* Foletto, 2011, p. 57-58). É possível alinhar a discussão do La Fura com o que Walter Benjamin (2019) expôs como preocupação com a arte em uma *A Obra de Arte na era de sua Reprodutibilidade Técnica* em 1935. Ao mesmo tempo em que o autor questiona, assim como o grupo, a utilização da mídia como um simples meio de difusão da arte, ele coloca lado a lado o ator de teatro e o ator de cinema, para discutir a destruição da aura¹⁶ da arte do ator de cinema, que é retirado de seu invólucro teatral, pois atua para uma aparelhagem técnica, e não para um público propriamente dito (Benjamin, 2019). O que o *La Fura* propõe pode ser, talvez, o contraponto ao problema apresentado por Benjamin, pois o grupo reivindica o espaço digital como um terreno também pertencente às artes performáticas, em que a aura do ator (para utilizar o termo benjaminiano) não é constituída apenas pelo seu espaço de representação ou característica irreproduzível, mas sim pelo próprio ato performático, em um novo “invólucro de representação”:

A tecnologia digital torna possível o antigo sonho de transcender o corpo humano. Assim, o ciberespaço pode ser habitado por corpos com um novo invólucro de representação, entre a subjetividade e a materialidade. (La Fura, 2008, *apud* Foletto, 2011, p. 58)

Claro, Benjamin não aborda uma perspectiva digital ou de ciberespaço, seu texto é anterior à popularização de tais práticas. No entanto, se a distinção do filósofo alemão entre teatro e cinema era acerca de retirar o ator de teatro de seu espaço de representação tradicional (o que foi, em grande parte, algumas das críticas ao teatro digital durante a pandemia), pois constitui-se em uma destruição da aura, o *La Fura* propõe justamente um novo terreno de criação e compartilhamento, em que o ator não tem sua aura destruída, mas sim, expandida.

Na perspectiva de uma cena/performance expandida, amplia-se o campo de atuação teatral para o espaço digital, não como um simples meio de compartilhamento de registros, mas como espaço de criação. Pensar o conceito de teatro expandido pode fornecer terreno fértil para conceituarmos tais manifestações. O adjetivo “expandido” na teoria das artes costuma ser utilizado para tentar dar conta de movimentos de transbordamento entre fronteiras artísticas, e costuma-se

¹⁶ Benjamin define como aura na obra de arte o seu aqui e agora, a autenticidade, quintessência de tudo que nela é originalmente transmissível, bem como “aquilo tudo que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é sua aura.” (2019, p. 57).

atribuir sua origem ao que Rosalind Krauss denominou como “campo ampliado” em seu texto referencial, em 1979:

A ampliação do campo que caracteriza este território do pós-modernismo possui dois aspectos já implícitos (...). Um deles diz respeito à prática dos próprios artistas; o outro, à questão do meio de expressão. Em ambos, as ligações das condições do modernismo sofreram uma ruptura logicamente determinada. (KRAUS, 2018, p. 136)

Em seu texto, Krauss propõe uma concepção de escultura que difere da categorização determinada até então, conferindo noções de forma e espaço que, de forma literal, ampliam o campo da escultura. No campo das artes cênicas, Silvia Fernandes e Marta Isaacsson mencionam o campo expandido do teatro como aquilo que “proliferam experiências híbridas, descentradas, cujo traço dominante é furtar-se a padrões de criação e leitura convencionais” (Fernandes; Isaacsson, 2016, p. i). Também, o pesquisador e diretor Rodolfo García vai tratar como teatro expandido na perspectiva poética do grupo Os Satyros, que se “refere-se à forma teatral que investiga as potencialidades dos recursos tecnológicos do século XXI” (Garcia, 2016, p. 12). Pensar o teatro digital dentro do guarda-chuva do teatro expandido nos possibilita abrir mão de uma série de concepções essencialistas que limitam suas variações fora do eixo espaço-tempo compartilhado. Estamos falando de artistas com experimentações pré-pandêmicas que não buscam apenas levar a cena teatral para o ciberespaço, mas que tem a intenção de tensionar os limites do que se entende enquanto arte cênica e experimentar, criar e compartilhar em um campo que os instiga. O que podemos compreender, tanto do manifesto do grupo catalão, quanto da *cyberformance* de Jamieson, mais uma vez, é que não há uma intenção de reproduzir a experiência cênica-presencial, e sim criar novas formas de fruição e criação artística, e se torna expandido por transbordar além de seus limites.

Já em território nacional, o grupo brasileiro Teatro Para Alguém se aprofunda, desde 2008, na linguagem do teatro com a internet, lançando peças que variam de 1min30s até 50min, conquistando prêmios e fazendo parcerias com espaços como o Núcleo de Dramaturgia do SESI. No ano de 2020, início da pandemia, os idealizadores Renata Jesion e Nelson Kao concederam uma entrevista para o jornalista Valmir Santos, do site Teatrojornal, e explicaram sobre a concepção do grupo:

O viés virtual do Teatro Para Alguém nunca significou uma contraposição ao teatro tradicional e, sim, uma expansão de seus limites, físicos, formais e organizacionais. Todo o trabalho do grupo parte de uma encenação real e tradicional, com público e em determinado espaço. Porém, a concepção da encenação já contempla a presença de uma câmera, que se incorpora organicamente à montagem. Esta é sempre complementada à transmissão ao vivo na internet e à publicação posterior da peça, na íntegra, no site do TPA e nos seus canais no *YouTube* ou *Vimeo*. O objetivo, insistimos, é a democratização cultural na busca pela multiplicação do conhecimento e da difusão do fazer teatral, que agora tem na Internet uma valiosa ferramenta de criação, de divulgação e renovação radical dos modelos de encenação que precisa ser fomentada. (Kao, 2020)

Mais uma vez, podemos relacionar essa reflexão às ideias de Walter Benjamin. O filósofo alemão analisou a especificidade do cinema, abordando a "aura" do trabalho do ator, cuja imagem é manipulada na pós-produção cinematográfica, e a recepção ocorre em um tempo diferente da atuação (Benjamin, 2019). Por outro lado, o Teatro Para Alguém incorpora essa aparelhagem à criação teatral, considerando a câmera como "um ator invisível que precisa ensaiar tanto quanto o ator" (Kao, 2020). No entanto, há diferenças importantes: o grupo brasileiro aproveita a popularização da internet e a disponibilidade da aparelhagem nas casas dos artistas, não mais restrita a um set de cinema. Embora haja diferenças entre cinema e teatro digital do grupo, como a edição e seleção de imagens do segundo ocorrendo, normalmente, ao vivo, ainda há influências da linguagem cinematográfica no Teatro Para Alguém, como planejamento de planos e cortes. Não à toa, hoje seus criadores trabalham mais com cinema do que com teatro. Eles exploram novas possibilidades no ciberespaço, como *remixagens* em tempo real e compartilham suas peças na internet para tornar a cultura mais acessível, não visando apenas as massas, mas sim a acessibilidade à cultura.



Figura 2: Captura de tela da aba "sobre nós" no site do Teatro Para Alguém. Fonte: Internet, 2023

Percebe-se na prática do Teatro Para Alguém um aprofundamento no que diz respeito ao hibridismo entre linguagens, além de uma notável despreocupação com a preservação do efeito de sincronicidade entre performers e público. Não interessa aqui se o que resultou do seu trabalho foi uma obra que tem uma tendência maior para a linguagem audiovisual do que teatral, e sim que, a partir de experiências no ciberespaço, o grupo encontrou um terreno possível para performar, compartilhar e exercer o que chamam de teatro. Além do mais, é notável o esforço do grupo em desvincular a experiência de teatro digital do modelo presencial, assumindo os riscos e demandas deste formato, expandindo as fronteiras do que é a arte teatral. Acerca das especificidades do teatro digital, Carreira argumenta:

Dizer isso não implica desconhecer as enormes diferenças de uma apresentação em uma sala (ou rua) com o público no mesmo espaço, e um trabalho cuja totalidade ou parte da audiência assiste pela internet. No entanto, é preciso incorporar a perspectiva de que cada vez são mais as pessoas que compreendem os espaços virtuais como lugares habitados, e que isso indefectivelmente interferirá em nossa noção do que é Teatro. (Carreira, 2023, p. 63)

O pesquisador destaca, portanto, a noção de que o espaço digital também é um espaço habitável, e possível de produzir teatro, que terá suas respectivas demandas, assim como o teatro de palco ou de rua também possui especificidades.

Destacar aqui a pesquisa prévia de Helen Varley Jamieson, *La Fura del Baus e Teatro Para Alguém*, três referências notáveis em seus campos, mas ainda poucas se considerarmos o volume de artistas que realizam tais experiências, demonstram um nível de aprofundamento crítico sobre suas práticas que expõem o quanto a discussão sobre a cena digital ainda era escassa para o grande público. Muitas das questões, que chegaram para uma grande parcela da população apenas com o advento da pandemia de COVID-19, já estavam no cerne do trabalho destes profissionais há vários anos. Talvez, seja muito por conta da falta de conhecimento de experiências como as relatadas aqui que nos deparamos tanto com a dúvida “é teatro ou não é teatro?” durante grande parte do isolamento social. A partir de tais referências, é possível perceber que os artistas de Teatro Digital não tentam reproduzir os mesmos efeitos que são possíveis de serem causados no teatro presencial, mas sim, buscam gerar uma prática artística que se diferencia justamente por suas características peculiares à forma basilar do teatro. É no próprio tensionamento da compreensão de “o que é teatro?” que os artistas de

Teatro Digital buscam gerar efeitos que remetem ao teatro. Mas nada disso seria possível sem uma das principais características do teatro: a sua capacidade de hibridização. A arte teatral possui o princípio de se hibridizar, se mesclar, e se *remixar* com outras linguagens e meios, e assim, segue se expandindo.

1.2 ALERTA DE VÍRUS: O IMPACTO DA PANDEMIA DE COVID-19 NA CENA TEATRAL

Se, de acordo com o que foi apresentado anteriormente, as experimentações de teatro na rede mundial de computadores antes da pandemia já eram uma realidade, em desenvolvimento por artistas em diversas partes do mundo, podemos afirmar que tais indivíduos utilizavam o meio digital por escolha de fazê-lo, experimentando suas potencialidades. Com a pandemia de COVID-19, e as restrições de convívio impostas como uma forma de tentar frear o seu avanço, o que tivemos foi uma migração forçada de diversos artistas cênicos para o ciberespaço, como afirma Muniz:

Em decorrência da pandemia causada pelo novo coronavírus, em 2020 e 2021, houve a necessidade de fechamento dos teatros para a contenção do vírus. Com as pessoas confinadas em suas casas, artistas do teatro recorreram à internet como forma de continuar sua atividade criativa. (Muniz, 2021)

Assim como salas de aula, festas e demais encontros sociais que anteriormente aconteciam na modalidade presencial, o teatro precisou encontrar uma forma de manter vivo o contato com o seu público mas, principalmente, os profissionais de teatro buscaram maneiras de se expressar artisticamente através do meio que era possível, nesse caso, a rede de internet.

Em um primeiro impacto na classe teatral, o isolamento social impulsionou a disponibilização de registros em vídeo de espetáculos presenciais. A rede estadunidense Universal Studios, por exemplo, transmitiu gratuitamente obras da *Broadway* no *YouTube* através da iniciativa *The Show Must Goes On (O show tem que continuar)*, como noticiado pelo site *Poltrona Vip* (Torres, 2020). Claro que tal atividade não se configura como teatro digital por não ser pensada especificamente para o meio, mas fez parte do processo de domínio do ciberespaço que a cena teatral passou durante a pandemia. Aos poucos, diversos grupos migraram para a internet com a intenção de continuar seus trabalhos que haviam sido interrompidos.

Este movimento artístico é destacado pela pesquisadora Gabriela Lírio, em sua reflexão acerca dos desafios vividos durante o isolamento social:

No momento em que foi proibido o contato físico, sob o risco iminente de contágio e suas implicações no corpo e na saúde coletiva, assistimos à explosão de obras artísticas, em ambiente virtual, que não buscavam apenas o registro digital de um espetáculo ou performance em tempo passado, *i.e.*, não há interesse apenas pelo arquivo, pela divulgação de material audiovisual da obra realizada, o que não deixa de ser interessante e digno de nota. (Lírio, 2023, p. 15)

Nesse movimento de continuar em circulação com espetáculos que eram presenciais, destaco *O Canto de Macabéa* (André Paes Leme, 2020), musical baseado em *A Hora da Estrela* de Clarice Lispector, que havia acabado de estrear e teve sua temporada interrompida durante a pandemia, ganhando uma adaptação online (Martins, 2020). Casos parecidos aconteceram com *Excelências* e *Peça*, obras que serão analisadas mais à frente nessa pesquisa, e que sofreram uma repaginação de seus processos que haviam iniciado no modelo presencial, ganhando novos contornos para o espaço digital. Cabe mencionar que, no caso de *O Canto de Macabéa*, a obra voltou a circular de maneira presencial no ano de 2022, e tive a oportunidade de vê-la no festival Porto Alegre em Cena daquele ano.

Em meio a esse processo de inserção no ambiente digital, com o passar do tempo, uma série de obras começaram a ser criadas especificamente para o ciberespaço, utilizando-o como um terreno de experimentação e produção. No Brasil, esse processo foi incentivado por iniciativas como o circuito *#EmCasaComSesc*, que promoveu, transmitiu e disponibilizou no *YouTube*, algumas peças online, e a importantíssima Lei 14.017/2020, ou Lei Aldir Blanc¹⁷, que destinou recursos públicos para trabalhadores da cultura durante a pandemia, em que várias contrapartidas foram oferecidas em formato de *live*, dando impulso para uma “era de *lives*” de artistas de diversos setores, durante boa parte do isolamento social. Também, premiações tradicionais do teatro, como a 64ª Edição do Prêmio APCA, e circuitos e festivais como o Palco Giratório do Sesc e o Porto Alegre em Cena, tiveram categorias e edições híbridas ou completamente online, adaptando-se ao formato pandêmico. Vale destacar, também, o lançamento do primeiro teatro totalmente online da América Latina, em 2021, pela

¹⁷ Aldir Blanc foi um letrista e compositor brasileiro. Faleceu em Maio de 2020, em decorrência da COVID-19.

WeDo!Entretenimento, promovendo o que denominam de e-Teatro, mantendo a premiação mesmo no período pós-pandêmico.

Ou seja, houve um inegável interesse do grande público pelo teatro digital durante a pandemia. Essa ampliação da prática teatral-digital gerou uma repercussão na mídia como há muito tempo não se via, desde matérias em sites e jornais abordando como uma “nova maneira de ver teatro”¹⁸, pesquisas sobre uma suposta democratização do acesso à cultura pela internet¹⁹, perspectivas pós-pandêmicas²⁰ e, claro, críticas por parte da classe artística mais tradicional²¹.

Cabe mencionar, no entanto, que esse processo não foi de maneira alguma fácil ou romântico, pelo contrário. Vivíamos uma era de extremo negacionismo científico, que desestimulava a população à qualquer política de contenção (o que colaborou para atingirmos um pico de 3,440 mil mortes por dia, em 29 de março de 2021, e um montante de 700 mil mortes por COVID no país, marca atingida em março de 2023), e descaso com a classe artística promovido, em grande parte, pelo presidente da época, o político Jair Bolsonaro. A própria Lei Aldir Blanc foi vitória da oposição no congresso, elaborada pela deputada Benedita da Silva, e fruto de pressão da classe artística. Hoje, sob governo do presidente Lula, ainda vivemos alguns entraves deixados por seu antecessor, como atrasos na circulação da Lei Paulo Gustavo²² (Lei Complementar nº 195, esta, com destino principal ao setor do audiovisual) e a Lei Aldir Blanc 2 (Lei 14.399/2022). É importante pontuar esses fatos, não apenas por um posicionamento político deste pesquisador, mas também porque foi esse o contexto sociocultural em que o teatro digital pandêmico se estabeleceu. O pesquisador André Carreira define esse período de pandemia nas artes cênicas como um momento de confusão, insistência e deslumbramento:

¹⁸ “Teatro pela internet? Uma forma diferente de ver peças cresce durante a pandemia.” (Prikladnicki), era uma matéria no site da GZH, em Outubro de 2020.

¹⁹ A coluna de Eduardo Moura noticiava que “Para 67% dos brasileiros, pandemia democratizou acesso à cultura na internet”, no site da Folha de São Paulo, em Outubro de 2020, de acordo com uma pesquisa do DataFolha em parceria com o Itaú Cultural.

²⁰ Daniel Melo, da Agência Brasil, noticiou que “Após retomada, público ainda pretende assistir a espetáculos virtuais”, em Julho de 2021.

²¹ “Teatro feito pela internet agrada público, mas gera críticas de atores” (Lourenço; Baldi), estampava o site da Folha de São Paulo em Junho de 2020.

²² Paulo Gustavo foi um ator e humorista brasileiro. Faleceu em maio de 2021, em decorrência da COVID-19, em um período em que o governo atrasou a disponibilização de vacinas contra a COVID para a população.

Confusão porque a incerteza que nos foi imposta, não apenas pela presença da doença e das mortes, mas também pela manifestação de um obscurantismo cujas dimensões e impactos não podiam ser imaginados (...). Insistência, porque os artistas da cena não aceitaram a inatividade como norma, e não sucumbiram ao inevitável isolamento como resultado final, pois se puseram a inventar rapidamente formas de manter os espaços de criação e de intercâmbio de experiências (...). Deslumbramento, porque o surgimento e expansão de novos instrumentos tecnológicos foram erigidos como promessas sedutoras de um presente/futuro das linguagens. (Carreira, 2023, p. 50-51)

Portanto, mais uma vez os artistas demonstram suas capacidades de se posicionar e produzir arte frente a adversidades e políticas hostis. As criações digitais foram o refúgio, tanto dos artistas, que conseguiram criar, nesse terreno brutal e isolado, uma experiência de grupo, quanto do público, que contou com a arte como sua válvula de escape.

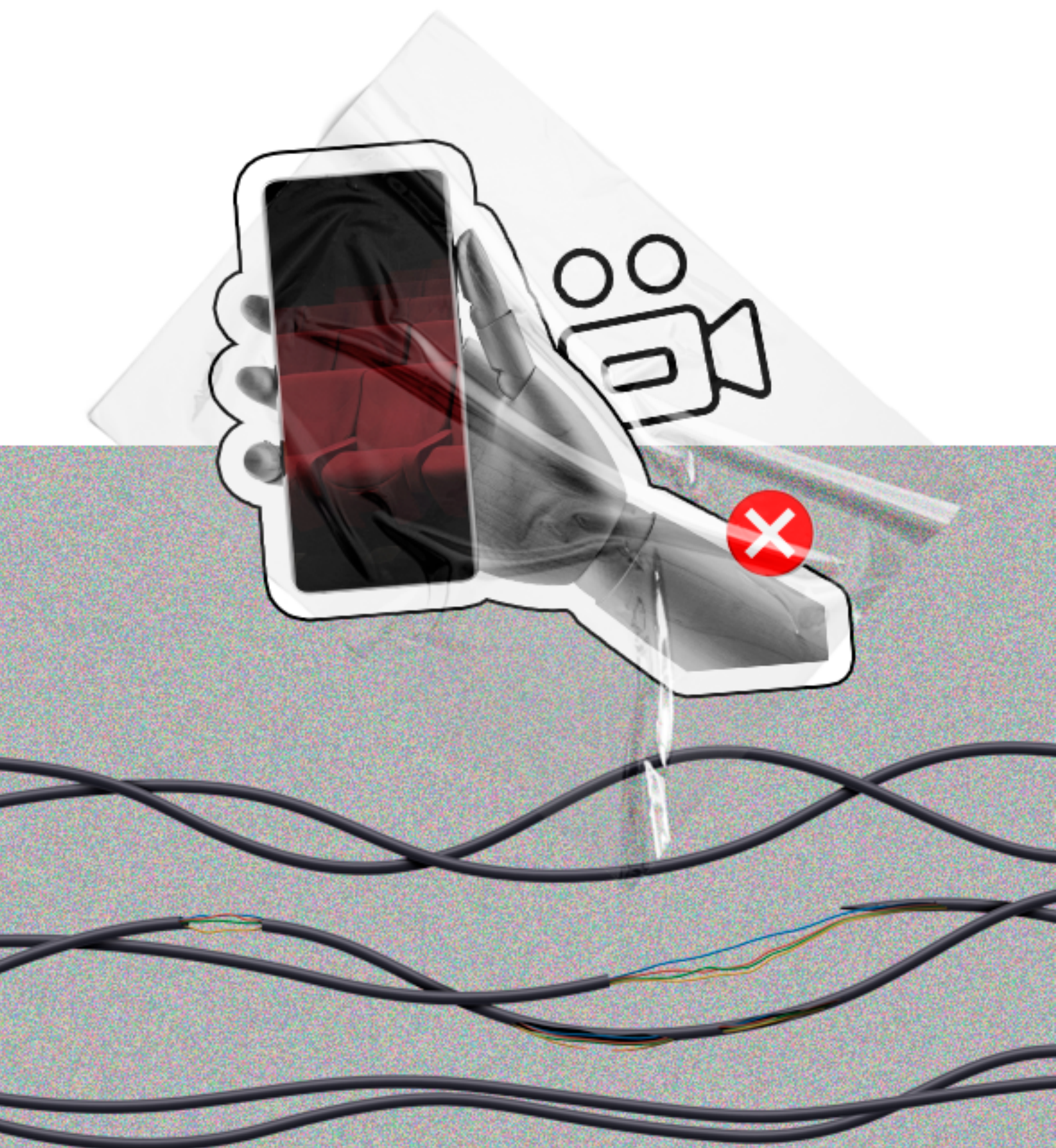
As atividades de criação cênica durante a pandemia passaram por um processo de adaptação que envolveram diversos âmbitos da cena teatral. As funções técnicas de iluminação, maquiagem, figurino, cenário e etc., foram muitas vezes concentradas na figura do ator/atriz, que viveu um verdadeiro acúmulo de funções (e deixou os técnicos de teatro em uma situação bastante delicada durante a pandemia). Os ensaios foram mediados por plataformas digitais, bem como as contracenações foram adaptadas para as chamadas de vídeo. O convívio presencial, que envolve não apenas o acontecimento teatral, mas também seu processo de ensaios e produção, migrou quase integralmente para o encontro digital. O palco teatral foi transposto para o ciberespaço, e várias foram as experiências dos artistas, que possuem diferentes graus de familiaridade com a internet. Em vários casos, tratava-se da primeira vez em que artistas de teatro se viam frente a plataformas de internet, buscando promover uma dimensão teatral através de sistemas de videoconferência. E, muitas vezes, foi no próprio tensionamento entre artista cênico e sistema operacional que as teatralidades se constituíram, conforme afirma Gabriela Lírio:

A pandemia nos levou a acelerar processos de inserção tecnológica nos modos de comunicação, envolvendo diversos setores, dentre eles as artes e o ensino, exigindo a reflexão emergencial a respeito da produção e criação de ferramentas e dispositivos digitais para experimentações artísticas, influenciando diretamente a percepção do sujeito em sua relação com a vida. (Lírio, 2023, p. 14)

A reflexão emergencial mencionada pela pesquisadora colaborou para que fosse possível identificar diversas temáticas neste período de pandemia, como obras que

falam justamente da experiência de confinamento (*Onde Estão As Mãos Esta Noite?*; *Novos Normais: Sobre Sexo e Outros Desejos Pandêmicos*), outras que tinham seu impulso através dos jogos proporcionados pelas plataformas (*Peça*; *Parece Loucura Mas Há Método*), outras que buscavam, em certa medida, replicar a experiência presencial (*Excelências: Experimento Zoom*; *Euforia*). Enfim, experiências plurais, diversas, como o teatro sempre foi. Nos capítulos a seguir, analisaremos, como alguns desses grupos desenvolveram seus processos de criação durante a pandemia, quais adversidades e experiências foram captadas deste processo, e como os artistas buscaram, através de sua arte, alinhar-se à realidade do isolamento social.

2. HABILITANDO OS APLICATIVOS: PROCESSOS DE FAMILIARIZAÇÃO E OPERAÇÕES CÊNICO-DIGITAIS



Neste capítulo, a abordagem está nos primeiros desafios enfrentados pelos artistas, que se viram obrigados a explorar as plataformas digitais durante a pandemia. Para muitos artistas de teatro, era a primeira vez que se aventuravam no ciberespaço com o objetivo de criações cênicas, demonstrando um desconhecimento das plataformas e de suas funcionalidades. A primeira parte deste capítulo trata dos desafios iniciais enfrentados no contexto da pandemia e como o ciberespaço se tornou uma plataforma de criação cênica. Aborda-se a experiência de encenar em sua própria residência, transformando o ambiente caseiro em sala de ensaios e transmissão cênica. Também, há um apontamento para o que chamamos de “poética pandêmica”, que são obras que falam sobre o período de isolamento social e a experiência de estar dentro de casa. Por fim, há uma ênfase especial à plataforma *Zoom*, que foi a mais utilizada durante esse período.

A segunda parte deste capítulo aborda o acúmulo de funções que recai sobre o ator no teatro digital no contexto solitário exigido pelas medidas protetivas da pandemia, uma vez que precisa operar câmera, luz, som e demais responsabilidades, que vamos chamar de ator-operador. Ainda nesta parte do capítulo, há um enfoque à atuação voltada para a câmera, que se torna o público do ator no ciberespaço.

Na primeira parte do capítulo, nossas referências serão o corpus artístico composto por *Peça*, *Excelências* e *Euforia*, por se tratar de um recorte exclusivamente relacionado ao período de pandemia. Na segunda parte, já inserimos observações sobre a criação de *Gelatina* e *O Homem Que Dizia Não*, etapa empírica desta pesquisa.

À medida que avançamos neste capítulo, veremos como os processos de criação e de operação técnico-digitais estão interligados. É necessário conhecer e dominar a plataforma de transmissão para construir uma cena, assim como é necessário que haja um disparador cênico para explorar o dispositivo.

2.1 NOVO POR AQUI? OS DESAFIOS DO CONTEXTO PANDÊMICO E NOVOS AMBIENTES DE CRIAÇÃO.

A pandemia de COVID-19 colocou grande parte da população em uma quarentena a nível mundial. O que, em um primeiro momento, parecia ser

temporário, estendeu-se por um período de quase três anos, em que os artistas precisaram encontrar maneiras de produzir e difundir suas manifestações artísticas. Conforme Isaacsson afirma, a pandemia acabou despertando um desejo por uma linguagem que já era explorada antes das restrições de convívio:

Faz-se necessário considerar que as restrições impostas pela pandemia vieram acelerar um processo de investigação de novos gêneros artísticos, já em andamento desde os anos de 1990 e cuja origem se encontra na crescente importância adquirida pela internet na vida contemporânea. (Isaacsson, 2023, p. 34)

A neozelandesa Helen Varley Jamieson, por exemplo, relata que performances ao vivo são transmitidas na internet desde, pelo menos, 1994: “Nesse momento, a World Wide Web estava em sua infância; o uso da internet como meio de transmissão foi pioneiro (...) nesse tipo de performance em rede que eu chamo de cyberperformance.” (Jamieson, 2008, p. 49, *tradução nossa*²³).

O fato é que, se antes o teatro realizado nas redes tinha um caráter experimental e, portanto, restrito aos entusiastas da internet, de forma que “podia ser chamado de cena de exceção, tornou-se o teatro do possível.” (Muniz, 2021). E ainda,

Ao adentrar esse universo digital, o teatro teve que se redefinir. Sem a presença física na mesma coordenada espacial, teve que ampliar o seu conceito de presença com o fim de continuar vivo e necessário. Como toda mídia da internet é digital, os artistas de teatro tiveram que lidar com as tecnologias digitais para produzir suas poéticas. (Muniz, 2021)

É importante definir este recorte pandêmico, pois, sendo um marco geracional a nível mundial, que interferiu nas relações sociais de maneira nunca antes vista, essas restrições “empurraram” os artistas de teatro para o ambiente digital, fosse esse seu desejo de pesquisa artística ou não.

Esse movimento coloca em xeque diversas noções de teatro que são a base do trabalho de vários dos artistas que vamos citar. Por exemplo, sabemos que o teatro é uma arte coletiva, realizada por um grupo de pessoas, e que seu compartilhamento se dá no mesmo espaço-tempo do público. Portanto, a situação de pandemia restringiu esse convívio, e colocou os fazedores de arte em um terreno

²³ NO ORIGINAL: “At this time the World Wide Web was in its infancy; using the Internet as a broadcast medium was pioneering, (...) in networked performance of the kind that I call cyberperformance.”

um tanto novo. Desta forma, o que registramos aqui é, antes de tudo, um processo de resistência dos artistas de teatro, que foram mais uma vez colocados sob tensão pelo contexto sócio-histórico. Sabemos que a ‘morte do teatro’ já foi declarada tantas vezes que se tornou uma espécie de piada interna da classe artística. Assim, vamos ver a partir de agora alguns dos primeiros impactos vivenciados pelos artistas dos experimentos *Excelências*, *Peça* e *Euforia*, como responderam ao desafio de encenar em suas respectivas residências, e como os diferentes níveis de familiarização com a linguagem digital refletiram em seus trabalhos.

É interessante pontuar que, em muitos dos casos, a prática cênica através das plataformas de videoconferência foi uma maneira de manter minimamente uma rotina e prezar pela saúde mental em um momento em que o país estava atravessado por um governo, liderado pelo ex-presidente Jair Bolsonaro, que era explicitamente contrário à classe artística e às medidas de contenção do vírus. *Excelências* é fruto desse contexto, em uma tentativa de driblar as adversidades, conforme o diretor Marco Fronchetti explica:

A gente se reuniu pra fazer exercícios, não tinha nada a ver com *Excelências*, porque todos passaram comigo por um treinamento que eu faço com cinco tibetanos, saudação ao sol, dançar, etc... então todos eles sabiam esse treinamento. (...) E aí o *Zoom* funcionava por uma hora, quarenta minutos, uma coisa assim... e a gente saía e entrava de novo. Então a gente começou a fazer e dava o treinamento nos primeiros quarenta minutos. Falávamos: “Ah então tá vamos voltar pra pelo menos conversar”. E aí estava sobrando tempo, eu digo “vamos fazer o roteiro então de *Excelências*, que eu tinha preparado pro outro grupo...” e todos falaram “vamos”. (Fronchetti, 2021)

O grupo reunido para os trabalhos corporais com Fronchetti e, mais tarde, para a montagem de *Excelências*, é um grupo que já trazia uma história artística em comum, com práticas cênicas presenciais. Esses artistas reunidos buscaram criar uma rotina de trabalho e uma disciplina. Isso foi importante para o contexto de pandemia, pois, principalmente durante o primeiro ano, não era claro quanto tempo a população ficaria isolada, nem quais eram os reais riscos da COVID-19. Com a decisão de transformar os encontros em um produto cênico, começava uma outra novidade: transformar o espaço de casa, particular, em um espaço compartilhado via plataformas digitais, ou seja, era um ambiente ao mesmo tempo isolado, sem a presença física dos demais integrantes do grupo, mas também compartilhado quando se abria a chamada de vídeo. De acordo com Maíra Castilhos Coelho,

(...) as telas permitem abrir a cena para novos espaços e podem transformar a percepção do público, permitir a exploração de um mundo em

transformação e possibilitar a imaginação, a conscientização e a reflexão. (...) Vale lembrar que o teatro é uma arte do seu tempo e, num tempo de isolamento social, os artistas se reinventam, transformam suas casas em palco, seus celulares em câmeras e criam espetáculos incríveis. (Coelho, 2023, p. 124)

A experiência de compartilhar seu espaço de intimidade com outras pessoas e, portanto, a sua própria casa e espaço cênico, modulou um dos principais marcadores do teatro digital pandêmico, e também perpassou todas as experiências que estão aqui pontuadas. O ator Sérgio Lulkin, por exemplo, comenta sobre a experiência de criação cênica em sua residência, relatando que “acabou tendo uma sensação muito semelhante” com o teatro presencial (Lulkin, 2022). Também afirma que a facilidade de não precisar se locomover para o local de ensaio foi um ganho, mas em contrapartida, ter que lidar com as pessoas que dividem a residência sempre acabava atrapalhando de alguma forma (Lulkin, 2022). Por fim, o ator destaca os “relatos emocionados” do período da pandemia, e como ter o “espaço para começar o ensaio” ajudava a manter todos mais centrados durante o isolamento social (Lulkin, 2022). A pandemia de COVID-19 e as restrições de convívio impostas criaram uma relação entre pessoa e casa que gerou o que podemos chamar de “poética pandêmica”, afinal, a casa se tornou, além do espaço de morada, o espaço de trabalho, criação, imaginação, festas e encontros online durante praticamente todo o primeiro ano de pandemia. Lírio reflete sobre o efeito de aproximação que o compartilhamento das casas via internet gerou durante o isolamento:

Em tempos de pandemia, compartilhar um mesmo espaço virtual é, ao mesmo tempo, se aproximar de outros em uma experiência comum, sem contudo deixar de habitar o espaço pessoal de sua própria casa. O hibridismo da sensação de pertencimento a dois espaços distintos é uma característica intrínseca da linguagem que surge entre as artes da cena, o digital e a internet. (Lírio, 2023, p. 15)

Este hibridismo, que tem a ver com o que estamos chamando aqui de poética pandêmica, foi perceptível em várias obras e linguagens artísticas. Para citar um exemplo, a editora TAG lançou uma coletânea de contos sobre a pandemia chamado *Partes de Uma Casa*, em que cada um dos autores (Jeferson Tenório, Amara Moira, Natalia Borges Polesso, Carol Bensimon, entre outros) escreveu baseado em um dos cômodos de uma casa. No prefácio da coletânea, escrito por Itamar Vieira Júnior, essa relação fica ainda mais clara:

Desde que o animal-homem surgiu sobre a face da Terra, ainda que nômade, passou a se abrigar em cavernas, buracos e quaisquer outros

invólucros que protegessem seu corpo das intempéries do tempo, dos predadores de outras espécies e até mesmo de seus consortes. É provável que assim tenha começado a relação do homem com a casa. **É provável também que nunca tenhamos “sentido” tanto a casa quanto na nossa história recente. A sentença “estar em casa” se consolidou como sinônimo de suposta proteção, como não se ouvia há muito tempo. Nossas vidas, sob o pretexto dos cuidados circunstanciais que devemos ter, voltou-se à construção que abriga nossos corpos, objetos, parte do que precisamos para viver.** (Junior, 2021, p. 9, *grifo nosso*)

A relação com a casa pode ser vista em outras obras pandêmicas no Brasil, como o filme *Me Sinto Bem Com Você* (2021), do diretor Matheus Souza, que explora diversas relações entre a casa e pessoas à distância, e o álbum *Não Tem Bacanal na Quarentena* (2020), do rapper Baco Exu do Blues. Neste álbum, em uma das músicas o cantor reúne relatos de amigos que discutem sobre como a possibilidade de ficar em casa durante o *lockdown* tornou-se um verdadeiro privilégio, mesclando com o vídeo viral da rapper Cardi B alertando sobre os riscos do coronavírus:



Aqui no bairro também o bagulho tá doido, cara
 Tô tendo que sair pra fazer meus corre aqui (*virus*)
 Que eu não posso ficar o tempo todo em casa (*shit is real*)
 E a galera não parou de tramar ainda (*coronavirus*)
 Padaria aberta, mercado aberto, lava-jato
 Que os cara não tem o privilégio de ficar em casa, né (*shit is real*)
 E é isso (*co-coronavirus*)
 (BLUES, Baco exu do. Amo a Cardi B e Odeio o Bozo *in*: Não tem Bacanal na Quarentena)

A poética pandêmica pode ser vista também em obras de teatro digital, como *Onde Estão As Mãos Esta Noite* (Chaves, 2020) e até mesmo *Peça* (Leite, 2020), sendo essas obras de teatro digital que abordam diretamente a relação com a casa e com o

isolamento. A experiência caseira foi também um ponto de destaque para o público, que estava tão isolado quanto o elenco que o assistia. A tese de de Carin Freitas retrata bem este momento, pois foi desenvolvida no período de pandemia:

Me lembro de ouvir relatos de alguns amigos e amigas que foram espectadores de experiências cênicas virtuais que diziam preparar o ambiente de casa, como uma tentativa de reproduzir ou simular o espaço teatral. Tendo em mente o ritual do acontecimento teatral presencial e os seus protocolos em suas adaptações: preparar e posicionar o computador ou celular, entrar na sala virtual alguns minutos antes, apagar as luzes, silenciar outros aparelhos sonoros, sentar no sofá, ou na cama, e esperar os três sinais para começar. (Freitas, 2022, p. 68-69)

Aos poucos, a equipe de *Excelências* passou a buscar em suas respectivas casas, lugares para criar um ambiente cênico e simular um espaço compartilhado

entre eles: “A coisa básica primeira era dar uma uma neutralizada em todos, no visual de todos, procurar uma parede branca que não tivesse nada.” (Fronchetti, 2021). Podemos comparar essa busca por uma neutralidade com a “roupa preta”, clássica de ensaios e cenas de teatro, uma maneira de homogeneizar os corpos em cena, e propiciar uma visualidade mais padronizada. A busca pela visualidade neutra, nesse caso, engloba também a “caixa cênica” dos atores, pois é criando uma composição entre suas telas que o diretor trabalha com sua proposta de encenação, então faz sentido que, para que consiga visualizar, tenha que diminuir a poluição visual do quadro.

Com os espaços definidos e a visualidade do fundo já neutralizada, começaram as explorações do limite do quadro. Assim, os artistas passaram a explorar algumas possibilidades: Até onde a câmera captura o movimento do ator? Quais são as possibilidades de entrada e saída de cena, que podem ser ampliadas a partir da posição dos corpos em cena? Como entrar e sair de cena usando as laterais, as diagonais, a parte inferior e superior da tela? O ator Sérgio Lulkin destaca essas experimentações:

Eu gosto muito das experimentações que trabalham com o limite do quadro, então várias vezes eu propunha coisas como a entrada de um quadro, depois a entrada por um ângulo. (...) Que numa entrada em cena [presencial] tu não tem esse tipo de recurso, a não ser que tu tenha realmente uma delimitação forçada, um biombo, alguma coisa onde tu bota a cabeça, entra por baixo. Aqui tinha essa possibilidade (...) E até depois a gente foi trabalhando com outras profundidades, outras dimensões, o corpo inteiro, o primeiro plano. (Lulkin, 2022)

As experimentações de limites de quadro do grupo criaram imagens interessantes no resultado final, que exploram a posição dos atores na tela, que ora surgem pela lateral, ora por cima, ora trabalham com o reflexo de um espelho, etc (Ver figura 3). Como Lulkin destaca, a possibilidade de criar tais imagens é graças ao recurso do limite de quadro imposto pela câmera, que no espaço presencial, necessitaria da implantação de uma estrutura.

É interessante perceber como o grupo, apesar de buscar reproduzir uma encenação que remete a um trabalho presencial, fruto de suas respectivas trajetórias ligadas ao teatro de corporeidade física, ainda assim buscou ousar na maneira de utilizar o limite do quadro e a visualidade da câmera, recurso esse que lhe foi oferecido no ciberespaço, para além de uma câmera parada onipresente em cena. Essa atitude inventiva e desafiadora faz parte de uma expertise própria de

quem trabalha com artes há um certo tempo. Muitas vezes, é a própria resistência e desafios do cotidiano que colocam o artista em movimento, como afirma Anne Bogart:

Arte é expressão. Ela exige criatividade, imaginação, intuição, energia e reflexão para capturar os sentimentos soltos da inquietação e da insatisfação e condensá-los em uma expressão adequada. O artista aprende a concentrar em vez de se livrar da discórdia e da perturbação do dia a dia. É possível transformar a massa irritante de frustrações cotidianas em combustível para uma bela expressão. (Bogart, 2011, p. 143)

A frustração mencionada pela autora, quando pensamos no período de pandemia, se apresentou em diversas formas: políticas e sociais, por conta da pandemia, mas também de limitações de criação, seja por não conseguir reunir-se presencialmente com seu grupo de trabalho, seja por encarar as plataformas digitais como um limitador criativo. A maneira como cada grupo lidou com essas frustrações reflete diretamente no resultado de seus processos.

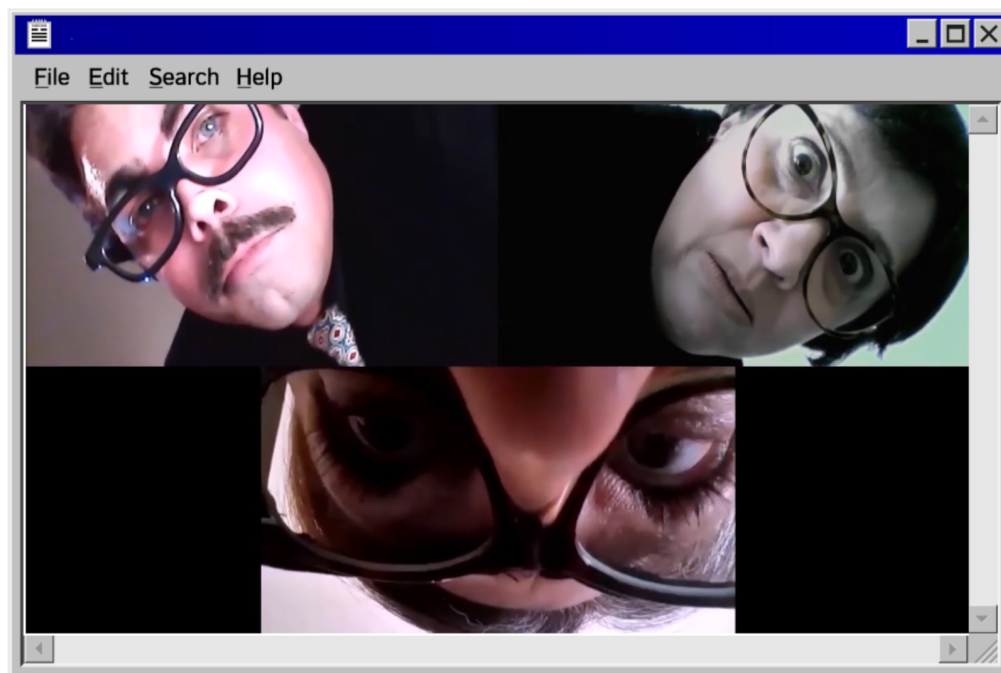


Figura 3: Exploração dos limites do quadro em Excelências. Fonte: Captura de tela de arquivo disponibilizado pelo grupo. Acervo pessoal

No caso de *Peça*, o ator Marat Descartes contou com o apoio de sua esposa Gisele Calazans, responsável pela assistência de direção do espetáculo, e, junto a Marat, transformaram o ambiente caseiro em um espaço de criação. O ator destaca que o processo de checagem de todos os aparatos antes de entrar em cena foi o

que o ajudou a criar uma atmosfera teatral, por comparar com a contra-regragem do teatro presencial:

Isso era a parte que me remetia ao teatro, sabe? A parte gostosa. Tinha eu e a Gi [Gisele Calazans], minha companheira, porque era eu e ela só, sempre. E obviamente aí tinha o técnico de edição que ficava na casa dele, a produtora também ficava conectada com a gente, mas da casa dela também, mas aqui era eu e a Gi, tocando toda engrenagem da coisa. E a gente tinha sempre nosso ritualzinho antes, "já viu a janela? Já viu não sei o que? aquela luzinha que precisa estar acesa!" aquela coisa da contra regragem do teatro. (...) E o ritualzinho, a gente tomava uma cachacinha, dava pro santo, aí nos últimos cinco minutos eu ficava completamente sozinho ali na cozinha, me concentrando, fazendo minhas meus axés, minhas orações... (Descartes, 2022)

Essa "sensação de teatro" (nas palavras do ator), como exposto no caso de *Excelências*, foi um importante fator de centralidade e continuidade de uma prática cênica durante a pandemia, que auxiliou na manutenção da saúde mental durante o período. Enquanto o processo de *Peça* estava em crise, em que a equipe buscava como se adaptar para o período pandêmico e digital, Marat começou um processo de análise terapêutica que conduziu grande parte do resultado final da obra. A diretora Janaína Leite comenta sobre a experiência de terapia em casa de Marat:

Esse momento de crise do processo levou o Marat a entrar no processo de análise mesmo, análise terapêutica. (...) E esse disparador, esse lugar de uma análise virtual, esse lugar que você pega o seu computador e vai pro banheiro, onde é o lugar mais silencioso da casa para poder fazer terapia, foi realmente um mote fundamental da gente entender o que poderia ser um enquadramento para a *Peça*, que é esse lugar do íntimo enquadrado pela virtualidade, e a gente tinha de fato um projeto em curso. (...) E aí foi muito no começo, a gente estreou em maio/junho esse espetáculo, a pandemia tinha começado em março, depois muita coisa aconteceu né, depois todo mundo acabou indo né pro virtual para experimentar seus projetos, mas ali naquele momento ainda era bastante precoce. (Leite, 2022)

Houve um momento de ajuste por parte da equipe de *Peça*, tendo em vista que o grupo já estava formado (e com recursos ganhos via edital) para a realização da obra, porém, a pandemia fez com que tudo mudasse de rumo, inclusive algumas das funções dos integrantes. Sobre isso, vale destacar a maneira como a equipe de *Peça*, composta por mais de 10 pessoas, encontrou formas para driblar a impossibilidade do contato físico, como ensaios pela plataforma *Zoom* e viagens de *Uber* com figurinos:

A Jana [Janaína Leite], por exemplo, ela tem esse depoimento, ela também ficou perguntando como ela iria dirigir online. E na real ela falou, "tá, mas na verdade, o que eu estou vendo aqui na minha tela, que eu estou dirigindo, é

esse enquadramento mesmo que vai ter que resultar então, ok, é isso aí". Todo mundo no final se sentiu super incluído. O Fábio Namatame me mandava os figurinos via Uber, eu provava no Zoom, a gente avaliava se estava bom ou não, aí mandava o Uber, voltava pra ele. (Descartes, 2022)

Há um certo fator de “gambiarra”²⁴ em *Peça* (como o próprio ator descreve), que mescla os artifícios digitais (como a tentativa de colocar uma gelatina de luz em frente a câmera para dar um efeito esverdeado, que descobriram depois que poderia ser resolvido com um filtro digital²⁵, o que demonstra também uma exploração e descoberta de recursos da plataforma), com os efeitos práticos (como a “traquitana” de Descartes, feita de improviso com um suporte de violão, que servia de sustentação para a câmera objetiva e subjetiva, ver figuras 4 e 5) que remete à artesanaria do trabalho com teatro, ao manejo de cenários, iluminação por vezes improvisadas, enfim, um esforço em equipe que diz tanto sobre a prática cênica quanto à própria presença física.

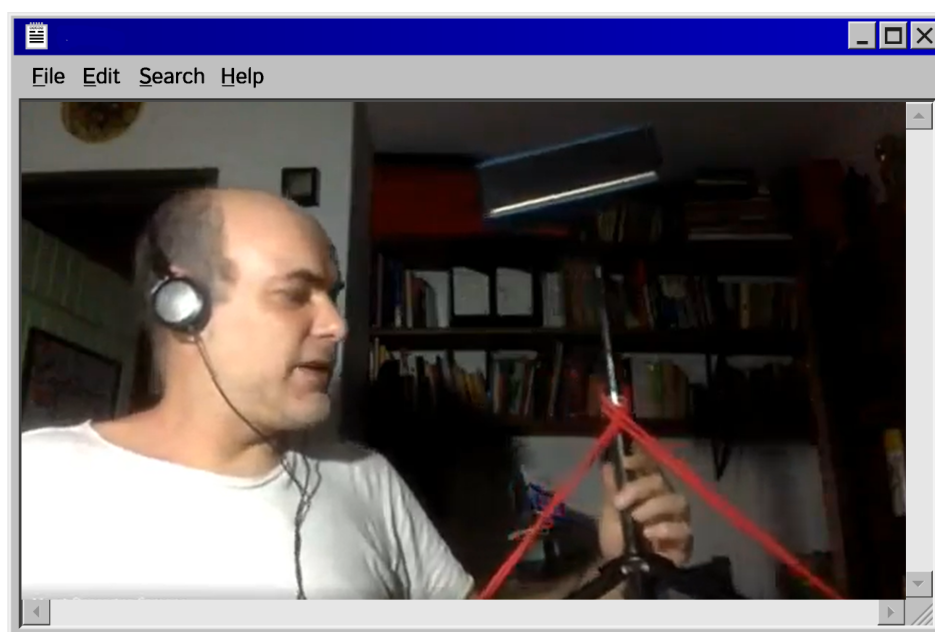


Figura 4: Captura de tela da entrevista com Marat Descartes, em que exhibe a traquitana. Fonte: Acervo pessoal, 2021.

²⁴ Seja pelas condições financeiras precárias em que muitos edifícios teatrais se encontram, tal como coletivos e grupos. O mais intuitivo seria pensarmos que a gambiarra está nas traquitanas realizadas no universo teatral - momentos de urgência e falta de material específico nas apresentações, nos reparos, situações em que o improviso técnico é necessário na iluminação, cenário, figurino etc. (Benevenuto, 2020, p. 134)

²⁵ E a Marisa ela falou, "escuta, eu tinha vontade da gente colocar uma luz diferente nessa cena, do pesadelo, uma coisa meio esverdeada". Aí ela preparou na casa dela, era minha vizinha, deixou na minha caixa de correio umas gelatinas de teatro no formato de celular. Aí quando a gente foi fazer o ensaio, a minha traquitana ela não estava completamente, então estava dando muito errado, aquela gelatina não me encaixava, caía. E aí o Ricardo lá da casa dele falou "gente, vocês estão querendo mexer na luz eu consigo mexer aqui, dar esse tom esverdeado" (DESCARTES, 2022)

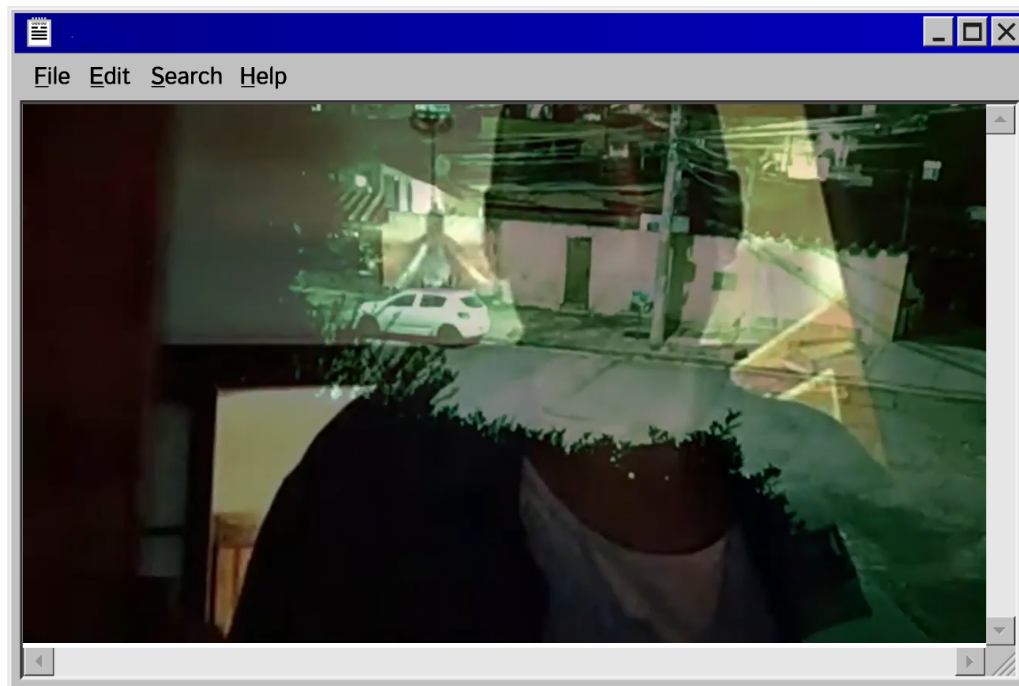


Figura 5: Captura de tela de *Peça*, mostrando o resultado da utilização da traquitana. Fonte: Acervo Pessoal, 2021.

O desejo de transformar e criar a partir de experimentações remotas, isoladas e pandêmicas demonstra uma certa imortalidade da própria prática cênica. Afinal, mesmo com os empecilhos, ainda era possível descobrir e criar recursos. Carreira diz que

A vitalidade do teatro se registra em meio à pandemia, principalmente porque as pessoas se reuniram como foi possível, e usaram os meios disponíveis para reivindicar o fazer teatro. Pois fazer teatro nesse caso foi antes de tudo declarar que se estava ali fazendo teatro, insistindo num ato que se definia pelo desejo de estar com outro/a reconhecendo um lugar de fala: o lugar do teatro (Carreira, 2023, p. 56)

Assim, se o primeiro impacto da pandemia foi de continuar projetos interrompidos, ou mesmo de manter uma periodicidade de práticas corporais, com o tempo, as investigações nas plataformas tomaram a forma de criações cênicas, que refletem em grande parte os próprios medos e inseguranças proporcionados por esse período. Se o teatro digital da pandemia popularizou uma prática que vinha sendo experimentada em menor escala por artistas, também gerou uma linguagem que é própria do período pandêmico, reflexo do isolamento social, que colocou artistas e técnicos em suas respectivas residências, e gerou uma velocidade acelerada de experimentação, investigação e desenvolvimento.

Vale destacar o relato do ator Michel Blois, e seu processo de adaptação da peça presencial *Euforia* para um espetáculo no formato digital:

A gente foi explorando tanto as ferramentas do formato digital que comecei a fazer e ver produtos mais encorpados. E não foi o digital que melhorou, foi somente a gente aprendendo a jogar com os recursos que tínhamos, jogando a favor das dificuldades. Hoje estão mais claros os impedimentos e limitações, sabemos que se afastar muito a imagem fica ruim, perde som, etc. Melhorou-se a teatralidade nesses espaços. (Blois, 2022)

Blois apresenta uma ideia interessante para pensar o teatro digital pandêmico: a capacidade de aprender a jogar com as limitações impostas. No processo de adaptação de *Euforia*, os artistas tentaram, assim como no caso de *Excelências*, reproduzir ao máximo a experiência teatral que existe no formato presencial, e transportá-la para o ambiente digital. Por exemplo, criando jogos de contracenação (no caso de *Excelências*) que buscam preservar características da encenação presencial, simulando um ambiente compartilhado, e criando uma atmosfera teatralizada (no caso de *Euforia*), que transporta o acontecimento para um outro espaço-tempo no apartamento do ator. Certamente houveram adaptações e ajustes no texto e na prática do ator para que essa adequação não fosse apenas um teatro filmado. Blois apresenta, assim como os outros artistas mencionados, uma relação com o espaço da sua casa que o fez readaptar algumas das propostas originais de *Euforia*, adotando outras funções como diretor de arte, atribuindo uma direção de fotografia ao seu marido, mas o mais importante foi mantido: o jogo cênico. É o jogo que sustenta a encenação digital, é ele que vai dar camadas de teatralidade em um espaço que não foi pensado para receber a prática teatral.

2.1.1 As criações via Zoom

Nos processos de criação dos artistas de teatro no ciberespaço, era necessário encontrar uma plataforma apropriada para receber tanto as propostas cênicas, fossem elas carregadas de operações técnicas ou não, quanto o público que iria assistir. Foram várias as propostas vinculadas a plataformas como o *Google Meet*, *YouTube*, *StreamYard*, entre outros. Porém, vale destacar a plataforma *Zoom*, que foi sem dúvidas uma das mais utilizadas durante o período de pandemia.

Podemos observar isso a partir dos dados divulgados pela empresa em outubro de 2022. As informações mostram que as ações do *Zoom* subiram 47% durante o período de pandemia, enquanto sua receita aumentou em mais de 355%²⁶. Não há como saber o quanto desse número é reflexo das ações teatrais na plataforma, mas é certo seu uso por criadores cênicos. Para citar um exemplo, o curso de Atuação Para Teatro Digital, promovido pelo grupo Os Satyros²⁷, em 2022, tinha como objetivo, além de instrumentalizar os atores a voltarem seus trabalhos para a câmera, também a lidar com as operações técnicas do *Zoom*. Os motivos são vários, mas os mais perceptíveis são as ferramentas que o *Zoom* disponibiliza.

Entre essas ferramentas, podemos citar:

1) A divisão de uma chamada principal em diferentes salas com conteúdos diversos, que podem ser visitadas aleatoriamente pelos espectadores. No curso dos Satyros, as salas foram utilizadas para dividir grupos de trabalho, de forma que cada um realizou experimentações e investigações, e, depois, compartilhou os resultados com o grupo completo.

2) A possibilidade de criar enquetes com tempo limitado para as pessoas na sala votarem, recurso utilizado pela Armazém Cia. de Teatro em *Parece Loucura Mas Há Método* (2020). Nessa peça, o público votava nos embates entre personagens de Shakespeare, decidindo quem iria “morrer” e quem seria poupado.

3) A atribuição de *host* com muitas funcionalidades, que permite desligar microfones de atores ou de alguém da plateia que os tenha esquecido ligados, bem como destacar o vídeo de algum participante para a visualização de todos, caso algo ou alguém que deva ter maior atenção.

4) A inteligência artificial do *Zoom* é muito mais avançada que algumas outras plataformas, como o *Google Meet* (ver comparação na figura 6), o que permite que inserções de filtros e mudanças de fundo sejam muito mais eficientes, além da possibilidade de escolher a cor que a plataforma vai identificar para criar os filtros. Enfim, o *Zoom* possibilitou jogos cênicos que exploravam diversos recursos da plataforma, criando possibilidades únicas do ciberespaço.

²⁶ MARTINEZ, Bruno. Ações do Zoom disparam com aumento de trabalho remoto. Showmetech, 2022.

²⁷ Esse curso era dividido em três módulos: Atuação, Encenação e Dramaturgia. O módulo de atuação foi realizado para enriquecer as reflexões desta pesquisa.

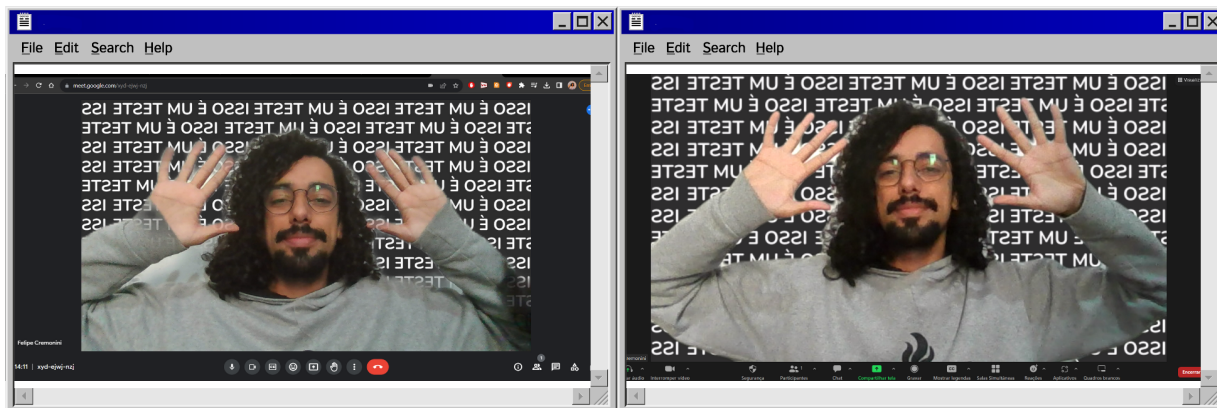


Figura 6: Comparação entre as plataformas *Google Meet* e *Zoom*. À esquerda, há o teste no *Google Meet*: percebe-se um efeito “fantasmagórico” na mão, que desaparece em alguns momentos, e o fundo vazando entre a mão e o cabelo. À direita, há o teste no *Zoom*: apesar de ainda vazar algumas partes em branco (perto dos dedos e do cabelo), não tem um efeito fantasma. Ambos os testes foram realizados com a mesma câmera (a *webcam* do computador) e um fundo branco.

Nos momentos mais críticos da pandemia de COVID-19, era através de plataformas como o *Zoom* que as pessoas conseguiam se conectar e ver seus entes queridos. Houve perdas e ganhos nesse sentido, como as perdas óbvias da pandemia, além de especificidades das artes cênicas, como o encontro presencial e a prática corpo-a-corpo. No entanto, entre os ganhos, é interessante pontuar o aumento de público que o teatro teve durante a pandemia. Uma pesquisa encomendada pelo Itaú Cultural apontou que, para 67% dos brasileiros, houve uma democratização do acesso à cultura pela internet durante a pandemia, como aponta Gabriela Lírio,

É notável a ampliação do número de espectadores, provenientes de países diferentes, a diminuição de distâncias geográficas, culturais e econômicas e um maior acesso às obras, diminuindo o peso da crítica de que o teatro é uma arte elitista” (Lírio, 2023, p. 19-20)

O resultado da pesquisa fala sobre democratização de acesso à cultura durante a pandemia, obviamente, tratando de recortes sociais onde o acesso à internet é uma realidade. É difícil afirmar se houve um aumento do consumo de teatro por aqueles que não costumavam frequentá-lo presencialmente, no entanto, é um dado relevante para pensar que o acesso à cultura pela internet é um interesse em comum por uma parcela da população.

As exhibições de espetáculos, ao vivo ou pré-gravados, seguidos de conversas entre os atores e quem quisesse continuar na sala também foram um

ponto bastante interessante desse período. O relato da pesquisadora Daniele Small ajuda a compreender esta experiência:

(...) ofereço meu testemunho de que aquele público, cultivado ao longo de mais de um ano, pela continuidade dos episódios [da websérie], pelas conversas com o elenco no Zoom (que é diferente de um público massivo, que “consome” produtos culturais mais espetaculares) estreitou seus vínculos com o teatro, justamente no período em que mais se dizia que o público estava “distante” (Small, 2023, p. 92-93)

O contato com os artistas pós-apresentação em que tive oportunidade de participar sempre forneceu trocas ricas sobre o processo de criação. O público podia tirar dúvidas, compartilhar experiências do isolamento social e suas impressões do que acabava de ser visto. Foi em experiências como essa, por exemplo, que o interesse pela pesquisa aqui apresentada nasceu.

O *Zoom* foi um espaço de experimentação, de compartilhamento, de experiência e de vivência pandêmica. Não à toa que *Excelências* possui como subtítulo “experimento *Zoom*”, não apenas para evidenciar o caráter experimental, mas também destacando o uso da plataforma que possibilitou uma criação tão trabalhada na estética digital. A possibilidade de compartilhamento com a plateia também levou Marat Descartes a tentar exibir *Peça* no *Zoom*, mas o grande volume de operações técnicas complexificou a experiência, fazendo a equipe abrir mão do contato direto com o público para uma transmissão no YouTube:

A gente mesmo tentou muito tempo fazer pelo Zoom, porque a gente queria muito que a plateia tivesse presente, que a gente visse ali a cara das pessoas, que o Marat pudesse cumprimentar as pessoas ali, que a gente visse essa reunião de gente ali em torno do trabalho. Mas, a gente viu que as limitações técnicas do Zoom eram muito mais complicadas. Então a gente fez pra um outro sistema, e a gente tinha uma mesa de edição ao vivo onde a gente conseguia ir trocando do material pré-gravado, pro material presencial. (Leite, 2022)

O relato de Janaína Leite, diretora de *Peça*, é bastante interessante quando pensamos nas possibilidades e limitações de uma plataforma digital para manter viva a relação entre atores e público. Vários são os relatos de artistas e pesquisadores sobre o desânimo gerado pela falta de encontros presenciais, entre eles destacamos a pesquisadora Simone Carleto,

Entretanto, obviamente, há um limite imediato referente ao jogo e à improvisação, inacessíveis sem o corpo a corpo. Daí surgem angústias, incertezas e desânimo; enquanto os encontros, ainda que à distância, permitem também transpor certa inércia imposta pelo distanciamento social para evitar a transmissão do vírus. (Carleto, 2020, p. 145)

Esse sentimento de incertezas pode ser atribuído tanto a uma necessidade da própria prática teatral de troca entre pessoas, quanto a um grito de uma arte que não está acostumada a estar no espaço digital, espaço esse tão consumido por virais de *TikTok* e um fluxo de informações que dificilmente prende a atenção de pessoas pelo tempo que uma peça teatral exige. A possível indiferença do público perante as práticas cênicas digitais foi também comentada por Almeida:

Esse novo contexto exige dos artistas novos procedimentos e narrativas para: conseguirem lidar com essa nova sociedade, na qual a perspectiva temporal deslocou-se de um presente perpétuo para o presente instantâneo que se perde nas múltiplas temporalidades da rede digital; para explorarem as potencialidades da diminuição de barreiras espaciais possibilitada pelas redes sociais; para atravessarem a indiferença da população e em alguma medida implodir a passividade dessa. (Almeida, 2020, p. 277)

Assim, temos um profundo respeito e admiração aos artistas de teatro, que durante o período de pandemia buscaram driblar tanto as adversidades do próprio isolamento e contexto político, quanto às limitações das plataformas de transmissão. Artistas que criaram arte em espaços que não foram pensados e destinados para esse propósito, provando mais uma vez a capacidade artística de se moldar e se fazer presente, seja qual for o mecanismo.

2.2 CRIE UM USUÁRIO: O ATOR-OPERADOR TÉCNICO NO TEATRO DIGITAL

As condições técnicas do trabalho de atuação são fruto de pesquisa e desenvolvimento de qualquer formação em teatro. De Stanislavski a Barba, de Craig a Grotowski, de Meyerhold a Brecht, desenvolve-se e aprofunda-se na formação técnica do ator, que engloba práticas como o controle das emoções, técnica vocal, consciência corporal, compreensão do funcionamento de foco de luz em cena, enfim, práticas do universo da representação. Estudo, disciplina e rigor são a práxis do trabalho do ator. Mas em uma situação em que o ator se encontra completamente isolado, retirado do calor do público que caracteriza as artes cênicas, como foi a realidade da pandemia de COVID-19, quais são as adequações necessárias na prática do trabalho de atuação para que o acontecimento cênico, mediado por aparatos tecnológicos, ainda seja possível?

Longe de ser o Teatro Pobre²⁸ proposto por Grotowski, apesar de muitas vezes contar também com somente um ator em cena, no teatro digital do isolamento social, recorre-se justamente ao artifício, à técnica da plataforma de transmissão, a todo o funcionamento de um maquinário necessário para manter a chamada no ar, que muitas vezes nem os próprios atores compreendem. Essa experiência causou uma certa “saturação” da prática do teatro digital, sobretudo por conta do acúmulo de funções causadas pelo isolamento social, segundo Carreira:

(...) com o passar dos meses foi se produzindo um cansaço entre atores e atrizes que vinham desempenhando múltiplas funções atuando, iluminando, gravando, ou seja, trabalhando como verdadeiras ‘pessoas-orquestras’. (Carreira, 2023, p. 60)

O autor aponta para as múltiplas funções que os atores e atrizes precisaram desempenhar neste contexto, gerando uma prática pouco vista antes do isolamento social. No contexto pandêmico, acabou sendo necessário que o ator dominasse, além de sua técnica particular de atuação, um conhecimento mínimo de cunho técnico-digital, como entrar e sair de uma chamada ou ligar/desligar uma câmera e um microfone, o que gerou um acúmulo de funções e operações tecnológicas.

²⁸ Para a eliminação gradual de tudo que se mostrou supérfluo, percebemos que o teatro pode existir sem maquiagem, sem figurinos especiais e sem cenografia, sem um espaço isolado de representação (palco), sem efeitos sonoros e luminosos, etc. Só não pode existir sem o relacionamento ator-espectador, de comunhão perceptiva, direta, viva. (Grotowski, 1992, p. 16-17)

Também, houve a necessidade de compreender uma atuação voltada para a máquina, semelhante a trabalhos audiovisuais, a começar pela artesanania que o contexto pandêmico exigiu.

Nessas circunstâncias, a pesquisadora Carin Cássia de Freitas teve sua tese de doutorado atravessada pelo impacto da pandemia, que alterou o rumo de sua investigação e resultou em uma pesquisa que busca compreender as teatralidades no espaço digital, que ela vai chamar de “teatro de emergência”. Em seu texto, Freitas registra o momento em que precisou reorganizar a sua pesquisa de uma prática presencial para experimentações digitais:

Toda essa mudança ocasionada pela pandemia exigiu que (as) os artistas da cena desenvolvessem suas habilidades artísticas e técnicas, e que se desdobrassem em outros conhecimentos. Diferentemente das criações em grupo e com o olhar de fora de um diretor, atrizes e atores tiveram que exercer sua autonomia criativa e ser seus próprios olhos críticos. (...) A atriz ou o ator precisou saber como se relacionar com uma câmera de celular. Como colocar seu corpo e sua voz diante de um pequeno dispositivo. Pensar em quais enquadramentos desejava ser visto pelo público, quais cenas dar mais ênfase, em qual cômodo da casa a cena pode se passar e quais objetos de casa tornar cênicos. (Freitas, 2022, p. 60)

O momento destacado por Freitas é um sentimento compartilhado por diversos artistas cênicos que sentiram um desejo de compartilhar e expressar seus sentimentos durante o auge da pandemia, mas com a necessidade de se adequar à linguagem digital.

Essa sensação de precisar dominar, ou adquirir o mínimo de conhecimento do mecanismo técnico-digital, que domina as interfaces e funções das plataformas de videoconferência, fez parte também da pesquisa aqui desenvolvida. Por conta disso, entre os meses de Junho e Agosto de 2022, realizei um curso online com o grupo Os Satyros, focado no módulo de Atuação para Teatro Digital. O curso em questão também contava com os módulos Encenação para Teatro Digital e Dramaturgia Contemporânea e Escrita Performativa. O diretor do grupo e também pesquisador, Rodolfo Vásquez Garcia, pesquisou, em sua dissertação de mestrado, sobre a concepção de teatro expandido do grupo, que está ligado às práticas e experimentação em campo digital. Em seu texto, ele salienta que

A profunda revolução tecnológica pela qual está passando a civilização ocidental vem causando uma mudança radical nas relações sociais, em todos os âmbitos. Os Satyros, atentos às novas configurações da sociedade

atual, começaram, a partir de 2009, a pesquisar novas possibilidades para o teatro que o grupo produzia. Teatro Expandido, no conceito dos Satyros, é o teatro que dialoga com as questões trazidas pela Era Digital, e se realiza mediante a utilização de recursos tecnológicos disponibilizados a partir da revolução ocorrida nas últimas duas décadas. (Garcia, 2016, p. 35)

Os Satyros pesquisam e experimentam a linguagem digital desde antes da pandemia. Com o isolamento social, mergulharam de vez na prática cênica realizada pela internet. Os espetáculos *A Arte de Encarar o Medo* e *Sobre Sexo e Outros Desejos Pandêmicos*, ambas de 2020, ganharam grande repercussão no meio teatral e nas mídias durante o período, por conta de seu uso criativo das ferramentas digitais. A crítica de Patrick Pessoa no site O Globo destaca: “rico o uso das possibilidades do *Zoom*, no que respeita a enquadramentos e justaposição de telas” e “a polifonia do dispositivo e os riscos técnicos assumidos pela produção e por atuações não raro performáticas são exemplos de uma necessária arte de encarar o medo” (Pessoa, 2020).

O curso/oficina contava com professores e ministrantes que eram membros d’Os Satyros e da SP Escola de Teatro, escola da qual um dos fundadores do grupo é diretor executivo, o ator Ivam Cabral. Após um período de experimentação com os módulos isolados, em que tivemos aulas de atuação que visavam criar uma relação entre a técnica de atuação e os recursos digitais da plataforma *Zoom*, como aprender a espelhar a câmera do celular e utilizá-la como uma *webcam*, inserir filtros de imagem e som, mesclar vídeos pré-gravados com transmissão ao vivo, entre outras ferramentas, formamos grupos mistos entre os módulos de Atuação, Encenação e Dramaturgia para criar cenas. Então, nasceu *Gelatina*, uma cena de teatro digital fruto da dramaturgia de Danilo Facioli e Nicolly Miriã (sob pseudônimo de Carmelita Cali), direção de Marcelo Lucchesi e atuação por mim.

Em *Gelatina* (Lucchesi; Cremonini; *et al*, 2022), eu tive a possibilidade de “pirar” com o digital: a cena começa em uma cozinha, com a câmera do computador apontada diretamente para o ator enquanto fazia uma gelatina. Quando ia guardá-la na geladeira, temos o primeiro recurso técnico-digital: um celular estava escondido dentro da geladeira, e quando a porta é aberta, a câmera muda em fração de segundos para mostrar uma visão do interior do refrigerador, como um corte de perspectiva em um filme. A câmera do celular estava conectada ao computador por meio do aplicativo *Iriun Webcam*, que, quando instalado no computador e no celular,

utiliza a rede *Wi-Fi* para transformar a câmera do celular em uma espécie de *webcam* portátil. O corte era realizado pelo apertar de um botão de Aylon Dutra, que alternava entre as câmeras acopladas no computador e a *webcam*-celular, única ajuda presencial que tive durante a cena.

Depois, o botão era acionado novamente e retornava para a câmera principal do notebook. Então eu pegava o dispositivo com as mãos, mudava de espaço (e portanto, deixava Aylon sozinho na cozinha) caminhando até o quarto, utilizava luzes coloridas, alterava o fundo da imagem, inserindo um vídeo que gravamos previamente, permitindo que eu interagisse com meu duplo²⁹ ao-vivo, depois inserimos filtro em preto e branco e apontamos o botão *play* para inserir as músicas da trilha sonora. Foram uma série de experimentações que mesclavam a atuação com a função de dominar a operação técnica digital. Ensaíamos exaustivamente para que as mudanças e os acionamentos de funções acontecessem da forma mais fluida possível, sem parecer que eu estava “buscando o botão com o olhar”, já que o meu rosto estava muito próximo da câmera e qualquer desvio de olhar seria perceptível. Ensaíamos tantas vezes que as mudanças e botões acionados tornaram-se automáticos, como marcações de cena. Nesse caso, o papel da direção de Marcelo Lucchesi estava mais focado em ser um olhar crítico para a atuação, e garantir que o ator (no caso, eu), conseguiria realizar a operação digital sem prejudicar a atuação. Dessa maneira, conforme Lírio:

O olhar do diretor é olhar a câmera, enxergar o detalhe, o close, o enquadramento, a incidência da luz. (...) Para o ator, também surge uma nova percepção do próprio corpo, notada, em muitos casos, por uma câmera especular. No processo de ensaio, se faz necessário o estudo do plano em detalhes, o que aguça a percepção minimalista do corpo. (Lírio, 2023, p. 17-18)

Marcelo não possuía muito domínio técnico do *Zoom* e seu computador limitava algumas funções por conta do sistema operacional utilizado. Com o passar do tempo, conseguimos que Nicolly colocasse o *play* na música, o que já diminuía uma das funções de ator-operador técnico.

Mesmo que a cena tenha sido realizada em um período final de pandemia, com reabertura de diversas casas de teatro, a equipe toda de *Gelatina* trabalhava à

²⁹ Tratamos do duplo aqui como a duplicação da imagem do ator em cena, sem a intenção de adentrar nos pormenores filosóficos do termo. Para mais informações ver *O Teatro e Seu Duplo*, de Antonin Artaud.

distância: eu no interior do Rio Grande do Sul, Nicolly e Marcelo em Brasília e Danilo no Rio de Janeiro. Por conta disso, passamos por uma experiência de Teatro Digital ainda muito isolada, com nossos encontros sendo exclusivamente online. Porém, passamos por uma problemática durante os processos de *Gelatina*. No período previsto para exibição das cenas de maneira síncrona dos grupos do curso do Satyros, eu não estaria disponível em função de outras atividades profissionais. Optamos, portanto, por gravar o trabalho na íntegra, sem pós-produção. Gravamos todo o projeto em plano-sequência, com as inserções digitais feitas *in loco*, e o registro foi transmitido na mostra *Contornos*, em que todos os grupos do curso compartilharam seus trabalhos, depois no festival *Satyrianas*, dos Satyros, na exposição *Não Estamos Tristes*³⁰, que organizei em Bagé/RS com o coletivo *Misturagens de Mundos*, e na seleção oficial do *XIV Festival Internacional de Cinema da Fronteira*.

A experiência com *Gelatina* proporcionou, além da vivência do curso e da possibilidade de experimentar operações digitais e recursos técnicos, a prática cênica e a experiência de atuar em meio a diversas necessidades de operação digital que o ator precisa dar conta. Era uma sensação de atenção redobrada, eu não poderia me entregar demais na atuação e esquecer as funções de operação digital, como também não poderia me preocupar demais com a técnica do *Zoom* e esquecer a técnica dramática. Foi só quando entendi que a manipulação digital deveria compor a partitura de movimentos como ator que a prática ficou mais fluida. Não era necessário separar, de um lado a prática de atuação, do outro a manipulação digital, porque isso era trabalho de pesquisa e reflexão posterior. Para atuar, era necessário somar as práticas, compreender a atuação digital como também uma necessidade de operação técnica. Foi como aprender uma nova língua: não adiantava pensar na tradução, utilizar a lógica do português, era necessário adquirir uma nova consciência de como aquela língua funcionava. Depois da experiência com *Gelatina*, convidei Marcelo para dirigir a etapa prática desta pesquisa, que vou abordar mais adiante nesse capítulo.

³⁰ CURADORIA: Rosângela Fachel. ORGANIZAÇÃO: Felipe Cremonini e Wagner Previtali

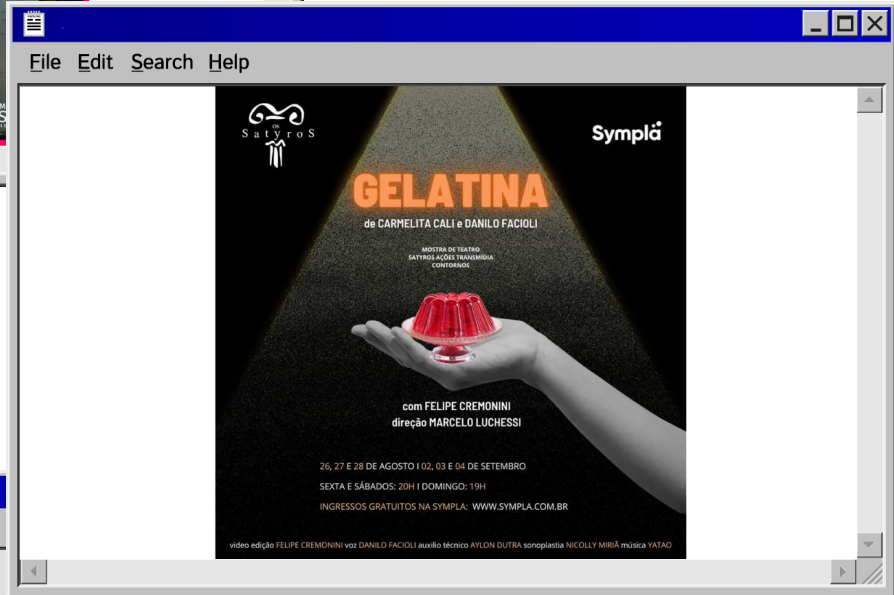
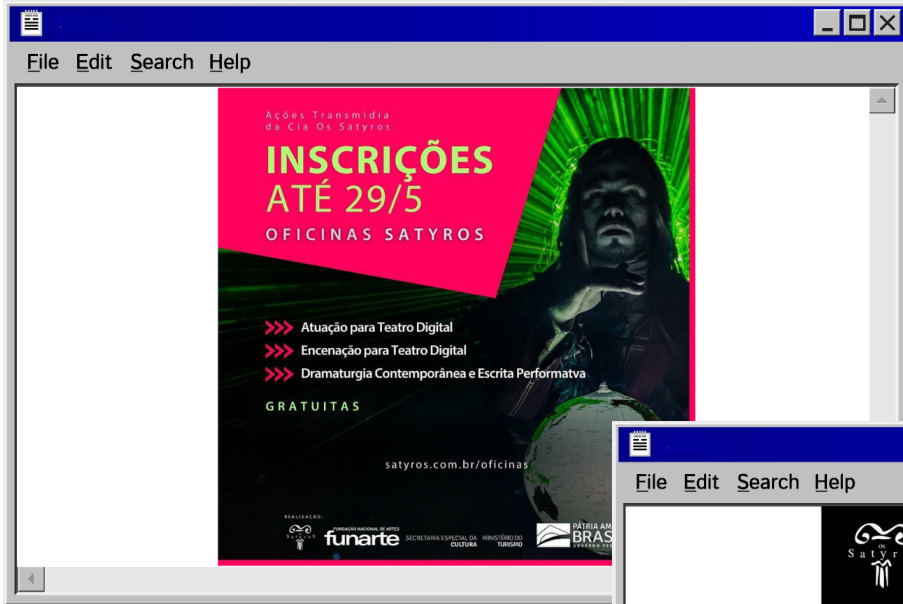


Figura 7: Cartaz de divulgação das oficinas sobre Teatro Digital dos Satyros. Fonte: Internet, 2022.

Figura 8: Cartaz da primeira exibição da cena *Gelatina*. Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

Figura 9: Captura de tela da cena de abertura de *Gelatina*. Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

Figura 10: Captura de tela da interação entre transmissão ao vivo e vídeo pré-gravado em *Gelatina*. Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

Em *Gelatina*, experimentei a prática cênica digital, o que depois foi aprofundado na cena *O Homem Que Dizia Não*, inspirado no texto *Bartleby, o Escrivão*, do estadunidense Herman Melville. O experimento de *O Homem Que Dizia Não* (Luchessi; Cremonini; Soares, 2023) contou novamente com direção de Marcelo Lucchesi e escrita dramática por João Soares. Novamente, tratava-se de uma equipe em trabalho remoto: eu no Rio Grande do Sul, Marcelo em Brasília e João entre Rio de Janeiro e São Paulo. No conto original, acompanhamos a história sob a narrativa não-confiável do chefe de um escritório em Wall Street na metade do século XIX. Através de sua perspectiva, conhecemos seus funcionários: Alicate, Peru e Pão-de-mel, e também ficamos sabendo sobre Bartleby - o mais novo contratado do escritório, que aos poucos acaba se negando a fazer seu trabalho, e causa um misto de fascínio e repulsa por parte do chefe. Em *O Homem que Dizia Não*, a história é reimaginada sob a perspectiva do personagem secundário Alicate, personagem ambicioso e com má digestão (Melville, 2005) que vai narrar suas impressões sobre o excêntrico Bartleby. O escritório em Wall Street também é adaptado para o *home office* do personagem, justificado no texto, pois, em determinado momento da história, foi necessário deixar o escritório para trás, com Bartleby ainda o habitando.

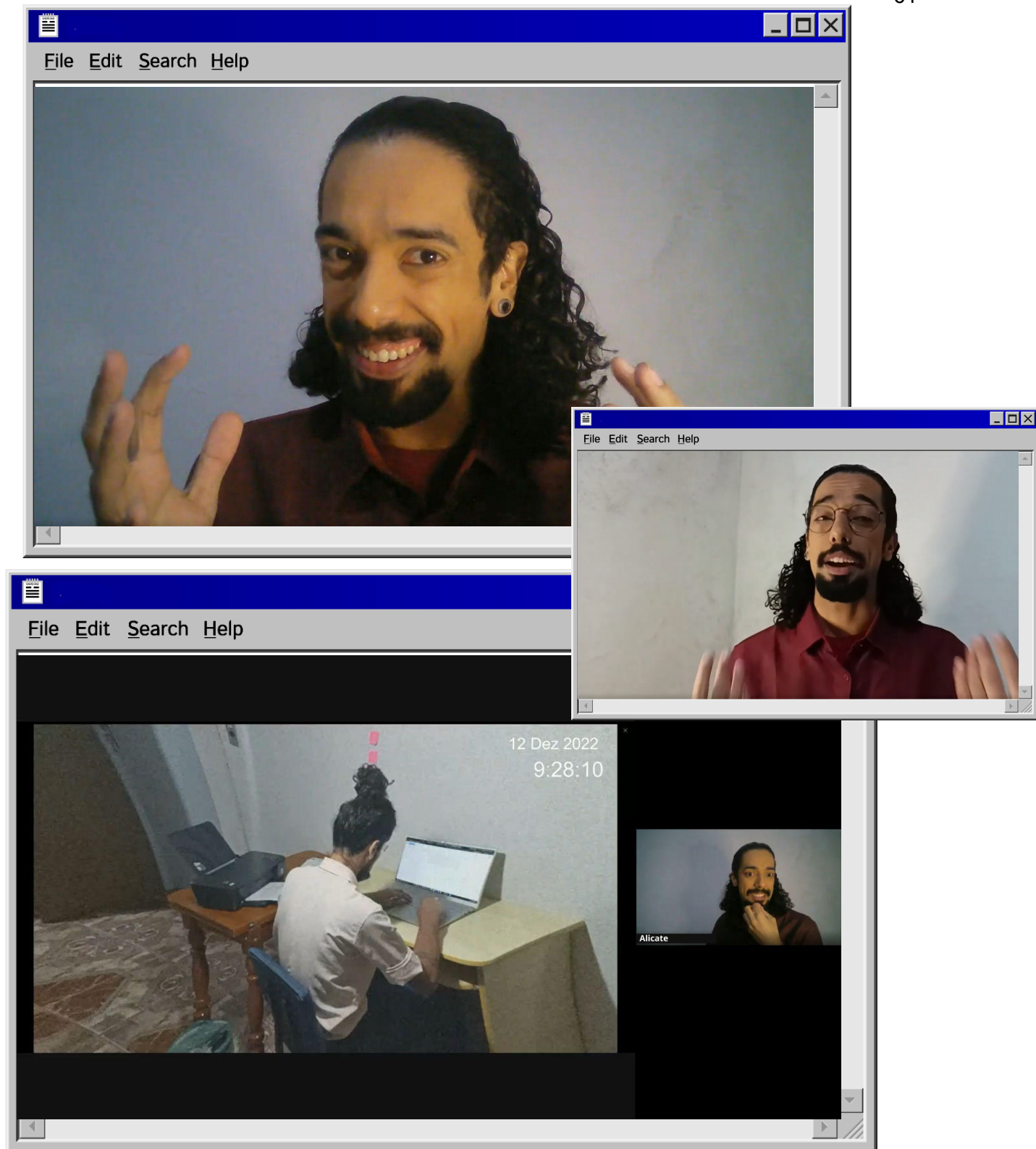


Figura 11: Caracterização de Alicate em *O Homem que Dizia Não*. Fonte: Acervo Pessoal, 2023.

Figura 12: Mudança de câmera para o personagem-ator em *O Homem Que Dizia Não*. Fonte: Acervo Pessoal, 2023.

Figura 13: Compartilhamento do vídeo de Bartleby em *O Homem que Dizia Não*. Fonte: Acervo Pessoal, 2023.

A ação cênica começa com uma câmera apontando para uma parede branca, e Alicate falando fora do quadro com alguém pelo celular. Em seguida, ele senta-se em frente à câmera para uma reunião, xinga os seus colegas que estão atrasados e finalmente percebe a presença de jornalistas na reunião - com quem ele conversa e que, portanto, ocupam o espaço do público. Assim, insere-se os espectadores no jogo cênico, como se a quarta parede estivesse não entre o público e o ator, mas atrás deles - e esse público pode interagir em diversos momentos da cena. Na medida em que a história avança - e Alicate faz de tudo para passar uma má-impressão de Bartleby - quando ele mesmo é um sujeito questionável - há momentos de mudança de câmera em que a narrativa é alterada para o ator Felipe (Ver figuras 11 e 12), em uma espécie de distanciamento *brechtiano*, o ator compartilha suas impressões sobre a cena e sobre a história, além de conversar diretamente com o público. Há também o compartilhamento de vídeo de Bartleby capturado por uma simulação de uma câmera de segurança (Ver figura 13), em que, novamente, atua como um outro personagem. Por fim, trabalhamos momentos de câmera na mão, que pontuam situações de delírio de Alicate, que beiram o *flashback* e a narração, marcados por uma luz vermelha.

Os momentos de operação técnica neste trabalho são mais contidos do que em *Gelatina*, por exemplo. Enquanto no experimento realizado no curso dos Satyros a ideia era justamente aproveitar e explorar a maior quantidade de operações que fosse possível (em apenas 10 minutos), afinal o curso estimulava essa exploração, em *O Homem Que Dizia Não* as inserções de operação eram bem mais dilatadas nos quase 50 minutos de cena, restritas a mudanças de câmera, compartilhamento de vídeos e mudança de iluminação. Em grande parte do processo de criação da obra, a preocupação maior foi com o trabalho de atuação do que com os aparatos tecnológicos. Assim, em *O Homem Que Dizia Não*, os recursos de cunho técnico-digitais surgem por necessidade da obra, não como o motor de criação. O ambiente do ciberespaço é abraçado pela narrativa dramática, e a inserção em uma plataforma de videoconferência faz parte da história. Foi necessário perceber que a criação no ambiente virtual já configura um teatro digital, que ele não é caracterizado pela sua capacidade de inserir elementos de operação técnica a todo instante.

Em determinados momentos de *O Homem Que Dizia Não*, tentamos inserir o Felipe-personagem como um vídeo pré-gravado, justamente para que a transição de um personagem para o outro fosse fluída, sem demonstrar que havia uma troca de câmeras em operação naquele momento, e também para que pudéssemos explorar uma troca de figurino e penteado. No entanto, achamos que utilizar esse recurso acabava fazendo com que perdêssemos o que mais de legal tem no teatro digital ao vivo: a possibilidade de improvisação. O Felipe-personagem era livre para falar com o público, passar suas impressões e até mesmo justificar erros do texto de Alicate como nervosismo e demais interações. O corte para um vídeo pré-gravado quebrava o fluxo energético que havia sido construído com Alicate. Então, optamos por assumir a mudança de câmera e a operação técnica na cena e, para marcar ainda mais a transição de personagens, quando a câmera se alterava (e mudava, portanto, o cenário), Felipe-personagem colocava um óculos (utilizado pelo ator na vida real), em uma espécie de “mudança de figurino”. Em *Gelatina* pudemos driblar vários erros de operação técnica que aconteceram de maneira simples: era só regravar. A cena ao vivo de *O Homem Que Dizia Não* inseriu uma outra camada de complexidade cênica-digital: o risco de estar ao-vivo. No capítulo 4, dedicado ao acontecimento cênico, trataremos da questão do risco.

As práticas cênico-digitais experimentadas para essa pesquisa foram resultado de diversas inquietações que surgiram, em um primeiro momento, como espectador de obras. Um desejo de compreender como a relação do ator com o equipamento técnico e a manipulação de artifícios de cunho digital se construíam. Para isso, tive a oportunidade de entrevistar alguns integrantes dos experimentos que fazem parte da análise desta pesquisa.

No caso de *Excelências*, o ator Sérgio Lulkin conta que o grupo também precisou buscar oficinas e formações no espaço digital para compreender seu funcionamento, sendo necessário primeiro um momento de aproximação da plataforma digital:

E a gente fez alguns workshops também ao longo desse tempo que davam recursos para Zoom, interpretação pra Zoom, jogo, como é que se trabalha como se fosse um conjunto no Zoom, com pessoas de teatro. Então também a gente foi se formando com pessoas que estavam já explorando isso e oferecendo. (...) Daí a gente foi somando e aprendendo coisas assim, no ato, sabe? Semana passada aprendeu e aqui já começava a explorar os recursos que eram compartilhados. (Lulkin, 2022)

É importante reforçar que o histórico teatral da maioria dos membros de *Excelências*, principalmente do diretor Marco Fronchetti, passa por uma prática física do trabalho de atuação, por uma vivência extremamente teatral, no sentido mais canônico da palavra. O histórico grupo TEAR, da capital gaúcha, de que vários dos membros de *Excelências* fizeram parte, ficou conhecido pelo seu trabalho de técnica de atuação, análises de movimentos, improvisação e jogos de cena. Portanto, a experiência com o *Excelências* trata, antes de tudo, de uma tentativa de reproduzir, no ciberespaço, as experiências cênicas que são marca constitutiva do trabalho desses artistas, já que o TEAR, fundado por Maria Helena Lopes, trabalhou a ludicidade dentro dos preceitos de Jacques Lecoq³¹. Mesmo com o grupo de *Excelências* buscando formações por fora, e compartilhando com os demais, ainda tinham alguns entraves que não conseguiam resolver. Conforme o diretor Marco Fronchetti afirma, eles “estavam nos primórdios da experimentação” (Fronchetti, 2021).

Foi justamente pela dificuldade de dominar a plataforma de uma maneira que se sentissem seguros para entrar em cena, que o experimento acabou sendo pré-gravado. Sobre isso, Fronchetti compartilha algumas das questões técnicas em que tiveram dificuldades:

Não sei se eu não tinha na época, ou a gente não descobriu, que podia pegar a telinha [vídeo de transmissão do zoom] e a arrastar, eu acho que na época não podia mudar de ordem. Então eu fazia eles entrarem de maneira que ficasse a configuração que eu queria ver. Só que eles não se viam assim... Só pra mim que era aquela configuração. (...) No segundo [segunda parte da peça] os movimentos começam a ser em diagonais também. Aí começa esses jogos de ator, de treinamento de ator. Mas assim, levava uns três dias pra pessoa limpar o ambiente pra poder gravar [risos]. "Qual a altura que tem que ser, tá? Traz uns livros...", era sofrido [risos]. (Fronchetti, 2021)

A posição das telas dos atores era importante para que o jogo cênico se estabelecesse, já que o mesmo era baseado em criar direções da fala que dessem a impressão de comunicação em um mesmo espaço. De acordo com um vídeo-tutorial de Chris Menard no Youtube³², é possível reorganizar a ordem de

³¹ Há uma entrevista muito rica feita com Maria Helena Lopes, por Cláudia Sachs, em que a diretora conta sobre suas relações com a metodologia de Lecoq e como interferiu no TEAR. Ver referências.

³² O vídeo em questão é “ZOOM Rearrange Videos in Gallery View”. Nele, Chris Menard menciona a recém-lançada atualização de número 5.2.2 do Zoom, e que é a primeira vez que essa função aparece. O vídeo foi ao ar em 3 de Setembro de 2020.

exibição da galeria do *Zoom* desde Setembro de 2020. Então, possivelmente quando o grupo vivenciava os primeiros ensaios na plataforma, essa função ainda não existia, já que as práticas começaram durante o primeiro semestre de 2020.

É interessante perceber um esforço do grupo em “moldar” o aparelho tecnológico para o que seria necessário na cena. O pesquisador Arlindo Machado já destacava a utilização artística de máquinas digitais, valorizando a maneira como o artista subverte suas funções originais:

Existem diferentes maneiras de se lidar com as máquinas semióticas crescentemente disponíveis no mercado da eletrônica. A perspectiva artística é certamente a mais desviante de todas, uma vez que ela se afasta em tal intensidade do projeto tecnológico originalmente imprimido às máquinas e programas que equivale a uma completa reinvenção dos meios. (Machado, 2002, p. 23)

Machado trata em seu texto de experimentos como o de Nam June Paik, que utilizou ímãs para desconfigurar uma tela, ou William Gibson, que inseriu um vírus no dispositivo para destruir o texto exibido na tela, como exemplos de subversão da máquina (Machado, 2002). Nesses casos, estamos falando de plataformas de videoconferência, especificamente o aplicativo *Zoom*, criado para trabalhos de escritório, tarefas administrativas e etc (de acordo com o próprio website³³ da empresa). O que é possível destacar da experiência dos artistas de *Excelências* não é necessariamente o que deu certo e o que não deu, mas sim as maneiras encontradas para driblar as adversidades e produzir o que queriam em termos de teatro, Isso foi feito por meio da busca pelo domínio da técnica digital e pela impressão de teatralidade em sua prática. Portanto, o que o *Excelências* propõe em termos técnicos é muito simples: treinar os atores em cena para que haja uma impressão de um espaço compartilhado, e isso é feito através da organização das telas individuais dos atores em uma determinada ordem; de jogos cênicos que buscam vetores de comunicação que fogem do campo capturado pela tela; e do posicionamento dos corpos dos atores no quadro, mas que, no conjunto da obra, encontram-se com o vídeo do colega de cena.

³³ <https://explore.zoom.us/pt/products/meetings/>

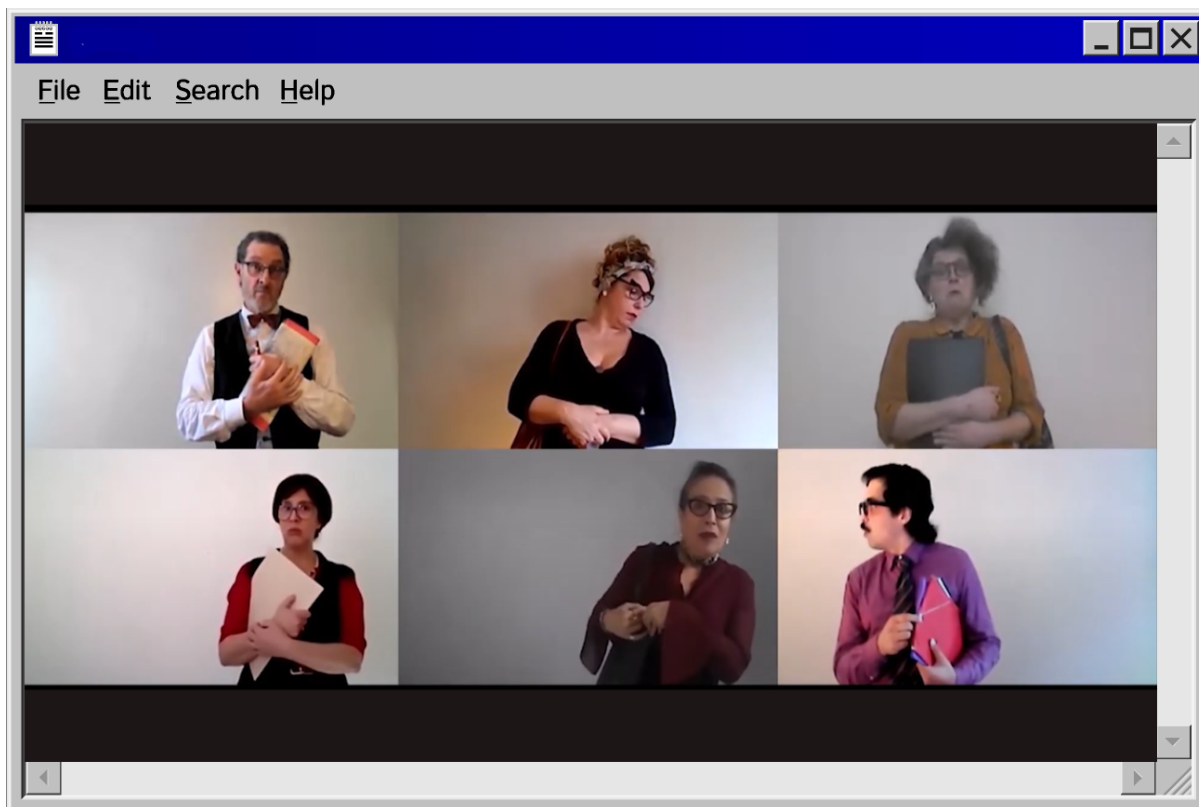


Figura 14: Olhares e posições dos corpos no quadro em *Excelências*. Fonte: Captura de tela de arquivo disponibilizado pelo grupo. Acervo pessoal, 2020

Com *Marat Descartes* em *Peça*, o processo era um pouco diferente: não se tratava de uma falta de conhecimento de lidar com o *Zoom* (plataforma onde originalmente a obra seria exibida), mas sim de funcionalidades que não eram próprias para o que os atores propunham para a cena. Havia nos artistas um desejo (e uma necessidade) de intercalar a transmissão ao vivo do ator com vídeos pré-gravados, porém as funcionalidades da plataforma dificultavam fazer isso de uma maneira orgânica:

A ideia inicial era resolver com o *Zoom*, mas dava muita c*gada. (...) E na hora de de soltar o vídeo era uma catástrofe, às vezes ia o vídeo e não ia o som... enfim. (...) Aí a Gabi Brites, que assinou os vídeos [pré-gravados], ela falou, "gente, eu estou sentindo que pra dar certo isso de uma espécie de uma mesa que receba os sinais, misture tudo e jogue o resultado final no YouTube, que seja, ou na plataforma onde for passar". Aí fomos pesquisar a mesa, até que a gente descobriu esse cara, o Ricardo, que apresentou o tal do *VMIXCall*, que é esse software, que é essa mesa na verdade. E aí ele veio aqui em casa (...), veio com máscara e tal, abriu o computador dele e apresentou o software falou, "é assim que funciona, eu posso perceber até oito sinais de celular, ou de computador, o que é que seja, e consigo fazer mil coisas, e eu faço tudo é remotamente, faço lá da minha casa" (...). E aí

foi uma solução incrível, e aliás é uma das coisas que as pessoas mais falam quando elogiam *Peça*, é o fluxo. (Descartes, 2021)

Essa busca por encontrar uma nova plataforma que suportasse a movimentação técnica a qual *Peça* se propunha foi possível graças a recursos que o projeto recebeu via editais, ainda antes da pandemia. Em outras situações, provavelmente a resolução precisaria sair mais “barata”, já que o aluguel do plano básico da plataforma custa, enquanto essa dissertação está sendo escrita (Setembro, 2023), \$350 dólares. A falta de acesso a recursos digitais é, inclusive, uma das queixas de Marco Fronchetti com o teatro digital, e sua resolução seria uma “condição” para voltar a fazê-lo:

Cansou, sabe? Tanto que a gente não chegou no terceiro [terceira parte], a gente não chegou por cansaço. Claro, começou a liberar as coisas [da pandemia] (...). Mas isso estava cansativo também, a gente ter que lidar com essas limitações técnicas. (Fronchetti, 2021)

Apesar de o ator Marat Descartes contar com uma operação de vídeo a distância, isso não o isentou de um acúmulo de funções como, por exemplo, a produção de iluminação, os enquadramentos de cena e a “gambiarra” de um objeto para segurar a câmera-dupla do ator, que filmava seu rosto e aquilo que ele estava vendo. Porém, esse não parece ter sido um problema negativo, pelo contrário, pode ter sido inclusive a parte mais interessante para o ator. Descartes tem uma trajetória consolidada no teatro, porém é impossível falar de sua experiência como ator sem destacar sua trajetória na linguagem audiovisual, filmes, séries e telenovelas, pela qual é mais conhecido. Sobre essas experiências, Descartes assume que sempre se interessou pela operação de aparatos técnicos nos sets de filmagem:

(...) tem uma coisa que no cinema, eu sou aquele ator que não respeita as ordens do segundo assistente (risos), aquele que pede que você fique lá no camarim enquanto estão montando a luz, enquanto a arte está terminando. Eu gosto de já me meter lá, eu já fico lá olhando, fico sacando, já fico respirando o set, o ambiente. (...) Eu sinto que essa minha atitude me deu uma noção muito do audiovisual em todos os setores, sinto que isso me ajudou. (Descartes, 2021)

Portanto, Descartes utilizou de seus conhecimentos obtidos da linguagem audiovisual para executar as funções técnicas-digitais que *Peça* exigia. O que resultou em um tipo de obra bem diferente de *Excelências*, que buscava, com a câmera parada, criar um ambiente teatral. Aqui, Descartes não hesitou em inserir o máximo de digitalização e operações possível. Porém, claro, contou tanto com uma equipe, para a produção de vídeos pré-gravados, quanto com o auxílio de sua

esposa em casa, que ajudava sempre que necessário. Apesar do grande volume de operações, Descartes não abriu mão de exibir *Peça* sempre de maneira síncrona, pois para ele era isso que traria a maior conexão com o teatro, mas sobre isso falaremos mais adiante.

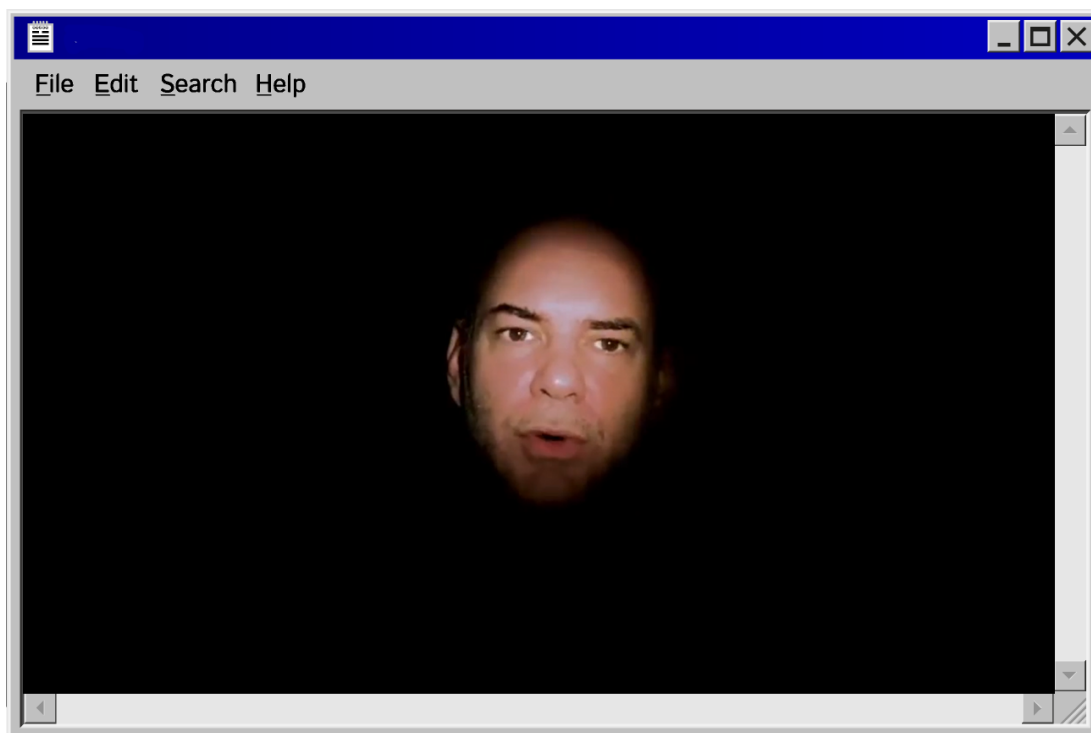


Figura 15: Exemplo de inserção pré-gravada em *Peça*, o rosto de Marat Descartes. Fonte: Captura de Tela, acervo pessoal. 2020.

Por fim, Michel Blois destaca que, na versão adaptada para apartamento de *Euforia*, as operações técnicas foram um pouco mais contidas, e contaram com a ajuda do seu parceiro:

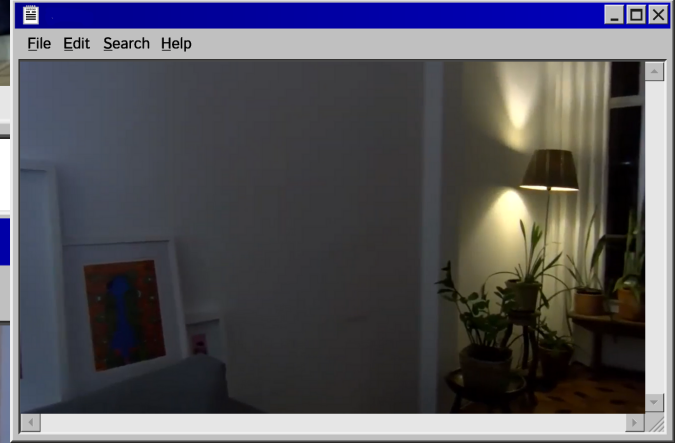
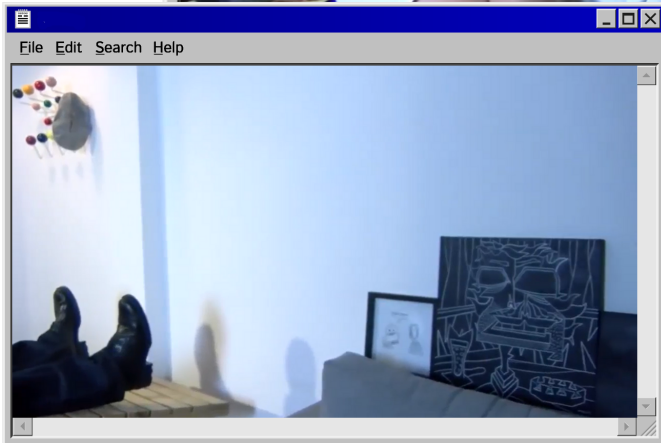
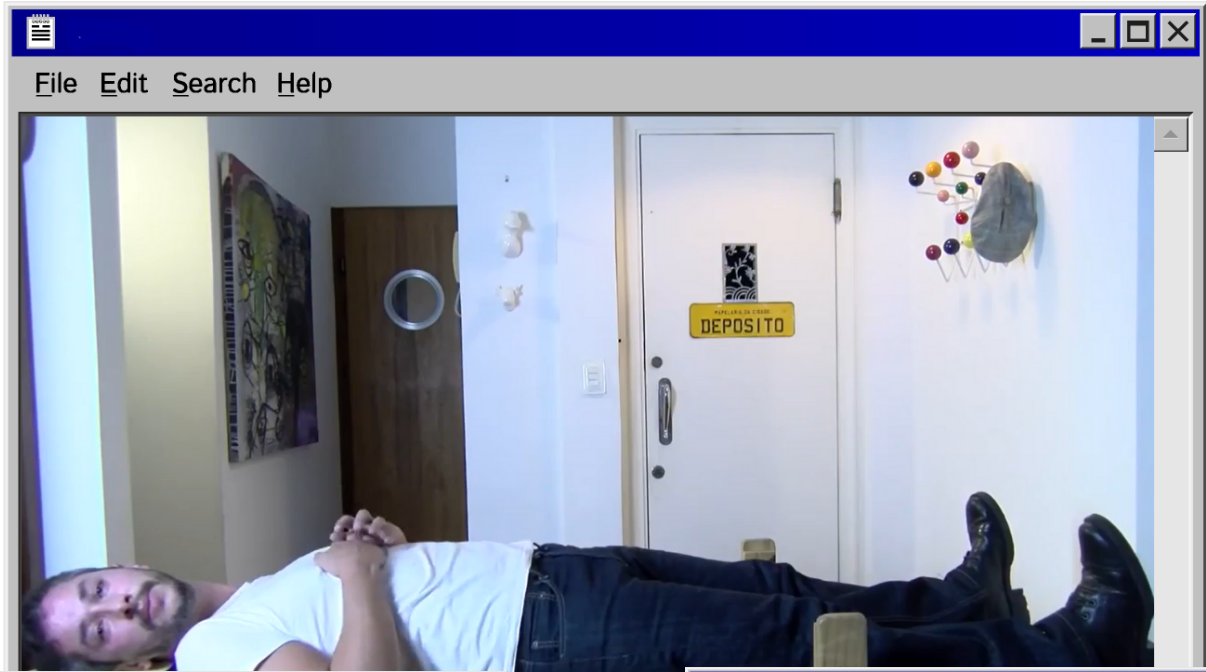
Apesar da sensação de solidão, eu não estava sozinho no meu apartamento: Meu marido me ajudou muito, operou a câmera - claro, não cobrei dele nenhuma técnica, apenas um movimento simples de câmera que já mencionei, mas foi de grande ajuda. Também havia uma operadora de som e de luz comigo, eu ouvia a trilha sonora junto com o público, então isso também foi de grande ajuda para estabelecer o jogo de contracena teatral. (Blois, 2022)

Blois, portanto, não se preocupava com a questão do enquadramento, o que foi um ponto de tensão tanto em *Excelências*, *Peça*, *Gelatina* e *O Homem Que Dizia Não*. A movimentação de câmera, embora simples, ficava a cargo de seu marido, e a trilha sonora e luz eram operadas à distância por membros da equipe. Então o ator

poderia se preocupar “apenas” com atuar. Sua ocupação de cunho técnico se deu, portanto, antes do momento da ação cênica:

Houve um cuidado para composição do cenário online, transformando ele numa espécie de “locação” que não havia no presencial. (...) Para fazer aqui na sala de casa, precisávamos pensar em composições que fizessem sentido para a linguagem audiovisual, tudo que estava sendo visto teria simbolismo, iria significar muito. Na primeira cena, por exemplo, fomos empilhando objetos que funcionariam para dar a impressão de papelaria - mandamos fazer uma placa, que fixamos na porta do elevador do apartamento e o fundo tinha mais texturas, quadros, portas, corredor e uma luz mais quente. Já na cena do hospital, optamos por um cenário mais limpo, tiramos tudo da sala, e fizemos uma brincadeira com a luz branca para dar a sensação hospitalar. Com algumas plantas, janelas fechadas, cortinas brancas, um outro ambiente no mesmo ambiente. (...) Pensamos tudo para a câmera. (Blois, 2022)

Assim, a experiência de Blois com a operação técnica foi em um sentido organizacional do *set*, uma espécie de direção de arte, para utilizar uma categoria do audiovisual, pensar o que aparecia na câmera e como apareceria. Sendo assim, podemos assumir que seu marido cumpria uma função de diretor de fotografia, sendo responsável pela movimentação de câmera e enquadramento durante a ação cênica. A adaptação de *Euforia* não utiliza muitos recursos das plataformas, e sim explora o diálogo e a atuação do ator voltada para a câmera.



Imagens 16, 17, 18 e 19: Giro da câmera em 180° em Euforia. Fonte: Captura de Tela, acervo pessoal, 2020.

Toda a questão de operação técnica no teatro digital surge como uma novidade por conta do caráter de isolamento durante a pandemia, em que os próprios atores precisavam lidar com as execuções. Por vezes, era a própria capacidade dos artistas de lidar com os recursos tecnológicos que despertava interesse em determinadas produções, como destaca o artigo abaixo citado, que trata da produção teatral potiguar durante a pandemia:

Pode encantar mais o trabalho artesanal e finito do ator do que o resultado que, comparado a outras linguagens que se apoiam no audiovisual, como o cinema, é um resultado muitas vezes precário. Contudo, ao ver o esforço de um homem ou de uma mulher, mesmo que mediado por uma pequena tela de smartphone, aquela arte que gera o entusiasmo se materializa e, com isso, o próprio teatro se configura enquanto jogo. (Oliveira; *et al*; 2020, p. 19)

Portanto, era a relação entre corpo e técnica, entre câmera e ator, entre filtro e atuação, que muitas vezes era a definidora da própria estética dos experimentos. A própria relação do ator com a câmera configura também um jogo cênico, como foi relatado por Nelson Kao, do Teatro Para Alguém, e mesmo na experiência do pesquisador com *Gelatina* e *O Homem Que Dizia Não*.

A introdução de tecnologias digitais em cena, no entanto, não é uma novidade. Hans-Thies Lehmann já comentava em sua sistematização do *Teatro Pós-Dramático* como uma “tendência de que a crescente tecnologização faça o corpo deixar de ser um ‘destino’ para se transformar num aparelho que pode ser conduzido e escolhido” (Lehmann, 2007, p. 350). Lehmann possui uma certa tendência ao pessimismo com relação às mídias digitais na cena contemporânea³⁴. Assim, é interessante perceber como as experimentações no Teatro Digital da pandemia chamam a atenção justamente por seu caráter artesanal e pela manipulação artística frente a tecnologias tão complexas.

Por fim, ainda sobre o caráter artesanal da tecnologia cênica, cabe mencionar a observação de Clarisse Bardiot sobre corpo e tecnologia, em um texto que aborda a projeção de imagens sobre o corpo e *remixes* de vozes ao vivo. A autora propõe uma reflexão acerca da manipulação humana no objeto tecnológico:

³⁴ Ver o capítulo Mídias, no livro *O Teatro Pós-Dramático* (páginas 365-395).

(...) sobre a questão das máquinas, da corporalização e da descorporalização. Tanto no que se refere à voz quanto ao corpo, o ator se coloca como um subjétil, pois recupera os dados fisiológicos que alimentam as máquinas. Ele é o suporte das performances das máquinas. São seus dados fisiológicos que se tornam dados digitais, que transformam os objetos dos teatros virtuais. (Bardiot, 2012, p. 111)

Assim, entendemos que independente do grau de utilização da máquina digital, seja mixando com vídeos pré-gravados (*Peça*), utilizando filtros de imagem (*Gelatina*) ou mesmo em um simples movimento de câmera (*Euforia*), o êxito do funcionamento das máquinas está na operação humana. A possibilidade de teatralização da mídia digital só é uma realidade pois há um corpo físico e biológico criando, operando e alimentando a máquina.

2.2.1 A contracenação com a câmera

Para além de uma relação que os artistas da cena precisavam estabelecer com a linguagem das plataformas de videoconferência durante as experimentações de Teatro Digital do período de pandemia, houve também uma experiência marcante de contracenação com a câmera, pois, como já vimos, houve também experimentos só em texto ou em áudios. Uma das características mais sobressalentes das peças em formato “chamada de vídeo” era a atuação voltada para a câmera, diluindo a quarta parede cênica, mas por vezes tornando-a dramática, ou seja, criando um objetivo de fala que não era necessariamente o público do outro lado da tela, mas sim um outro interlocutor. Isaacsson diz que

(...) A contracenação direta entre personagens, concretiza-se pelo olhar dos atores voltado para a câmera, promovendo uma ambiguidade de destinatários do enunciado, já que a câmera é, ao mesmo tempo, o ator parceiro e o espectador. Opera-se ali uma ruptura da “tela”, à semelhança da ruptura da quarta parede do palco, contribuindo para uma imersão do espectador no universo da representação (Isaacsson, 2021, p. 7)

A característica de atuação voltada para a câmera é, talvez, o fator que mais aproxima o Teatro Digital da linguagem audiovisual-cinematográfica e, portanto, que mais se utiliza de técnicas cinematográficas.

Sobre *Excelências*, o diretor Marco Fronchetti comenta que a linguagem que decidiu explorar no ambiente digital foi a das chamada de vídeo, o “frente a frente” característico das videoconferências e videochats, com intenção de aprofundar o

que já estava se estabelecendo como visualidade no espaço digital nesse período de pandemia:

Que linguagem que a gente pegou disso [as chamadas de vídeo]? Ficar conversando com as pessoas. Uma linguagem que se normalizou. (...) Eu acho que o negócio é explorar essas relações que a gente vai estabelecendo aqui. Essa conversa que se consegue. Acho que o teatro aqui é mais conversa. (Fronchetti, 2021)

Possivelmente, a utilização prioritária da palavra e da linguagem de chamada de vídeo se deve ao conhecimento limitado das possibilidades visuais da plataforma de transmissão, que foi apontado em vários momentos pelos artistas. E, como o jogo de contracenação era um ponto muito forte no experimento, um de seus maiores desafios foi burlar a chamada de vídeo tradicional e criar uma ilusão de um espaço compartilhado entre os atores. Para isso, os atores não poderiam olhar um para o outro na tela, ou seja, um ator não poderia contracenar com a imagem do seu colega projetada no ecrã, e sim, olhando diretamente para a câmera ou para pontos marcados no espaço: “uma coisa que é muito difícil é não olhar pro outro, olhar para a câmara. É básico, mas a gente levou muito tempo pra se acostumar a fazer isso.” (Fronchetti, 2021).

É perceptível, nos dois episódios de *Excelências*, dois tipos de direcionamento de atuação diferentes: na primeira parte, percebe-se que os atores exploram a fala direta para a câmera, para a lente do dispositivo, buscando romper a barreira da tela, falando ao mesmo tempo com o espectador e com seu parceiro de cena; já na segunda parte, percebe-se uma exploração de olhares na diagonal, buscando o encontro do parceiro da cena através de uma simulação de um ambiente compartilhado. Na contracenação presencial, muitas vezes, o jogo não costuma ser muito diferente. É possível dar a indicação de que se está falando para o colega de cena sem precisar virar a cabeça para o lado, estando totalmente de frente para o público, basta uma simples indicação com o olhar ou mesmo com o corpo, e é possível perceber no acontecimento do quadro para onde a fala está sendo direcionada. Claro, o jogo de contracenação na situação presencial pode ser explorado de diversas formas, brincando com níveis altos e baixos, trocando de posições em cena, criando dinâmicas corporais, e etc. Mas no fim, a regra da convenção é o que conta: é necessário que o público compreenda qual a dinâmica do jogo e como ele vai funcionar.

Em *Excelências*, então, o jogo cênico deveria criar uma relação entre os atores, e a conexão de fala diretamente para o olho da câmera ajudava a criar uma espécie de conexão entre eles, mas também com o público, já que o “olho no olho” com o público é, talvez, o maior laço entre performer e plateia no teatro mediado por plataformas de transmissão. Pelo menos foi o que o ator Marat Descartes percebeu em *Peça*, ele compartilha que descobriu no diálogo direto com a câmera uma maneira de manter o público conectado com ele, e fez isso experimentando cenas em que “fugia” da conexão com a tela e realizava cenas contemplativas, com a câmera parada:

Sinto também que uma outra coisa que a gente descobriu no processo de ensaiar online, por exemplo a cena da terapia inicialmente (...) era eu sentado na mesma poltrona onde eu faço o Descartes, com poltrona meio como se fosse divã, meio de costas, e a gente fez um dia assim. Aí eu fui assistir e eu falei "nossa, eu desligaria no primeiro minuto" porque é isso uma coisa que talvez no teatro super funcionasse, porque o teatro tem uma coisa mais contemplativa, que aqui não rola. (...) E isso foi uma descoberta importante que escorregou depois pra todo o resto. (...) Eu não posso perder isso aqui, esse esse olho no olho, mesmo que eu fale aqui um pouco, vá fazer um negócio ali, eu tenho que voltar pra cá, e retomar tomar esse vínculo. (Descartes, 2021)

Descartes então utiliza a própria dramaturgia do experimento para justificar a fala voltada para a câmera, atribui ao público o papel de terapeuta, quando começa a cena como uma espécie de terapia-online no banheiro de sua casa, e vai ganhando camadas mais complexas e outros jogos cênicos na medida em que a história avança, criando novos papéis para o público, ou mesmo em uma relação de espectador passivo em outros momentos. Nessa relação estabelecida com a câmera, Descartes relata como a experiência de enxergar-se o tempo todo foi um ponto de destaque do Teatro Digital Pandêmico:

(...) a gente está sempre se monitorando, em todas essas plataformas, você sempre está se vendo numa telinha, vendo o resultado do que tá acontecendo, e ao mesmo tempo tendo que olhar pra outra pessoa... Mas quando é conversa é pior ainda, porque aí o olho da outra pessoa está aqui [aponta para a câmera], então isso é uma coisa muito louca. Porque eu no audiovisual, por exemplo, eu sou um ator que quando acaba a cena, eu nunca corro lá no pra assistir e ver como é que foi, não gosto assim. (...) E nessa tecnologia aqui não tem como, né? Ainda mais numa coisa que é feita com a própria câmera, se tivesse alguém me filmando, alguém controlando a câmera e o enquadramento, OK, mas no caso não, era sempre algum dispositivo que eu estava [operando], ou era esse laptop aqui no Descartes, que eu estava aqui na frente, ou era o celularzinho. Eu estava sempre me enxergando, até pro enquadramento estar minimamente bom, então isso era uma coisa bem louca também dessa nova experiência. (Descartes, 2021)

Portanto, Descartes percebe a importância de se visualizar no ecrã para ter consciência de fatores como enquadramento, iluminação, e demais noções de cunho técnico-digital, já que, ainda que haja uma equipe à distância transmitindo no *YouTube* o que suas câmeras capturam, é o próprio ator o responsável pela manipulação dessas câmeras. Se, na experiência presencial, a manipulação do olhar do espectador se dá, muitas vezes, através da própria movimentação corporal do ator (veja, por exemplo, as técnicas que os mágicos utilizam para distrair o olhar do espectador enquanto a “mágica” é realizada em frente a ele), no teatro digital, essa exploração exige o domínio do dispositivo técnico, pois é naquele pequeno enquadramento retangular que o espectador poderá percorrer seu olhar, e é naquele quadro que o ator tem controle do que é visto e compartilhado como cena.

É interessante pensar na experiência de Descartes com a manipulação do vídeo, principalmente quando levamos em consideração o famoso estudo de Walter Benjamin sobre a reprodutibilidade técnica. Benjamin utiliza como diferenciação do teatro e do cinema justamente essa manipulação técnica e atuação para a câmera. O filósofo diz que

[o ator de cinema] distingue-se do ator teatral pelo fato de sua performance artística, em sua forma original, a partir da qual se realiza a reprodução, não ocorrer diante de um público aleatório, mas diante de um comitê de especialistas, os quais, na qualidade de diretor de produção, diretor, operador de câmera, engenheiro acústico, iluminador etc., podem tomar a todo tempo a atitude de interferir em sua performance artística. (Benjamin, 2019, p. 72)

Portanto, é possível perceber que a relação entre ator e tecnologia/câmeras já é outra, e são exploradas das mais diversas formas. Desde Christiane Jatahy transformando suas peças em filmes ao-vivo, como o caso de *E se elas fossem pra Moscou?* (2016) até as peças digitais, em que a manipulação técnica-digital e composição fílmica estão associados ao trabalho de atuação, gerando um híbrido entre técnicas de atuação e aquelas de cunho digital-tecnológico. Podemos dizer, então, que nos casos aqui apresentados, temos um acúmulo de funções do ator, que além de ser responsável pela técnica de atuação, também “assina” funções como direção de arte, fotografia, iluminação, e até mesmo direção. Em outras palavras, um ator faz-tudo. No entanto, é importante deixar claro que ainda existe uma figura de direção em todos os experimentos aqui analisados, e até mesmo nos que formam a etapa empírica desta pesquisa. O papel da direção, no teatro digital remoto (em que os membros estão em partes distintas do globo), acaba sendo

muito mais voltado a ser o olhar externo, a pessoa que vai construir o que é visto à distância, porque a manipulação da atuação e do equipamento, acaba ficando à cargo do ator.

Ainda sobre a relação de Descartes com a imagem de câmera, chegou um momento em que a diretora Janaína Leite solicitou ao ator um storyboard³⁵ de *Peça*, para que toda a equipe conseguisse visualizar quadro-a-quadro:

Até pedi em um dado momento pro Marat pra fazer um storyboard, desenhar quadro a quadro... onde é que você está no quadro? Como é que a gente está vendo essa imagem? Que cômodos da casa [serão usados]? A gente começou de fato a ensaiar virtualmente. Eu não estive nenhuma vez na casa do Marat a gente ensaiou a peça inteira virtualmente. E foi um processo depois que a gente achou o mote, que achou o quadro, foi muito fluido. O Marat entendeu prontamente e aí o texto surgiu, o texto foi escrito muito rápido (Leite, 2022)

O recurso utilizado foi emprestado da linguagem audiovisual, e auxiliou a equipe a pré-conceber as imagens que estariam na tela do experimento. É interessante pensar como, além disso, o storyboard serviu como uma maneira de apresentar a casa-cenográfica de Descartes para a equipe, e portanto, também como um facilitador da composição estética, em trabalho remoto durante o período pandêmico (Ver figuras 20, 21, 22 e 23).

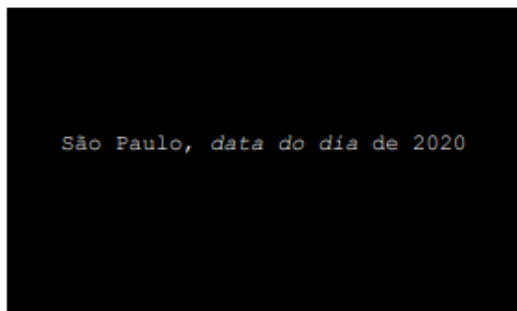
No experimento que faz parte desta pesquisa, intitulado *O Homem que Dizia Não*, tive uma experiência de ensaios que me fez pensar sobre o meu duplo em tela. Nas anotações do diário de bordo do experimento, em 12 de Janeiro de 2023, relatei um ensaio solo que fiz em meu quarto. Nesse dia, iniciei o ensaio em frente ao meu computador, na mesa que costumo usar para estudos e trabalho, e fiz duas ou três passagens do texto com a câmera desligada, sem ver a mim mesmo. Mas não por um ímpeto consciente de “me esconder”, mas porque até então não havia percebido que a câmera era o meu interlocutor e meu objetivo de ensaio. Eu estava trabalhando na lógica de teatro em que fui ensinado: a de que o espelho atrapalha. Recordo-me de diversas vezes durante a graduação, em que utilizamos uma sala do prédio de Dança e Teatro da Universidade Federal de Pelotas que continha espelhos em todas as paredes, e constantemente em nossas reivindicações de estudantes de teatro, pedíamos cortinas para os espelhos, pois atrapalhavam as

³⁵ Storyboard é um recurso utilizado para visualizar como o roteiro de uma obra audiovisual ficará na tela. Para isso, utiliza-se ou desenhos ou fotografias para organizar a composição de quadros. É semelhante a uma história em quadrinhos.

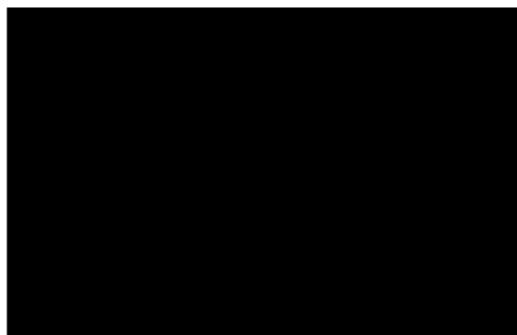
aulas de atuação, já que o ator ver-se em seu trabalho era considerado quase “proibido”.

CENA 1 - DIVÃ 1 / PREFÁCIO

(com tela preta, ouvimos o ator)

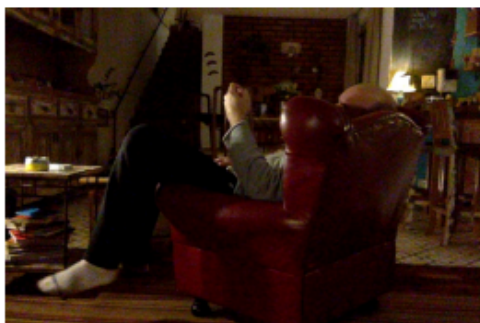


eu usar não vai conseguir significar nem um mililitro da profunda imersão em que eu costumo viver...



o mais íntegro e sincero... calado; e não é que eu não queira tocar as palavras, não é isso... sou um amante obsessivo delas, mas é no silêncio que eu prefiro penetrá-las. São Paulo, outubro de 2012

(da tela preta corte para)



(lendo)... porque a completude e a segurança que sinto no fundo

do poço se esvai, e tudo se esvazia quando sou forçado a transformar o que eu sinto e penso em palavras. A palavra que

e o que eu disser será algo sem esperança talvez... sem nem a esperança de que possa ser verdadeiramente comunicável, ou compreensível. Portanto, desde já, peço que não estranhem aqui se eu simplesmente passar o resto desse nosso encontro em silêncio, e acreditem, é quando consigo ser

...mas bom, então... eu nem sei porque eu quis ler isso, quer dizer, é porque - como eu tinha dito - talvez entrasse na peça... e é curioso, porque é de 2012, né? mas eu nem

edido por Marat Descartes, 2021.

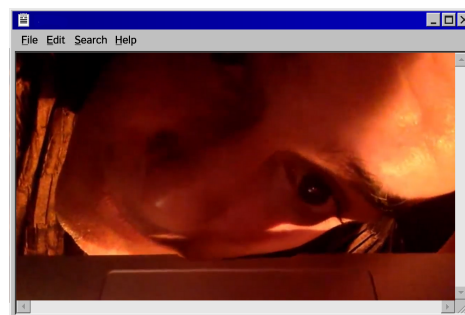
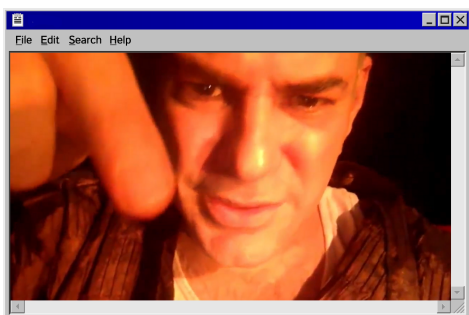
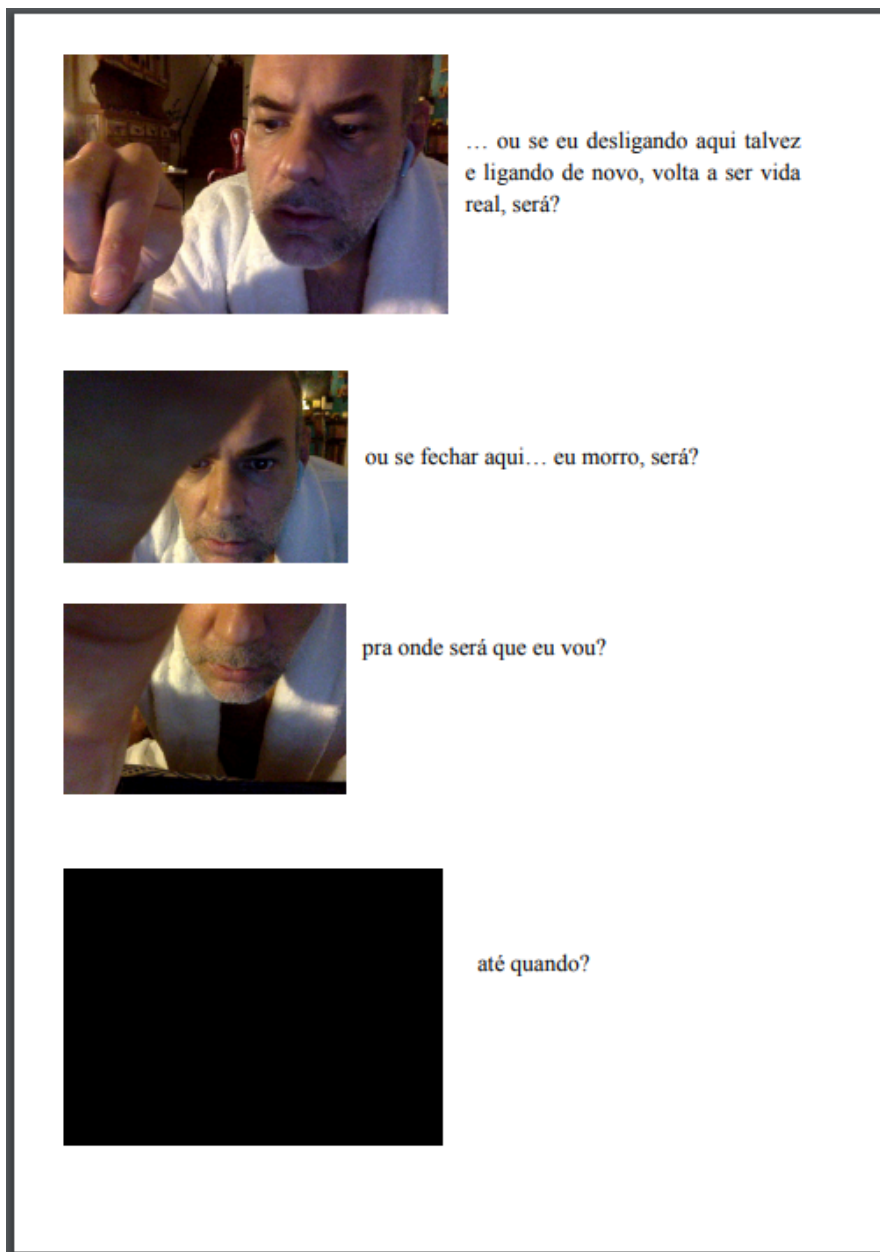


Figura 21: Página 11 do storyboard de Peça. Fonte: documento cedido por Marat Descartes, 2021.

Figuras 22 e 23: Captura de tela do resultado final em uma das apresentações. Fonte: Acervo Pessoal, 2021.

Nesse mesmo dia, realizei mais uma passagem de texto com a câmera do computador ligada, e me visualizando o tempo todo. Depois, ao relatar o ensaio para o diretor Marcelo Lucchesi, ele perguntou porque eu não havia gravado para que ele visse. A resposta foi: não sei. Já em uma anotação do dia 02 de Maio de 2023, na reta final do processo, eu havia voltado a ensaiar “na sala de ensaio” (ou seja, no link do *Google Meet* onde eu via minha própria imagem) e não mais na página do documento onde estava o texto, porque não havia mais necessidade de acompanhar a leitura. No diário de bordo, relato que sentia falta de ver a mim mesmo em tela, pois isso ajudava a compreender o que estava acontecendo com meu corpo na caixa-cênica do vídeo. Ou seja, passei, durante o processo do experimento, de uma etapa na qual a visualização da câmera era estranha para mim e eu não estava acostumado, a um momento em que a não-visualização do meu duplo no ecrã estava prejudicando o meu desempenho.

A experiência com *O Homem Que Dizia Não* demonstra como é necessário mudar a lógica de pensamento para trabalhar com o teatro digital que utiliza a linguagem audiovisual. Não é, obviamente, a mesma atuação para o teatro presencial, em que a visualização de si mesmo por parte do ator só seria possível através de um espelho ou de uma filmagem e acompanhamento posterior, tampouco é parecida com a atuação para cinema, em que quem acompanha o vídeo em tempo real é o operador de câmera ou diretor, através de uma tela. No Teatro Digital aqui estudado, que se situa com um específico recorte pandêmico e de isolamento social, a visualização do que acontece em tempo real na tela é necessária para o trabalho do ator, faz parte da responsabilidade da atuação compreender o que está sendo visto, quais os enquadramentos, e qual o resultado. Mesmo que haja ensaios de marcação de cena a ponto do ator não precisar acompanhar o vídeo, corre o risco de sair do quadro ou mesmo de um desfoque não-intencional da câmera. É possível que no período pós-pandemia as versões do teatro digital que vão surgir sejam mais parecidas com uma produção cinematográfica, com técnicos responsáveis por cada área de operação de máquinas.

Em contraponto, o teatro presencial possui uma característica muito particular, que é o enquadramento individual por parte do público. O que o espectador vai ver depende de sua própria busca, escolha do que olhar,

acomodação na sala (ou até mesmo posicionamento no teatro de rua). E mesmo que sejam utilizados artifícios de iluminação, cenografia e afins para tentar guiar o olhar o público, ele ainda pode caminhar seu olho para outro lado, se assim desejar. No teatro digital aqui estudado, o que está sendo capturado é exatamente o que será transmitido, mesmo que o olho do espectador deseja passear pela tela, há um controle maior do artista no que diz respeito à concepção do quadro.

O Teatro Digital do isolamento social aqui estudado também faz com o que o ator assuma uma outras duas funções, essas relacionadas ao audiovisual: a de diretor de fotografia e montador. Na função de diretor de fotografia, estamos falando da operação da câmera, enquadramento e recortes, já que é o próprio ator que se vê o tempo inteiro e precisa manipular a câmera. A função de montador, nesse caso, se mescla com a função de diretor de fotografia. Claro, a montagem em obras filmicas passa por um processo de pós-produção, ou seja, depois da atividade de atuação. Nos casos apresentados aqui, o ator também tem controle do processo de montagem, pois é ele quem vai escolher os recortes, as inserções de outros vídeos e, em alguns casos, até a câmera. O cineasta russo Vsevolod Pudovkin já percebia a necessidade do ator possuir um conhecimento do processo de montagem, por acreditar que isso facilitaria sua performance diante das câmeras, já que, assim, teria consciência do que vai ser o produto final em vídeo: “em outras palavras, o domínio e consciência da montagem, assim como dos movimentos de câmera durante a filmagem, são fundamentais para a atuação do ator de cinema.” (Greve, 2016, p. 943).

Assim, é perceptível, na adaptação digital de *Euforia*, como o ator Michel Blois buscou, através de seu conhecimento dos processos de audiovisual, estabelecer uma noção do que estava sendo transmitido no produto final:

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, eu nunca me senti sozinho fazendo um espetáculo solo presencialmente. Eu sempre contracenei com o som, com o cenário, que eram parte do universo do espetáculo, com a operadora de luz e som e com o público. 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, grifo nosso)

Mesmo com o auxílio operacional de seu marido, que realizava um movimento de câmera para mudança de cenário, Blois utilizou a câmera como seu interlocutor e como um recurso de compreender o que deveria ser visto. Com seu vetor de comunicação (para usar as palavras de Marat Descartes) voltado para a câmera, o ator afirma que “a câmera foi uma interlocutora generosa comigo, funcionou. Eu a sentia como um grande olho me puxando, me querendo.” (Blois, 2022).

Nos casos aqui apresentados, podemos constatar que, no contexto de pandemia, foi exigido do ator assumir funções de direção de fotografia e de montagem, tradicionalmente ocupadas por especialistas em tais áreas. A relação estabelecida entre ator e câmera, que se torna seu parceiro de cena e vetor de comunicação, vai depreender ao espectador a natureza do jogo cênico estabelecido, e também dá ao ator a segurança de que há alguém assistindo, já que, em muitos dos casos, os atores se utilizaram dessa relação com a câmera para simular uma conexão com um público. Na medida em que os atores dos experimentos de Teatro Digital se apropriam da câmera, e portanto, do principal maquinário da linguagem cinematográfica, há uma hibridação de linguagens em que coexiste a teatralidade das atuações, a técnica audiovisual-cinematográfica e a operação técnica. Esse entrelaçamento de linguagens é uma condição fundamental para a existência de um Teatro Digital, e podemos perceber no trabalho dos artistas que compreendem essa mistura como o trabalho de atuação acaba sendo o principal elo que sustenta todos os elementos, afinal, é durante o trabalho de atuação que o ator vai operar a câmera, transmitir o vídeo, criar efeitos cênico-digitais, enfim. O que fica de demanda, a partir dessas análises, é a necessidade de um treinamento de ator para o palco digital, que engloba outras técnicas em seu trabalho.

Levando em consideração o que foi exposto neste capítulo, com relação às experimentações cênicas dos artistas do corpus e diferentes níveis de operações técnicas, buscamos, no quadro abaixo, sintetizar os aspectos fundamentais das análises realizadas:

Quadro 1: Obras selecionadas para análise.

EXCELÊNCIAS (2020)	PEÇA (2020)	EUFORIA (2020)
Gravado na plataforma <i>Zoom</i> .	Transmitido no YouTube através do <i>VMIXCall</i> (espécie de “mesa de edição” que recebe os sinais das câmeras e joga com vídeos pré-gravados).	Transmitido no YouTube através do <i>Streamyard</i> (plataforma que possibilita o “ao vivo” do YouTube).
Média complexidade de operações técnicas por parte do elenco - cada ator com sua câmera em sua própria residência, relações de contracenação são potencializadas pelo encontro no espaço digital.	Alta complexidade de operações técnicas por parte do elenco - múltiplas câmeras, transições com vídeos pré-gravados, efeitos de vídeo (filtros, sobreposição de imagem, etc) e trilha sonora.	Baixa complexidade de operações técnicas por parte do elenco - câmera única com apenas um movimento de mudança de espaço.
Atuação direcionada para a câmera - buscando romper os limites e contracenar com outro ator.	Atuação direcionada para a câmera - em momentos atribuindo papéis ao público, em, em outros reconhecendo a existência de um público.	Atuação direcionada para a câmera - conta a história ao público, mas não necessariamente reconhece sua existência.
Dramatização do espaço digital - cria-se uma ilusão de um espaço compartilhado entre os atores, apesar de estarem cada um em um espaço diferente.	Dramatização do tempo digital - <i>Peça</i> tenta criar uma sensação de ambiguidade no público - através de colagem e fragmentos, mesclando com o acontecimento síncrono	Dramatização do interlocutor/câmera - uma movimentação de câmera faz com que o ator mude o personagem e o cenário em que está inserido.
Gravado - Solução prática para driblar adversidades da plataforma <i>Zoom</i> , internet oscilante e conhecimento da plataforma.	Ao Vivo e Gravado - Prioritariamente realizado de maneira ao vivo por um desejo performático do ator, porém com partes pré-gravadas que servem de <i>inserts</i> e transições para outras cenas.	Ao vivo - Realizado ao vivo para o festival do #EmCasaComSESC. Depois, o registro foi transmitido, tornando-se pré-gravado.
Não há espaço de interação/interferência do público.	Não há espaço de interação/interferência do público.	Não há espaço de interação/interferência do público.
Montagem original para o ciberespaço - a partir de um texto adaptado	Montagem original para o ciberespaço. A obra estava “estagnada” antes de	Montagem adaptada. Realizada originalmente de maneira presencial, e

previamente definido. Inicialmente pensada para o presencial, mas transposta para o digital logo em seus primeiros passos.	migrar para o digital.	adaptada para o contexto de pandemia.
--	------------------------	---------------------------------------

FONTE: Elaboração Própria (2023)

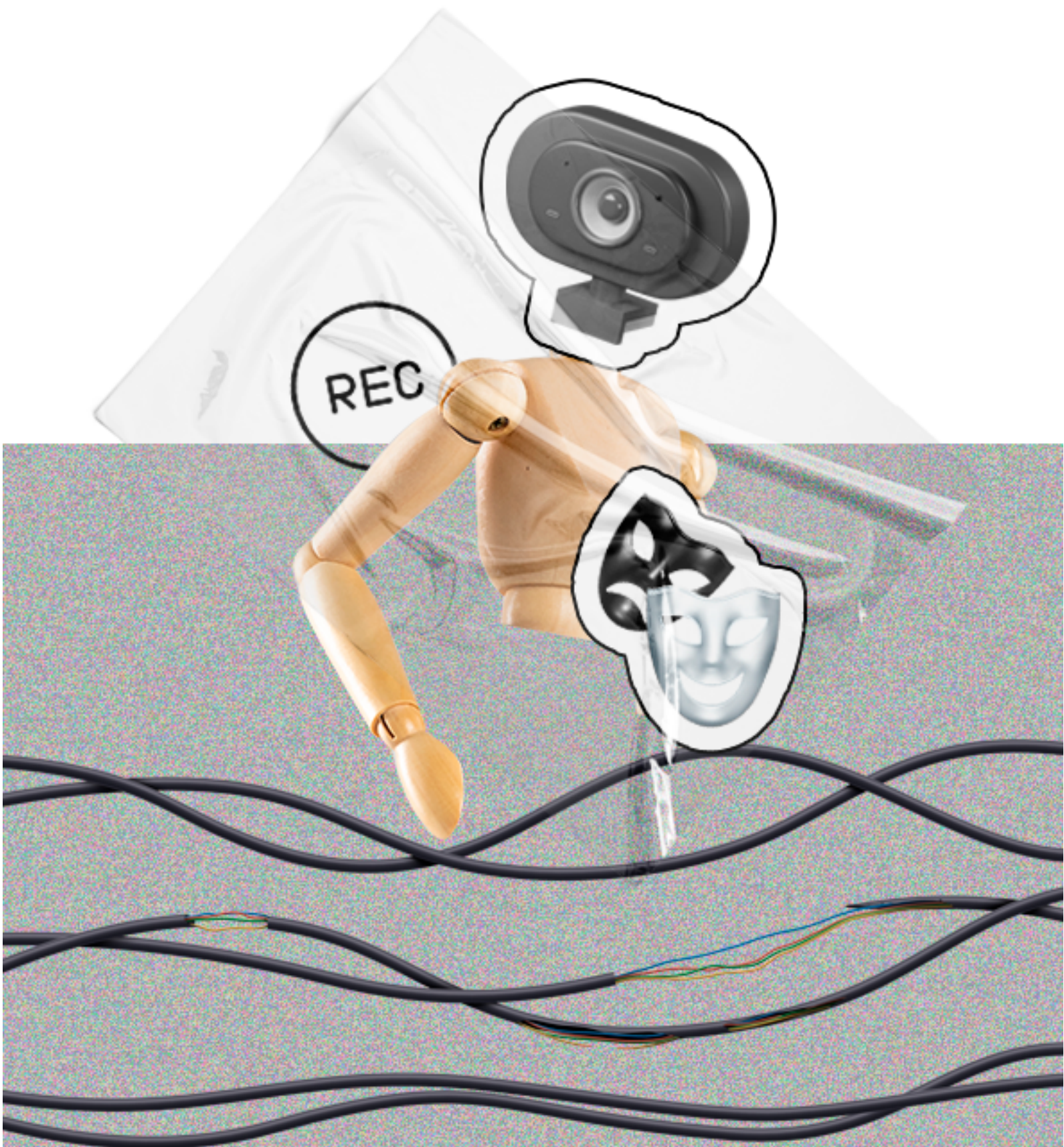
Quadro 2: Obras em que me insiro como corpus artístico.

GELATINA (2022)	O HOMEM QUE DIZIA NÃO (2023)
Gravado na plataforma <i>Zoom</i> .	Transmitido ao vivo no <i>Zoom</i> .
Alta complexidade de operações técnicas por parte do ator - mudanças de câmeras, iluminação, filtros de imagem e <i>chroma key</i> em um curto período de tempo. Resultado de um curso de investigação do teatro no <i>Zoom</i> .	Média complexidade de operações técnicas por parte do ator - mudanças de câmera, iluminação e compartilhamento de tela, realizados com um maior espaço de tempo.
Atuação direcionada para a câmera - sem definir seu interlocutor/momento de devaneio do personagem.	Atuação direcionada para a câmera - atribuindo ao público o papel de parte do elenco da cena.
Utilização do ciberespaço para construir a atmosfera de devaneio: múltiplas câmeras, trilha sonora, luzes piscantes, etc.	Utilização do duplo do ator através da imagem no ecrã - múltiplos personagens apresentados por um mesmo ator, com recursos de mudanças de câmeras e compartilhamento de vídeos.
Gravado - Solução prática para driblar problemas de agenda.	Ao Vivo - Transmitido via <i>Zoom</i> para um público síncrono.
Não há espaço de interação/interferência do público.	Possui espaço para interação/interferência em determinados momentos.
Montagem original para o ciberespaço - inspirado em <i>O Casal Palavrakis</i> , de Angélica Liddell.	Montagem original para o ciberespaço - a partir de uma adaptação de "Bartleby - O Escrivão", de Herman Melville.

FONTE: Elaboração Própria (2023)

Os quadros apresentados nos ajudam a visualizar a diversidade de expressões e abordagens utilizadas na produção de teatro digital. Além disso, eles destacam alguns padrões notáveis, por exemplo: Quando uma obra é transmitida ao vivo, é comum observar uma redução no volume de operações técnicas necessárias para sua realização; As atuações tendem a ser direcionadas para a câmera, resultando em uma variedade de tipos de interação com o público, como a construção de uma quarta parede dramática ou a integração do público no enredo, entre outras estratégias. Os quadros, também auxiliarão a compreender as análises que seguem nos capítulos subsequentes, tratando das explorações estéticas (Capítulo 3) e acontecimento cênico (capítulo 4).

3. PERSONALIZE SEU PERFIL: EXPLORAÇÕES ESTÉTICAS E MODALIDADES DE TRANSMISSÃO



Neste capítulo, o enfoque está nas investigações estéticas exploradas no ciberespaço durante os processos de criação cênicas. Buscamos aproximar os processos de criação de uma obra digital ao que é comumente experimentado no teatro presencial. Assim, interessa reconhecer as maneiras pelas quais os artistas imprimem no ciberespaço as suas concepções de teatro e como os recursos digitais foram utilizados visando a construção de uma cena.

A primeira parte deste capítulo é dedicada a abordar algumas questões estéticas, referentes às configurações e organizações da imagem digital, bem como a maneira que os artistas compuseram uma visualidade teatral através das transmissões de vídeo. A segunda parte é voltada para a análise de alguns elementos utilizados nos experimentos às propostas de signos desenvolvidas por Lehmann no Teatro Pós-Dramático. Assim, investiga-se a dramatização de alguns desses elementos na cena digital. Na terceira parte, são examinadas algumas modalidades de jogos teatrais realizados no ciberespaço, partindo da concepção que o jogo é um artifício cênico de grande relevância para a construção teatral, e portanto, iremos discorrer sobre como os jogos foram transportados (e até criados) para a realidade digital. A quarta e última parte deste capítulo aborda algumas questões referentes às modalidades de teatro digital ao vivo e pré-gravadas: o que está em jogo nestas duas modalidades? Quais são as principais diferenças em seus marcadores teatrais? Como a presença do ator se manifesta em ambas as modalidades?

Assim, trataremos neste capítulo de finalizar algumas discussões referentes aos processos de composição cênica iniciadas no capítulo anterior.

3.1 MUDE SEU ÍCONE: EXPERIMENTANDO A ESTÉTICA CÊNICA DIGITAL

Ao migrar as práticas teatrais para o ambiente digital, seja transpondo uma cena que já era realizada de maneira presencial, ou criando novos experimentos exclusivamente para o ciberespaço, foi necessário pensar de que maneira a estética teatral aparece nos ecrãs, tanto dos artistas quanto do público. Por estética, queremos tratar aquilo que é visto em tela, a composição cênica.

Primeiro, precisamos conceber o que seria uma estética cênica digital. Quando falamos do teatro digital da pandemia, especificamente das obras aqui

apresentadas, estamos falando de uma tela no formato retangular, fragmentada em diversas outras telas retangulares. Essas outras telas vão exibir as imagens, seja de um ou de mais atores, utilizando essencialmente uma câmera fixa no ator, o que muito se assemelha aos primeiros experimentos audiovisuais. Como afirma Gabriela Lírio,

Nesse momento, em que estamos diante também da criação de uma linguagem nova no entrelaçamento do digital (bastante explorado em diversas mídias), do teatro e da internet, há o retorno de alguns aspectos da relação inicial entre teatro e cinema, como a adoção da câmera fixa nas filmagens de espetáculos em cartaz na web. (Lírio, 2023, p. 21)

Não vamos nos aprofundar aqui nas relações entre teatro e cinema³⁶, apenas trazemos esta questão para evidenciar como se apresenta a utilização do vídeo no teatro digital. Também, é importante pensarmos na imagem digital como uma linguagem que suscita um grande interesse por parte de quem a consome, de acordo com Lehmann

As imagens cinematográficas e depois as de vídeo conquistaram seu poder graças à fascinação por elas suscitada. As imagens fotográficas em movimento e depois eletrônicas atuam sobre a imaginação - e sobre o imaginário - de maneira muito mais forte do que o corpo vivo e presente no palco. (Lehmann, 2007, p. 366)

Assim, levando em consideração o interesse pela imagem que possuímos, o que temos no teatro digital, portanto, é um corpo presente na tela, em uma condição teatralizada, mediado por uma câmera e uma tela de computador, utilizando-se de uma câmera parada que já é bastante conhecida por quem navega diariamente na internet e realiza videochamadas, para gerar efeitos de teatro.

Por se tratar de uma visualidade, em certo grau, comum ao ciberespaço, é graças a ela que é possível criar algumas “quebras de expectativa” do que está sendo visto em cena, gerando alguns dos momentos mais marcantes nas obras. É assim que Marat Descartes e Janaína Leite concebem *Peça*, por exemplo. O ator inicia o espetáculo levando seu notebook para o banheiro, e começa então uma espécie de terapia, em que o espectador é o seu terapeuta. Após ter essa relação estabelecida com o público, Marat cria outras imagens na tela, como o compartilhamento da área de trabalho de seu computador, abrindo pastas, mostrando imagens, dando *play* em áudios e vídeos, também cria uma sequência

³⁶ Quem se interessar pelo assunto, recomendo o artigo “Cruzamentos Históricos: Teatro e Tecnologias da Imagem”, publicado por Marta Isaacsson no periódico *ArtCultura* v. 13 n. 23, em 2011. Ver referências.

de movimentos com uma câmera em primeiríssimo plano, acoplada em seu corpo, que o acompanha em todas suas movimentações, inclusive a emblemática cena em que deixa sua casa e dirige seu carro até a frente de um teatro fechado. A diretora Janaína Leite chama essa estética de uma “peça de desktop”:

A gente falou muito das coisas de uma “peça de desktop”, né? Porque tinha já essa dimensão dos arquivos, dos documentos do Marat, a gente já sabia que ia tocar esse material mais pessoal, aí com esse pressuposto de uma sessão de terapia e de como a gente ia entrando, com uma casa invadida pela tela, invadida pela virtualidade, onde a gente mistura trabalho, vida doméstica, afetiva, terapêutica(...). Essa era a visualidade. (Leite, 2022)

Peça cria uma espécie de narrativa multimídia em tela, mesclando, além do vídeo ao vivo e pré-gravado, todo o material de imagens e textos que é compartilhado do *desktop* do ator. Isaacsson vai analisar esse tipo de criação:

(...) criações em ambiente virtual investem na diversidade de ferramentas da tecnologia digital para compor uma escrita multimídia, incorporando textos, sobrepondo imagens, sequências sonoras e visuais e articulando possibilidades diversas de interação. Criações, portanto, investidas da hipermediação e organizadas segundo princípios da justaposição e da parataxe. (Isaacsson, 2021, p. 19)

O que é possível perceber em *Peça* é, portanto, uma constante construção e desconstrução da noção da chamada de vídeo. Sempre que um novo elemento é inserido no quadro, seja ele na forma de imagem, texto ou vídeo, temos em seguida o retorno de Marat Descartes conversando com a câmera fixa. Com esse jogo, Leite e Descartes criam sua “peça de desktop” desenvolvida a partir de diversos elementos já conhecidos de quem utiliza um computador: cliques, pastas, vídeos, exploração dos hiperlinks, etc.

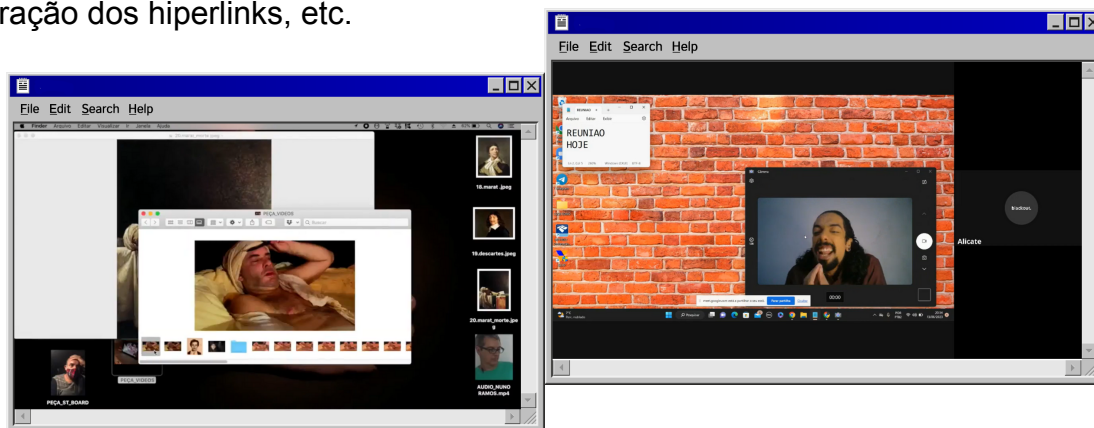


Figura 24: Peça de Desktop. Fonte: Captura de Tela, acervo pessoal, 2020.

Figura 25: Cena de abertura de *O Homem Que Dizia Não*, com inspiração estética em *Peça*. Fonte: acervo pessoal, 2023.

Outro exemplo da exploração de uma estética cênica digital que podemos mencionar é a utilização do ambiente em que o ator se encontra. Em *Peça*, podemos verificar uma adoção do espaço real na cena: o banheiro de Descartes é um banheiro na cena, o quarto é o quarto, o interior do carro é interior do carro, etc. Já em *Excelências* e *Euforia*, é possível perceber a criação de espaços ficcionais para as cenas. Em *Excelências*, o diretor Marco Franchetti buscou, através de uma padronização do quadro de todos os atores, criar uma composição que simulasse um ambiente compartilhado. Já em *Euforia*, é através de um trabalho de direção de arte que Michel Blois busca transformar seu apartamento em outros ambientes: “Utilizamos a sala, que é o espaço mais amplo do apartamento, retiramos os móveis, escondemos no quarto e criamos os dois ambientes para os personagens.” (Blois, 2022). Essa ficcionalização dos ambientes é possível por conta da captura da câmera, que limita o espaço de visualidade do ambiente real, e projeta no ecrã do espectador apenas um fragmento do todo, criando um extracampo no espaço real dos atores que possibilita o efeito desejado.

Nos experimentos desenvolvidos durante esta pesquisa, também podemos refletir sobre questões estéticas. *Gelatina* inicia adotando o espaço real, a cozinha da casa de Aylon. Na medida em que a cena avança, os ambientes mudam, a utilização de câmera explora filtros, alterações de eixos e mudança do fundo da imagem (uma espécie de *chroma key* possível de ser inserida em algumas plataformas). Neste caso, as mudanças do que é visto em tela condizem com o estado psicológico do personagem: quanto mais absorto em suas reflexões, mais a imagem reflete um ambiente surrealista, que é adotado graças aos recursos da plataforma. Em *O Homem Que Dizia Não*, o trabalho estético do espaço é semelhante ao que foi feito em *Euforia*, há uma direção de arte que simula um ambiente diferente. Neste caso, o quarto (o mesmo utilizado em *Gelatina*) é alterado para simular o home office do personagem Alicate. Em determinados momentos, em que o Felipe-personagem assume a narrativa, a mudança de câmera também indica uma mudança de fundo, e em dois momentos de *flashback*, em que Alicate enfrenta Bartleby, visualizamos uma luz vermelha densa, que neste caso, não é gerado por filtros, mas sim por uma luz apontada diretamente para o ator.

Sobre as escolhas estéticas, Gabriela Lírio propõe três categorias identificadas a partir das experimentações pandêmicas, sendo elas: As referências cinematográficas, o hibridismo e a performatividade fractal.

No teatro da pandemia, proponho três categorias de experimentações oriundas de escolhas estéticas, relativas a processos de criação, em relação intrínseca ao uso de dispositivos tecnológicos. A primeira delas, relaciona-se diretamente a referências cinematográficas. A segunda advém de uma linguagem híbrida: reúne imagens performativas e imagens digitais pré-gravadas. E uma terceira explora o que nomeio de performatividade fractal, ligada à linguagem proveniente do uso dos recursos técnicos dos softwares digitais atuais no diálogo intrínseco com os corpos dos atores. (Lírio, 2023, p. 20)

A partir de sua categorização, podemos associar *Euforia* e *Excelências* à primeira categoria, em que “diante desta perspectiva - de um espectador frente ao palco italiano - que diversos espetáculos apresentados na pandemia se estruturam” (Lírio, 2023, p. 21), e *Peça* à segunda categoria, que “explora o que nomeio linguagem digital híbrida, reunindo imagens performativas (...) e imagens pré-gravadas, o que exige um trabalho de equipe na edição de imagens ao vivo.” (Lírio, 2023, p. 25). Já *O Homem Que Dizia Não* se encaixa entre as duas primeiras categorias, na medida em que utiliza bastante a frontalidade da câmera parada, mas explora também o compartilhamento de imagens pré-gravadas e momentos performáticos no corpo do ator. *Gelatina*, no entanto, é difícil de categorizar: ao mesmo tempo que explora bastante inserções digitais, podendo ser considerada a terceira categoria, é realizado de maneira pré-gravada, o que se perde na categorização de Lírio, que demarca bastante enfoque no tempo compartilhado. A seguir, proponho que analisemos a utilização de dramatização da mídia digital pelos experimentos, e alguns dos jogos possíveis de se desenvolver nesse espaço.

3.2 PROPRIEDADES: A DRAMATIZAÇÃO DE ELEMENTOS DIGITAIS

A proposta de pensar uma dramatização da mídia digital compreende analisar a maneira como o ciberespaço foi ou não incorporado na cena, e se os artistas buscaram desenvolver tensões dos recursos das plataformas digitais na tentativa de criar outras percepções de tempo, espaço e significado no “universo da obra”. Compreende também pensar se houve justificativas nas obras para sua inserção no ambiente digital para além de uma maneira de driblar a pandemia de COVID-19. Apesar de mencionar a palavra “drama”, não me atento

necessariamente a uma análise de dramaturgia de texto, mas vale mencionar que as contaminações e atravessamentos da cibercultura na dramaturgia brasileira já foram analisados na dissertação de Leonardo Torres, que conclui que

Como no cotidiano social, o ciberespaço também abre um universo de possibilidades para o teatro, que podem ser tanto da ordem cênica quanto textual (...). Do mesmo modo que uma bula de remédio pode se tornar texto em cena, o *text* é influenciado por outras mídias e hoje em dia é facilmente impregnado de cibercultura, o que implica em transformações na linguagem. Esse panorama está em constante mutação e experimentação, se reconstruindo a partir dos adventos tecnológicos. (Torres, 2018, p. 135)

Podemos considerar, portanto, a ideia de dramatização nesse estudo mais próximo ao conceito de “pós-dramático” de Hans-Thies Lehmann. De acordo com Silvia Fernandes, o teatro pós-dramático possui algumas características que o evidenciam:

(...) cujo traço mais evidente talvez seja a frequência com que se situam em territórios bastardos, miscigenados de artes plásticas, música, dança, cinema, vídeo, performance e novas mídias, além da opção por processos criativos descentrados, avessos à ascendência do drama para a constituição de sua teatralidade e seu sentido. (Fernandes, 2013, p. 43)

Nesse sentido, Lehmann vai identificar signos teatrais pós-dramáticos, e conceber que

(...) a concepção de signos teatrais deve abranger todas as dimensões da significação: não apenas a dos signos que comportam uma informação apreensível, portanto a de significantes que denotam um significado identificável ou o conotam de modo inequívoco, mas virtualmente a de todos os elementos do teatro (Lehmann, 2007, p. 137)

Ou seja, o autor propõe que todos os elementos teatrais vão compor signos. Esses signos se atritam, se sobrepõem e geram conflito (não restrito aos conflitos do âmbito do texto dramático), constituindo lugares de tensão que também definem o pós-dramático. A saber, Lehmann (2007) propõe como algumas categorias de signos: parataxe, simultaneidade, jogo com a densidade dos signos, superabundância, musicalização, cenografia, corporeidade, entre outros. Nas composições do corpus artístico aqui analisado, é possível identificar alguns dos aspectos apontados por Lehmann, demonstrando peculiaridades da cena pós-dramática.

Um exemplo que podemos apresentar se dá em *Peça*, em dois momentos emblemáticos: o primeiro quando o ator Marat Descartes verbaliza o dia e a hora do acontecimento cênico para o público, e outro em que ele acorda de uma espécie de

pesadelo com o celular ligado em seu peito, novamente exibindo a hora exata em que a cena está acontecendo. A decisão de inserir estas informações não é em vão: um dos principais trunfos de *Peça* é a incerteza causada no público entre o que está acontecendo ao vivo e o que é exibição de vídeo pré-gravado. Portanto, quando a diretora Janaína Leite cria essas brechas de informações em tempo real para o público, ela está fazendo uma dramatização do tempo, utilizando os artifícios do ciberespaço: “teve uma coisa que foi um acerto da Jana, em alguns momentos mostrar o horário, o horário real assim, mostrar que realmente está acontecendo” (Descartes, 2022). Afinal, diferentemente de uma encenação presencial, em que seria muito mais complexo criar essa dualidade entre o ator real e o ator pré-gravado, o que é visto pelo público, no fim, é uma imagem em vídeo que pode ser manipulada e mesclada com produções realizadas de maneira prévia. Lehmann abordou a utilização desse recurso no palco teatral presencial, mas com a sensação de incerteza entre real ou não aparecendo em monitores que reproduziam imagens em tempo real da cena, combinados com o material pré-filmado: “o que ocorre aqui é uma intensificação e uma desconstrução do teatro em vários níveis (...) o teatro “vivo” é posto em suspensão e passa a ser uma ilusão, um efeito da máquina de efeitos.” (Lehmann, 2007, p. 384). Portanto, Janaína Leite se utiliza da ambiguidade gerada no ambiente do ciberespaço, fruto da própria mídia digital de vídeos, e insere elementos que vão reforçar essa sensação, mergulhando na dramatização da mídia como signos de *Peça*.

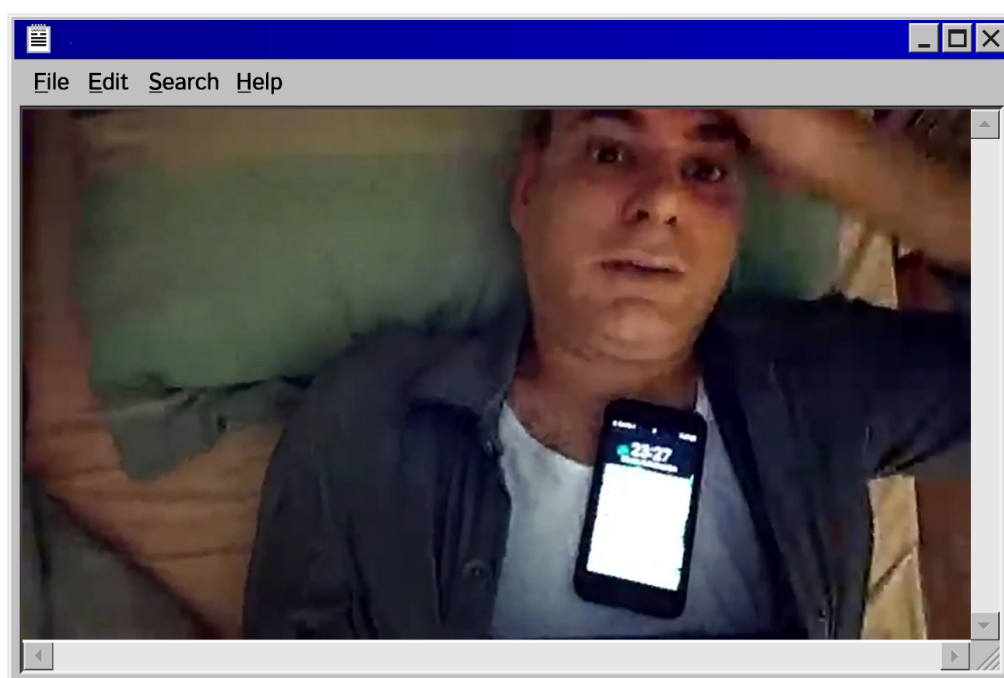


Figura 26: Demarcação do tempo real em *Peça*. Fonte: Captura de Tela, acervo pessoal, 2020.

Podemos associar o efeito de ambiguidade aqui gerado ao que Lehmann (2007) vai descrever como “Imagens de Sonho”, em seu capítulo sobre signos teatrais pós-dramáticos. No texto, o autor associa o mundo onírico (do qual podemos vincular a *Peça*, tanto por compreender a imprecisão do ambiente de sonhos e perturbação de ordem, quanto pelo próprio ator chamar a cena de “momento do pesadelo”) à

(...) não-hierarquia entre imagens, movimentos e palavras (...) ‘Pensamentos oníricos’ constroem uma textura que se assemelha à colagem, à montagem e ao fragmento, não ao curso de acontecimentos estruturado de modo lógico (Lehmann, 2007, p. 140)

Peça trabalha justamente na lógica de colagem e fragmento, ao passo que mescla sua reprodução com vídeos pré-gravados, materiais de registros da vida de Descartes (jornais, áudios, vídeos de nascimento da filha, trabalhos de escola, etc), e constrói uma narrativa não-linear, utilizando a mídia digital como um ponto de convergência entre todos esses registros e vídeos ao vivo, em que o limite entre *live* e gravado se dissolve, dramatizando o tempo da própria peça.

Se em *Peça* podemos perceber uma dramatização da mídia, que tensionou o tempo real e o tempo pré-gravado, em *Excelências* temos uma dramatização do espaço cênico digital. Na primeira parte do experimento, os atores criam suas dinâmicas de contracenação essencialmente através do olhar direto para a câmera, numa espécie de reprodução da chamada de vídeo tradicional, em que vamos acompanhar as interações entre os personagens (salvo alguns experimentos de simulação de envio de objetos através da tela, e interações entre os corpos uns dos outros, através de movimentações pelos limites da tela).

Já na segunda parte do experimento, o que se percebe é uma exploração que busca romper com o limite da tela, em que os atores se entreolham e cochicham uns com os outros como se estivessem dividindo o mesmo espaço. Nesse caso, a simulação com os atores não acontece somente em um espaço realista, que seria as respectivas casas de cada um, nem somente em uma clivagem no espaço para uma criação de uma teatralidade, como proposto por Féral (2015) a partir dos jogos entre ator e ficção, mas cria-se um terceiro espaço, um espaço que surge a partir da dramatização da mídia digital, que simula que os

atores compartilham o mesmo ambiente, e que esse ambiente é uma simulação do encontro real através do ciberespaço. É a partir da dramatização das pequenas telas retangulares, e da composição que elas criam quando combinadas umas com as outras que o diretor Marco Fronchetti buscou estabelecer um tensionamento entre espaço real, espaço ficcional, e espaço digital.

A percepção de uma cena única se faz pela combinação das gestualidades dos atores em seus respectivos quadros, cuidadosamente dosadas em *Excelências*. Lehmann propõe pensar a simultaneidade no teatro pós-dramático como um efeito da ordem do “parcelamento da percepção” (Lehmann, 2007, p. 146), em que o entendimento e concentração por parte do espectador, em determinados pontos, induzem a escolhas de atenção que excluem outras, mas que, mesmo assim, promovem uma experiência de múltiplas informações:

Esse procedimento se diferencia do mero caos na medida em que possibilita ao receptor elaborar o simultâneo por meio da seleção de sua própria estruturação. Trata-se ao mesmo tempo de uma estética de tratamento do sentido, já que a estruturação somente é possível como conexão de subestruturas ou microestruturas da encenação individualmente selecionadas, e nunca abrange o todo. Torna-se decisivo que o abandono da totalidade não seja pensado como déficit, mas como possibilidade libertadora (...) (Lehmann, 2007, p. 147)

O efeito de simultaneidade em *Excelências* é utilizado, tanto para gerar efeitos de caos, como quando vários martelos entram em cena, na tela dos atores, quanto de maneira ordenada, para criar jogos de contracenação. Existem outros experimentos que utilizam a simultaneidade das telas de maneira mais caótica (no melhor sentido possível), como *Novos Normais: Sobre Sexo e Outros Desejos Pandêmicos*, do grupo Os Satyros, em que vários atores entram em cena/ligam a câmera para simular orgias e fazer diversos tipos de coro em cena. A simultaneidade de telas no ciberespaço cria uma multiplicidade de acontecimentos que podem, tanto se combinar para uma única cena, quanto criar diversas microcenas que são exibidas ao mesmo tempo. Com relação às diferenças perceptíveis entre a simultaneidade no palco tradicional e na cena digital, no primeiro caso o espectador é um elemento pequeno face ao espectador, já que se encontra em um palco italiano, normalmente afastado das poltronas do público. Enquanto no contexto da tela, trata-se de um espaço onde é possível visualizar ao mesmo tempo duas ou mais ações, em tamanhos variados, que vai depender da aproximação ou distanciamento do ator com relação à câmera.

Já na adaptação para o espaço digital de *Euforia*, o ator Michel Blois interpreta dois personagens extremamente complexos: um senhor gay, em uma clínica de cuidados para idosos, que recorda sua juventude e seus primeiros interesses amorosos, e uma mulher que sofreu um acidente e ficou paraplégica, e redescobre o prazer do seu corpo, ambos personagens tratam da sexualidade de maneiras diferentes. No acontecimento cênico presencial, Blois conta que fazia a mudança de personagem aos olhos do público, martelando e alterando seu objeto-cenário para a próxima cena, enquanto no digital, ele espelha dois objetos-cenário idênticos, e realiza a mudança de personagens através de um giro em 180° da câmera, alterando de um objeto-cenário para o outro. No teatro digital, a câmera não é apenas um objeto cênico, mas o ponto de vista do público, o olho do espectador. A movimentação desse olhar provoca não apenas uma mudança de perspectiva em quem assiste, mas também uma mudança no rumo da história que o ator estava apresentando até então. A dramatização aqui, portanto, soma a mudança de persona que o ator está conduzindo com o novo ponto de vista produzido através do objeto de captura de imagem que compõe toda a obra. Apesar de ser um simples movimento de câmera, é ele que cria um efeito de mudança de eixo de tudo que está sendo visto nas telas dos espectadores.

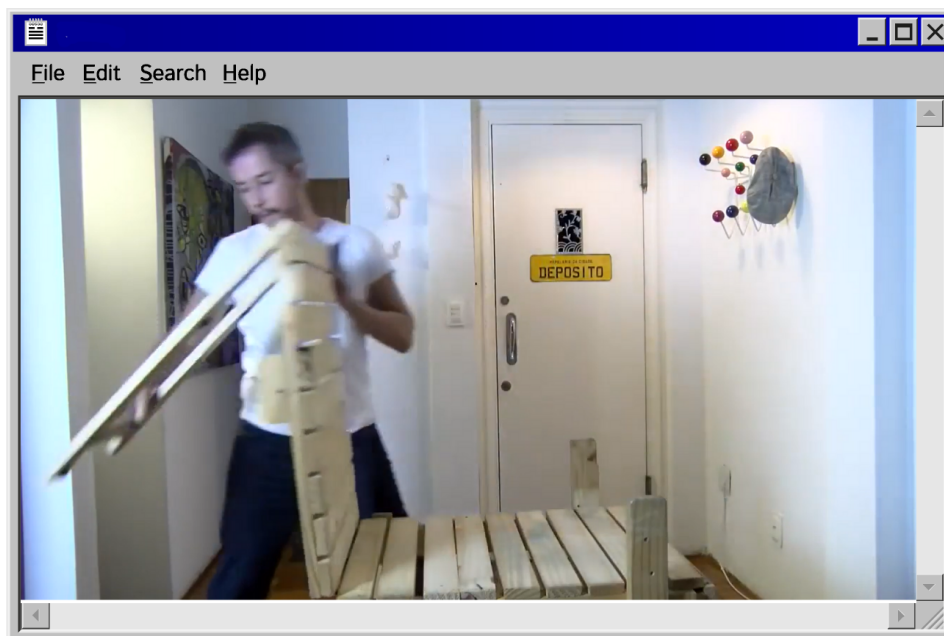


Figura 27: Manipulação do objeto-cenário em *Euforia*. Fonte: captura de tela, acervo pessoal, 2020.

Por fim, no experimento realizado para esta pesquisa *O Homem Que Dizia Não*, buscamos dar conta de diversas inquietações que surgiram no decorrer da trajetória do curso de mestrado e que se relacionam com as práticas mencionadas anteriormente. No experimento, utilizamos o recurso do distanciamento³⁷, apresentando o personagem em contraponto ao ator-personagem com o auxílio de uma mudança de câmera, que alternava entre a *webcam* do computador e a câmera do *smartphone*, semelhante ao que foi utilizado em *Euforia*, mas ao invés de uma mudança de eixo da câmera, mudamos a câmera que capturava a imagem. Além da representação do personagem Alicate e do ator-personagem Felipe, havia ainda um terceiro personagem interpretado pelo mesmo ator, o Bartleby, apresentado em um vídeo que simulava uma câmera de segurança em que o personagem Alicate tecia comentários e reações. Dessa maneira, fragmentamos o mesmo ator em três personagens na tela, mesclando mudanças de câmera, compartilhamento de vídeos pré-gravados (como em *Peça*) e jogos com o espaço cênico e exploração dos limites do quadro (como em *Excelências*). *O Homem Que Dizia Não* explora a dramatização do duplo (ou triplo) do ator, utilizando como recurso as possibilidades abertas no campo da mídia digital, gerando um híbrido de tempos e interpretações em cena, que compõem a narrativa da obra.

Através da ideia de uma dramatização da mídia digital, podemos verificar no uso dos recursos disponíveis nas plataformas digitais uma busca por integração entre o dispositivo tecnológico e o universo poético construído das obras. É através do tensionamento entre intenções de teatro impressas nas obras e o meio em que ele está veiculado que surgem diferentes utilizações do tempo, do espaço e da interpretação dos atores. Lehmann, ao separar conceitos como texto linguístico, texto da encenação e texto da performance³⁸ no capítulo de signos teatrais pós-dramáticos, ele diz que o

teatro pós-dramático não é apenas um novo tipo de texto da encenação (...), constituindo-se antes num modo de tratamento dos signos teatrais que revolve desde a base essas duas camadas do teatro por meio da qualidade estruturalmente diversificada do texto da performance. Ele se torna mais presença do que representação, mais experiência partilhada do que

³⁷ Procedimento de tomada de distância da realidade apresentada: esta aparece sob uma nova perspectiva, que nos revela seu lado oculto ou tornado demasiado familiar. (Pavis, 2015, p. 106)

³⁸ Ainda que o termo “texto” contenha aqui uma certa imprecisão, ela expressa que em cada caso se configuram uma correção e um entrelaçamento de elementos que (ao menos potencialmente) comportam significados. (Lehmann, 2007, p. 142)

comunicada, mais processo do que resultado, mais manifestação do que significação, mais energia do que informação. (Lehmann, 2007, p. 143)

O que se observa é, portanto, uma reorganização de signos teatrais no ciberespaço, que podem ser associados ao conceito de teatro pós-dramático, uma vez que busca espaços de tensão e dramatização no ciberespaço através da utilização da ferramenta digital como um potencial dramático da obra. Vale pontuar, entretanto, que não estamos afirmando aqui que toda a obra cênica digital é pós-dramática, mas sim que a sistematização de Lehmann é ampla o suficiente para identificar algumas de suas particularidades em experimentações digitais.

3.3 CONFIGURAÇÕES: ALGUMAS MODALIDADES DE JOGOS CÊNICOS NO CIBERESPAÇO

Vamos nos ater agora a pensar sobre os jogos que são construídos no teatro digital. É importante colocar essa questão em pauta, pois o jogo é um conceito operatório bastante caro para a teoria teatral, no que se refere às relações e tensionamentos que são colocados em cena. Entre os nomes que se destacam no campo da teoria do jogo no teatro estão Jean-Pierre Ryngaert e Viola Spolin. Ryngaert, em um exercício de aproximação do jogo com a terapia, vai definir o primeiro da seguinte forma:

O jogo coloca-se acima do teatro e acima da terapia, como uma experiência sensível fundadora do desenvolvimento do indivíduo em sua relação com o mundo, no âmago do campo cultural. O trabalho do jogo, como o da arte, se situa entre o subjetivo e o objetivo, a fantasia e a realidade, o interior e o exterior, a expressão e a comunicação. (Ryngaert, 2009, p. 41)

Já Viola Spolin afirma que os jogos teatrais são uma experiência coletiva, que desenvolvem uma série de capacidades entre os jogadores. Spolin define o jogo como:

Uma atividade aceita pelo grupo, limitada por regras e acordo grupal; divertimento, espontaneidade, entusiasmo e alegria acompanham os jogos; seguem par e passo com a experiência teatral; um conjunto de regras que mantém os jogadores jogando. (Spolin, 2010, p. 342)

Ryngaert e Spolin destacam em suas definições a experiência coletiva e com o mundo na existência do jogo. Como sabemos, essa experiência foi suprimida durante o isolamento social. A seguir, buscaremos identificar algumas características de jogos cênicos desenvolvidas nos experimentos de teatro digital.

Começamos por *Excelências: Experimento Zoom*. É possível dividi-la em três momentos: a abertura, o segundo e o terceiro momento. Na abertura, todos os personagens interagem em diálogo, discutem acerca de ideias que avançam pelo mundo e de como é impossível “falar bonito” sem utilizar o movimento dos braços durante a fala para gesticular; No segundo momento, os personagens se dividem em dois núcleos. O primeiro núcleo está em uma missão de “enxergar o bem”, e sobem nas costas uns dos outros, brincando com as partes do corpo que a câmera enquadra de cada um. Quando um personagem está em cima das costas do outro, ele se posiciona de forma que apareça apenas do seu tronco para cima, enquanto o outro, que está “embaixo” dele, posiciona-se de lado, tentando enquadrar o tronco na vertical da tela, como se o primeiro personagem estivesse com os pés em suas costas. O segundo núcleo tenta “ouvir o mal” através de um rádio, aproximam-se pelos cantos dos enquadramentos, como se estivessem compartilhando o som, e discutem sobre o que seria o tal “som do mal”, concluindo que as “músicas modernas” seriam como a “orquestra do Diabo”, e decidem destruir o rádio com um martelo. Durante a destruição do rádio, todas as câmeras retornam, compartilhando imagens dos martelos dos outros personagens (figura 28), reunindo-os para o terceiro momento, em que os personagens decidem fazer parte de uma espécie de revolução.

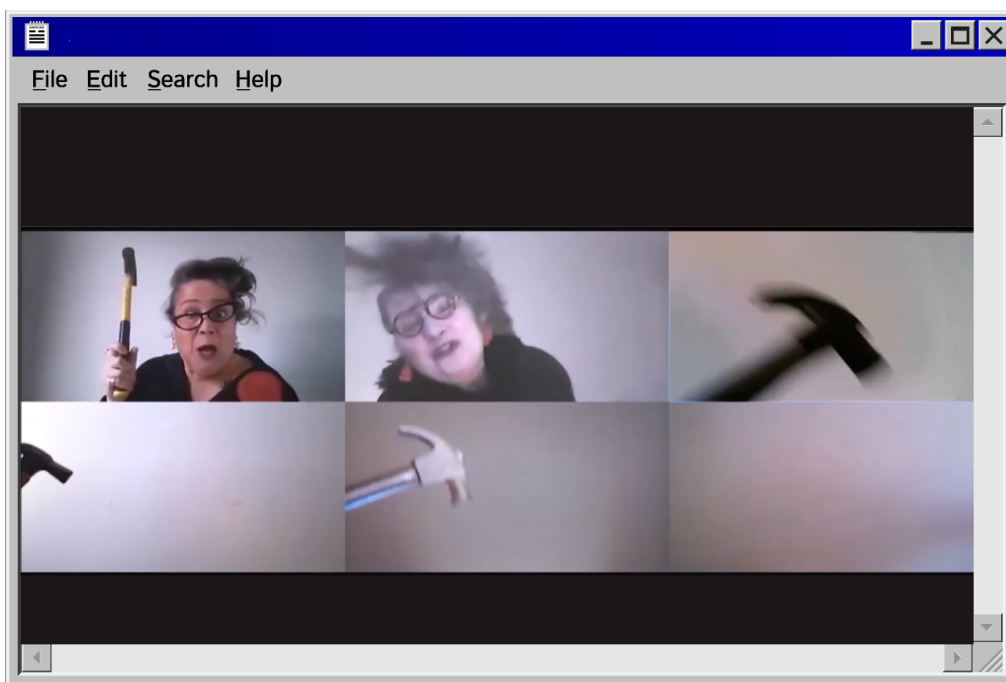


Figura 28: A destruição do rádio em *Excelências*. Fonte: captura de tela, acervo pessoal, 2020.

Iremos abordar agora o momento em que duas personagens estão tentando “ouvir o mal”, através de um pequeno rádio de pilha, e decidem, após uma breve discussão, que a solução para acabar com o som do mal seria quebrar o rádio com um martelo. Nesse instante, as personagens “passam” o martelo uma para a outra, entregando o objeto na direção da câmera, enquanto a outra pega-o atrás de sua câmera, criando a ilusão de troca de objetos. Quando a ação de destruição do rádio com o martelo inicia, o restante do elenco liga suas câmeras (uma espécie de “entrar em cena” digital) mostrando martelos em suas imagens, reforçando a ação das personagens em foco. Esse momento cria uma estética que funciona no ciberespaço, mas que dificilmente seria reproduzida com a mesma eficácia no teatro presencial. De acordo com o ator Sérgio Lulkin, a “composição visual aqui [no zoom] é mais ágil, e no teatro [presencial] seria muito mais trabalhoso. Um trabalhão para dar um efeito que talvez seria duvidoso. Aqui já tem um outro tipo de efeito” (Lulkin, 2021). O que destaco nessas cenas mencionadas de *Excelências* são os jogos de contracenação realizados, aliados a uma exploração dos recursos da câmera e da plataforma de transmissão que permite interações, como simulações de transferências de objetos e criações estéticas, resultando em uma sequência de acontecimentos que “joga”, tanto entre um ator e outro, quanto entre o próprio ciberespaço.

Percebe-se, no elenco de *Excelências*, um “estado de jogo” tão meticulosamente costurado entre eles, que ultrapassa qualquer adversidade ou desconhecimento da plataforma digital, e pelo contrário, utiliza-a como uma potência. Segundo Ryngaert, sobre as capacidades do jogo:

O principal interesse da arte viva reside nessa capacidade de produzir instantes longamente preparados e no entanto, arriscados, uma vez que, se a qualidade da apresentação no aqui e agora depende em grande parte da preparação, ela existe também pela aptidão dos atores para refazer como se fosse a primeira vez, com a mesma inocência, o mesmo prazer e o mesmo frescor. (Ryngaert, 2009, p. 52)

Assim, compartilho minha sensação assistindo a *Excelências* pela primeira vez: já em busca de um *corpus* artístico para a pesquisa, fui atrás do experimento dirigido por Marco Fronchetti na intenção de encontrar utilizações diversas das técnicas digitais, e quando me dei conta, não estava mais em busca de um teatro digital, eu estava fruindo e experienciando teatro. Ou seja, por mais que a estética do ciberespaço tenha causado um estranhamento inicial, o enfoque do grupo no

acontecimento cênico mais parecido possível com o presencial foi o que se sobressaiu para o espectador. As operações digitais, portanto, não eram um adereço, mas visavam a estruturação da cena.

Em *Peça*, um momento interessante que podemos destacar é em quando Marat Descartes se divide em dois personagens: Jean-Paul Marat, apresentado como no quadro *A Morte de Marat*, de Jacques-Louis David, e o filósofo René Descartes, em uma alusão às origens de seu próprio nome. Após apresentar cada personagem individualmente, os dois se unem na tela, cada um como um vídeo aberto na área de trabalho do ator, e acompanhamos uma espécie de interação entre eles. Outra cama interessante do jogo nesse momento é que o personagem René Descartes estava ao vivo, enquanto Jean-Paul Marat foi pré-gravado. O que observamos aqui é um jogo que coloca em funcionamento várias das camadas que constituem *Peça*: a “estética de desktop”, como chamada pela diretora Janaína Leite, que transforma o vídeo transmitido em um simulação de transmissão do computador do ator, a temporalidade dramatizada entre o vídeo ao vivo e pré-gravado, e a relação entre os personagens que vão reafirmar o caráter autobiográfico da obra. Em apenas uma cena, *Peça* estabelece um jogo cênico-digital que caracteriza um verdadeiro híbrido entre linguagem, dramaturgia e experimentação entre teatro e ciberespaço.

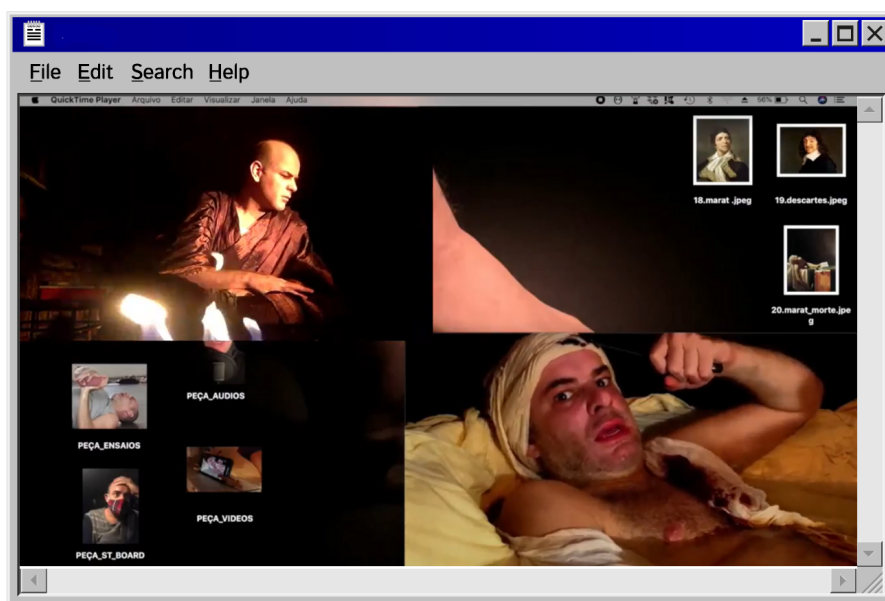


Figura 29: Interação entre Marat Descartes (ao vivo) e Jean-Paul Marat (gravado) em *Peça*. Fonte: Captura de tela, acervo pessoal, 2020.

No experimento realizado para esta pesquisa, *O Homem Que Dizia Não*, buscamos criar vários jogos entre o personagem, quem assiste e a plataforma de transmissão. Entre eles, destaco os momentos em que o personagem Alicate faz uma espécie de *flashback* em frente aos olhos do público. Durante grande parte da cena, vemos Alicate responder a perguntas de jornalistas, e, a partir desse diálogo, a história de Bartleby se desenrola em dois momentos: o primeiro quando o personagem narra uma situação em que enfrentou seu patrão pedindo a demissão de Bartleby; e o segundo quando ele mesmo se desloca até o antigo espaço do escritório para quase assassinar o tal homem que dizia não, utilizamos um recurso de câmera na mão para criar um outro jogo estético na cena. Além de romper com a narrativa dos jornalistas e a calmaria da câmera parada, o recurso da câmera na mão também gera uma certa confusão com o que está acontecendo, um desnorteamento do rumo do personagem que representa tanto sua insanidade frente ao apático Bartleby, quanto busca criar um extracampo, uma fala direcionada para fora do quadro, que indica que ele está interagindo com alguém. Além disso, na cena em que Alicate vai enfrentar Bartleby, buscamos unir a movimentação com o que está sendo dito, por exemplo: quando o personagem fala que está subindo as escadas em direção ao antigo escritório, a câmera é posicionada de cima para baixo, como se estivesse no topo da escada; depois, quando ele menciona que arrastou Bartleby para fora do escritório e o segurou na ponta da escadaria, a câmera é arrastada e posicionada como se fosse o ponto de vista de Bartleby para Alicate. Esse jogo exemplifica o que é possível fazer com a integração entre ator e câmera no ciberespaço, as marcações de movimento aliadas a movimentação de câmera podem criar diversas sensações, desde quebrar a narrativa, abrir outros espaços na cena até tensionar o olho da câmera e o ator.

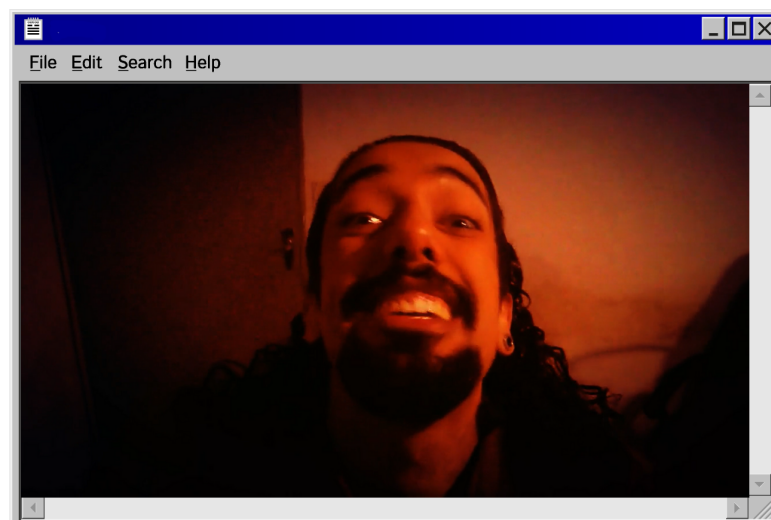


Figura 30: Alicate subindo as escadas em O Homem Que Dizia Não. Fonte: Captura de tela, acervo pessoal, 2023.

Spolin dedicou grande parte de sua vida e obra aos jogos teatrais. Em seu livro inaugural, *Improvisação Para o Teatro* (2010), Spolin propõe um sistema de formação de técnicas teatrais para atores, argumentando que elas estão aliadas à espontaneidade necessária no jogo:

Quando o ator realmente sabe que há muitas maneiras de fazer e dizer uma coisa, as técnicas aparecerão (como deve ser) a partir do seu total. Pois é através da consciência direta e dinâmica de uma experiência de atuação que a experimentação e as técnicas são espontaneamente unidas, libertando o aluno para o padrão de comportamento fluente no palco. Os jogos teatrais fazem isto. (Spolin, 2010, p. 13)

Assim, é interessante perceber como o jogo teatral não se perde no ciberespaço. É possível criar dinâmicas de atuação, contracenação, espaço para improviso, etc, tudo isso aliado aos elementos de cunho técnico-digital e às plataformas de encontro. O que foi apresentado nesse tópico foram jogos estabelecidos principalmente através do corpo do ator, principal catalisador da teatralidade, como apontado por Féral, “o jogo implica uma atitude consciente por parte do performer” (Féral, 2015, p. 93). Apesar de mediado por uma plataforma de videoconferência, é ainda no corpo do ator que vamos perceber os principais jogos teatrais, mesmo que aliados ao recurso da mídia digital. A abordagem da dramatização e dimensões de jogos no teatro digital representa uma tentativa de retratar como esta modalidade possui uma ampla gama de possibilidades abertas, que conforme forem utilizadas, vão interferir diretamente no que é visto em cena e em como o quadro final, o ecrã do público, é concebido. É através da intenção estética, passando pela criação, e sustentada pelo jogo cênico do ator que a cena de teatro digital se constitui.

3.4 AUTORIZAÇÃO DO USO DA CÂMERA: EXPLORAÇÕES AO VIVO E PRÉ-GRAVADAS

Entre as obras de teatro digital selecionadas para o corpus artístico desta pesquisa, um dos aspectos levados em consideração para a escolha final foi a diversidade de modalidades dos experimentos: se eram apresentações ao vivo ou pré-gravadas. Assim, reunimos: A adaptação digital de *Euforia*, realizada de maneira síncrona para o circuito #EmCasaComSesc, *Excelências*, totalmente gravada em plano-sequência, e a *Peça* de Marat Descartes, que mescla a

transmissão síncrona do ator com vídeos pré-gravados, utilizando esse jogo como uma maneira de engajar o público, criando uma dualidade entre partes que são ao vivo e partes que não são.

Esse tópico é particularmente instigante em uma pesquisa de teatro digital, pois trata-se de uma plano de análise que provavelmente não seria possível de se debruçar em uma prática de teatro presencial. Não se trata de uma decisão de projetar um vídeo no espaço cênico, como acontecem com utilização de projeções no palco italiano, ou de registrar uma peça teatral para fruição posterior ou disponibilização online (a chamada peça gravada ou filme-teatro), mas de uma decisão do processo que pode definir o grau performático do acontecimento cênico e a complexidade dos recursos técnicos empregados, como veremos a seguir neste subcapítulo.

A impossibilidade de convivência em espaço compartilhado, que desorganiza um dos pilares das artes da cena, foi amplamente experimentada durante a pandemia de COVID-19, em que o isolamento social foi uma das principais ferramentas para frear a disseminação do vírus. Mas o que acontece quando suspendemos também o tempo compartilhado? O pesquisador Patrice Pavis já discutia, em seu livro sobre *Encenação Contemporânea*, acerca das questões que surgem quando pensamos na relação do teatro com as mídias digitais:

(...) seria, de antemão, recolocar em questão as oposições tradicionais e decididas entre o vivo e o maquinal (ou midiático), o presente e o ausente, o humano e o inumano. A presença de um ator significa que esse ator esteja visível? E se ele está invisível, situado nos bastidores, ou atuando sistematicamente através de um painel servindo de tela - 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? (...) Da presença física e espacial, convém distinguir o *presente* temporal da representação, seu aspecto *live*, ao vivo. (...) O ator pode, assim, muito bem estar ausente do espaço cênico, e estar absolutamente presente num lugar totalmente distinto. (Pavis, 2013, p. 175-176)

O autor trata da utilização da mídia audiovisual no palco teatral, no entanto, é possível traçarmos alguns pontos em comum com o teatro digital aqui abordado. Na perspectiva apresentada em seu texto, ainda contamos com um público presencial que, hipoteticamente, assistiria a uma projeção do ator presente em outro ponto do planeta. Pavis já acenava para uma encenação que faz uso de uma transmissão remota do ator, e apresenta questões que colocam em xeque o tempo real da obra e a constituição de presença, aspectos que demarcam fundamentalmente uma

vivência teatral. Interessa, portanto, perceber que as questões abordadas por Pavis são extremamente relevantes para pensarmos o teatro digital, que investe ainda mais na percepção diferenciada do tempo e da presença. Neste tópico, vamos discorrer sobre estes dois pontos fundamentais, buscando identificar de que maneira os artistas buscaram lidar o aspecto *live* ou pré-gravado das obras e a presença de seus corpos para uma plateia no ciberespaço.

3.4.1 Criação gravada ou ao vivo: Uma característica definidora de cada obra

Durante o período de isolamento imposto pela pandemia de COVID-19, a internet foi uma grande aliada daqueles com acesso a ela. Foram inúmeras as lives de música, festas online, aulas em EAD (Ensino a Distância) e claro, peças de teatro. Entre essas criações das artes cênicas, pudemos acompanhar os mais variados experimentos que buscavam tensionar as possibilidades do encontro digital. Assim, o encontro de maneira síncrona fornece uma clara tentativa de preservar um dos pilares das artes: o compartilhamento de tempo entre performer e público. Mas existiram também criações que buscaram soltar-se desse ponto, ou até mesmo mesclar as possibilidades entre gravado e ao vivo.

A definição do caráter síncrono ou assíncrono é relevante quando pensamos que ela pode definir a intensidade do envolvimento do espectador, os recursos tecnológicos empregados, a relação do performer com o aparelho digital e até mesmo a própria identificação de aspectos teatrais. Por exemplo, entre algumas criações pré-gravadas para o ambiente digital, podemos citar espetáculos como *A Última Negra* (Rodrigues; Bauer, 2021), do Projeto Gompa, e *Weapon is a Part of My Body* (2021), dos artistas Ruthie Osterman e Pedro Granato, ambas assistidas no 28º Porto Alegre em Cena, realizado de maneira híbrida, ou seja, presencial e on-line, o que forneceu uma experiência muito mais próxima de um curta-metragem, com closes, cortes de câmera, produções em estúdio e etc., do que necessariamente remetem ao teatro. Na modalidade síncrona, é um pouco mais difícil fazer uma edição em tempo real, com mudanças de câmeras, focos e iluminação apropriada. Há uma etapa de “pós-produção” que o acontecimento síncrono não comporta, já que o que está sendo visto/compartilhado é editado aos olhos do público, enquanto os projetos pré-gravados podem fazer uma seleção de

vídeos e criar uma estética muito semelhante ao processo audiovisual-cinematográfico.

Discussões sobre a gravação e registro de peças de arte são tema de pesquisas há um tempo. O autor Philip Auslander propõe a concepção de *digital liveness*, argumentando que fomos mudando os entendimentos que existem de “ao vivo” e “gravado”. Ele expõe que a ideia de “ao vivo” só passou a existir porque começamos a gravar, registrar as coisas:

Antes do advento dessas tecnologias (por exemplo, gravação de som e filmes), não havia necessidade de uma categoria de performance “ao vivo”, pois essa categoria só tem significado em relação a uma possibilidade oposta. A história da performance ao vivo está, portanto, ligada à história da mídia de gravação e se estende por não mais do que os últimos 100 a 150 anos. Declarar retroativamente que todas as apresentações anteriores a meados do século XIX eram “ao vivo” seria interpretar o fenômeno da perspectiva de nosso horizonte atual, e não daquelas de períodos anteriores. (Auslander, 2012, p. 3. *tradução nossa*³⁹)

Na sequência de seu texto, Auslander afirma que as rádios estadunidenses dos anos 1920 chegaram a proibir a transmissão gravada de músicas, por acreditarem que teria um valor artístico inferior do que reproduzir músicas ao vivo (Auslander, 2012). Ainda, o próprio entendimento do que é “ao vivo” mudou com o tempo. Passamos a reconhecer “transmissões ao vivo”, em que o público e o artista se encontram fisicamente separados, mas ainda compartilham o mesmo tempo. E também a noção de “gravação ao vivo”, em que o compartilhamento no mesmo espaço-tempo de um acontecimento artístico é registrado e posteriormente fruído por um outro tipo de público (Auslander, 2012,). O autor também propõe pensar a fruição de uma obra gravada ao vivo como um senso de participação principalmente afetivo:

A vivacidade (*liveness*) da experiência de ouvir ou assistir uma gravação é em primeiro lugar afetiva: as gravações ao vivo permitem ao ouvinte uma sensação de participação em uma performance específica e um

³⁹ NO ORIGINAL: Prior to the advent of these technologies (e.g., sound recording and motion pictures), there was no need for a category of “live” performance, for that category has meaning only in relation to an opposing possibility. The history of live performance is thus bound up with the history of recording media, and extends over no more than the past 100 to 150 years. To declare retroactively that all performance before the mid-nineteenth century was “live” would be to interpret the phenomenon from the perspective of our present horizon rather than those of earlier periods.

relacionamento vicário com o público para aquela performance não acessível por meio de produções de estúdio. (Auslander, 2012, p. 5. *tradução nossa*⁴⁰)

Portanto, o autor apresenta uma potência de promover a vivacidade como uma participação afetiva quando se trata de uma obra com registro prévio, que é relevante para considerarmos os teatros digitais que promovem, no compartilhamento da mídia gravada, os seus sintomas de teatro. No teatro digital da pandemia, muitos grupos tiveram seu primeiro contato com as artes digitais por conta do isolamento social. Nesse contato, encontraram dificuldades de cunho prático, técnico-digital, operacional, e até mesmo de conhecimento da mídia. E para driblar as adversidades, buscaram na gravação uma maneira de compartilhar seus experimentos. A argumentação de Auslander propõe que pensemos na gravação, não como uma reprodução da experiência ao vivo, mas como também uma possibilidade de fruir, experienciar e vivenciar a arte.

Com relação às discussões sobre a utilização de recursos de cunho técnico-digital e sua relação com o compartilhamento ao vivo, retomemos uma parte do quadro apresentado no segundo capítulo desta pesquisa:

Quadro 3: Recorte do quadro 1

EXCELÊNCIAS	PEÇA	EUFORIA
Média complexidade de operações técnicas por parte do elenco - cada ator com sua câmera em sua própria residência, relações de contracenação são potencializadas pelo encontro no espaço digital.	Alta complexidade de operações técnicas por parte do elenco - múltiplas câmeras, transições com vídeos pré-gravados, efeitos de vídeo (filtros, sobreposição de imagem, etc) e trilha sonora.	Baixa complexidade de operações técnicas por parte do elenco - câmera única com apenas um movimento de mudança de espaço.
Gravado - Solução prática para driblar adversidades da plataforma Zoom, internet oscilante e conhecimento da plataforma.	Ao Vivo e Gravado - Prioritariamente realizado de maneira ao vivo por um desejo performático do ator, porém com partes pré-gravadas que servem de <i>inserts</i> e transições para outras cenas.	Ao vivo - Realizado ao vivo para o festival do #EmCasaComSESC. Depois, o registro foi transmitido, tornando-se pré-gravado.

Fonte: elaboração própria (2023)

⁴⁰ NO ORIGINAL: The liveness of the experience of listening to or watching the recording is primarily affective: live recordings allow the listener a sense of participating in a specific performance and a vicarious relationship to the audience for that performance not accessible through studio productions.

Para elaboração do quadro, foi considerado o grau de complexidade de recursos técnicos utilizados nos experimentos. No caso de *Peça*, considerado de alta complexidade, foi levado em consideração as multi-câmeras utilizadas pelo ator, os filtros de vídeo, compartilhamentos de imagens, áudios, vídeos, remix entre ao vivo e pré-gravado, sobreposição de imagens, etc.

Já em *Excelências*, considerado de média complexidade, foi verificado a simultaneidade das câmeras dos atores em contracenação, a utilização da câmera como possibilidade de jogo entre ator e mídia, para gerar um efeito de simulação de espaço compartilhado.

Por fim, *Euforia* não utiliza nem recursos da plataforma (como filtros, sobreposições, compartilhamentos, etc), nem cria uma relação de jogo cênico entre ator e câmera, além da fala direcionada para a lente, mas conta com um movimento de câmera para evidenciar uma mudança de cenário e personagem, por isso, é considerada de baixa complexidade técnica. Assim, levamos em consideração o seguinte: *Excelências* apresentou em seu processo dificuldades de lidar com a plataforma digital e, portanto, seu experimento foi inteiramente gravado para ser transmitido posteriormente. A principal dificuldade do grupo foi conciliar as contracenações entre os atores através da plataforma, e estabelecer uma ordem das caixinhas de transmissão simultâneas que fosse a desejada pelo diretor. Se o acontecimento tivesse sido ao vivo, é possível que grande parte dos jogos de cena que dependem do funcionamento da mídia digital tivessem sido suprimidos e, assim, talvez a complexidade técnica de *Excelências* fosse considerada baixa.

Já em *Peça*, a opção por mesclar a transmissão ao vivo com vídeos gravados se dá não apenas para gerar uma ambiguidade de sentido de tempo no espectador, mas também para fornecer janelas de tempo ao ator para mudanças de figurinos, trocas de cenário e etc. Sem as inserções gravadas, *Peça* perderia grande parte de seus jogos com a mídia digital, e, provavelmente, não seria considerado de alta complexidade.

Por fim, *Euforia* se arriscou em transmitir o acontecimento ao vivo na íntegra. Além do fato de se tratar de uma adaptação de um espetáculo presencial e, portanto, na busca de uma experiência “mais parecida o possível com o modelo

presencial”, que resultou em poucas experimentações de cunho técnico-digital. É possível que se a equipe tivesse optado por mais manipulações nesse sentido, talvez não optasse por uma transmissão inteiramente ao vivo. Enfim, é evidente que a decisão de transmitir o vídeo gravado ou ao vivo influencia diretamente na quantidade e no êxito de manipulações técnicas.

No caso de *Excelências*, o experimento foi inteiramente pré-gravado dentro da plataforma *Zoom*. Os atores (e a direção) organizavam o espaço digital e a cena, como se fosse em um acontecimento ao vivo, e registravam em apenas um *take*, ou seja, sem uma edição posterior ou cortes: acontecia e ficaria registrado daquela forma. De acordo com o diretor, essa opção ajudou a criar uma atmosfera de teatro na obra:

É pra ter a coisa [sensação] do teatro e não editar, então a gente fez as três partes [da peça] (...) [de maneira] que a gente pudesse fazer a pessoa saindo, entrando... era fazer a gravação inteira daquela parte. Era o que dava uma sensação muito legal, parecia estar em bastidor, aí a gente saía de cena, não podia errar a entrada, a saída... (Fronchetti, 2021)

Excelências apresenta uma clara tentativa de preservar a sensação de efemeridade do teatro, mesmo que o produto final seja pré-gravado. Essa iniciativa causa uma sensação de continuidade no público, levando em consideração que não há cortes e edições, apenas o fluxo dos acontecimentos, e nos próprios atores que se colocavam em uma situação cênica semelhante ao teatro.

A decisão de pré-gravar o *Excelências* parte, principalmente, de uma busca de domínio da plataforma digital por parte do grupo, conforme aponta Fronchetti:

A gente estava nos primórdios da experimentação (...) Então a gente tinha muita insegurança disso. Então decidimos "tem que ser gravado!". Mesmo assim, pra gravar a gente fez umas doze ou treze gravações, aí sempre um entrava errado, outro saía antes... e fazíamos de novo. (Fronchetti, 2021)

A direção e os atores do experimento criaram, dentro de uma gravação em plano-sequência, diversos jogos, entradas e saídas e contracenações de uma maneira simples, digitalmente falando: *webcams* que ligam e desligam. Tudo isso em uma experiência de completo isolamento social, em que toda a criação foi realizada de maneira remota. Portanto, a prática de *Excelências* poderia facilmente ser reproduzida de maneira síncrona. Seu maior trunfo está na técnica presente nos corpos dos atores, que sabem a direção em que devem olhar para simular uma

“troca de olhares”, treinaram como se posicionar em frente à câmera para dar a impressão de espaços compartilhados, como elevadores e manifestações públicas.

Já *Peça* finaliza com um compilado de vídeos da trajetória de Marat Descartes: O parto de sua filha, uma música no violão, entre outros. Esses trechos fazem parte da proposta “autoficcional” de Marat, fruto de um processo de transformar sua vida em uma espécie de autobiografia, que o fez revisitar diversos de seus materiais pessoais. Mas antes de chegar ao final, acompanhamos, durante todo o decorrer do espetáculo, uma série de vídeos pré-gravados que se mesclam a uma transmissão em tempo real do ator, junto a áudios, imagens e compartilhamento da tela de seu próprio computador. Todo esse processo foi possível graças a um *software* utilizado pelo grupo, que controlava toda a parte técnica a distância. Mas o que interessa aqui é compreender que *Peça* faz utilização de vídeos prontos também por soluções técnicas, como pudemos ver em *Excelências*, mas, nesse caso, com o objetivo de facilitar a própria experiência de transmissão ao vivo. O ator Marat Descartes explica a necessidade de inserções pré-gravadas como *inserts* temporais na obra:

Quando eu estruturei o roteiro tinha essa necessidade prática mesmo, realmente. Eu falava "vou precisar de um tempo pra subir as escadas, chegar lá, trocar de figurino, aqui vai ter que ter um vídeo de tantos minutos", uma coisa calculada, com minutagem. Mas tiveram outras questões também, por exemplo, a bunda e a cara [Trechos da peça com foco em partes do corpo do ator] são um vídeo [pré-gravado], aquela sequência. Eu fiquei em dúvida até o final se eu não fazia ao vivo também. Mas aí comecei a ter um medo meio operacional, porque era uma luz muito em foco, foquinho na cara e foquinho na bunda. E como fazer isso, tá no foquinho da bunda e aí mudar e está na cara, começou a ficar uma coisa operacionalmente meio complicada, complexa e a gente acaba decidindo ser um vídeo pronto. (Descartes, 2021)

Mesmo assim, Descartes fazia questão que algumas partes fossem realizadas ao vivo, com a intenção de manter um grau performático para si, com o risco de estar em cena no teatro, como destaca a diretora Janaína Leite, sobre a decisão do ator de manter a cena do carro ao vivo:

Sobre essa questão da mixagem, do material pré-gravado com material ao vivo, acho que foi uma coisa que a gente foi entendendo dentro da estrutura dramaturgica do material, das questões técnicas então a gente sabia que a gente queria fazer, por exemplo, o momento do carro em tempo real, pela questão do risco mesmo. É um tipo de coisa que poderia não fazer nenhuma diferença para o espectador, se fosse pré-gravado, mas são escolhas que você faz na dimensão performativa do trabalho. Para o Marat era importante sentir ali adrenalina a cada apresentação, e aí tem muito a ver com fazer teatro. A cada apresentação se sentir em risco, se sentir em ação, sentir que

a cada dia ele estava ali pronto, com a família dele pra começar o espetáculo na casa dele, acho que isso é um apego ao teatro, essa dimensão do risco e do encontro. (Leite, 2022)⁴¹

Percebe-se aqui, portanto, uma necessidade do próprio ator de manter acesa uma tensão de cena que, de acordo com ele, se perderia com uma gravação pronta.

Os vídeos pré-gravados em *Peça*, produzidos com uma equipe reduzida na casa de Descartes, por conta da pandemia, funcionam como uma espécie de transição para que o ator possa se organizar para a próxima cena. No entanto, sua utilização acabou resultando em uma experiência para o espectador que se confundia entre realidade e ficção.

A transição entre a transmissão ao vivo e os vídeos pré-gravados em *Peça* era tão fluida graças ao *software* utilizado para tal finalidade, que o público tinha dificuldade em compreender quais eram os trechos de transição, e quais eram os acontecimentos em tempo real. Essa incerteza acabou se tornando muito positiva para a experiência do espectador, mas não foi algo previamente planejado pelo grupo. Descartes comenta sobre o momento em que perceberam que esta ambiguidade era interessante para o público:

A gente não tinha essa intenção, e depois que estreou a *Peça* a gente viu que era um dos pontos mais fortes da experiência das pessoas, esse embaçamento entre realidade e ficção, não saber o que está acontecendo, se está acontecendo ou se não está, se é ao-vivo ou se não é. Não era nossa intenção, foi uma coisa que resultou com muita potência e muita força, essa dúvida do que é e do que não é. (Descartes, 2020)⁴²

O fato de não conseguir distinguir quais partes eram em tempo real e quais eram pré-gravadas acabou sendo explorada pelo grupo, que acrescentou algumas cenas mostrando relógios e datas do dia da exibição da peça, para aumentar o jogo com este fator. Nesse caso, percebe-se uma dramatização da relação entre o ao vivo e o pré-gravado, tornando a própria discussão de sincronia entre performer e público uma das características da obra.

Quando a neozelandesa Helen Varley Jamieson passou a experimentar as possibilidades da *cyberformance*, e também se deparou com a relação entre ao vivo e pré-gravado, ela percebeu a importância das falhas de conexão visíveis ao

⁴¹ Informação concedida por entrevista para esta pesquisa. Ver anexos.

⁴² Informação compartilhada em um bate-papo entre Marat Descartes, Janaína Leite e Ferdinando Martins, presente no canal do YouTube “corpo rastreado”, produtor de *Peça*. Ver referências.

espectador, e que tais características dão um valor “real” à obra (Jamieson, 2008). Assim, se de um lado temos uma percepção da necessidade das falhas para comprovar o acontecimento ao vivo, *Peça* utiliza a fluidez proporcionada pelo software para se apropriar da possibilidade de não ser ao vivo.

Por fim, há em *Euforia* uma baixa utilização de recursos tecnológicos, buscando dar conta de uma experiência completamente ao vivo, assim, evitando algumas das dificuldades que os outros grupos encontraram e resolveram com os vídeos pré-gravados, seja na íntegra, como em *Excelências*, ou em trechos, como em *Peça*. O caso de *Euforia* se difere dos demais por se tratar de um processo de adaptação de uma obra presencial para o ciberespaço, portanto, seus grandes desafios foram mais relacionados ao processo de readequação da obra para uma nova plataforma, do que necessariamente à ampla utilização de recursos tecnológicos.

O ator Michel Blois se propôs, na adaptação digital de *Euforia*, a manter a linguagem que já havia sido estabelecida em sua versão presencial. Por exemplo, presencialmente a peça sempre contou com a presença solo do ator em um cenário simples, composto por um objeto cênico que seria sua mesa, maca, cadeira de rodas, e etc, tudo transformado às marteladas e parafusadas aos olhos do público. Já na versão digital, o ator contava com dois cenários espelhados: o original, e outro que era utilizado para viagens da peça. Assim, evitando ruídos de marteladas no som que chegaria para o público, o ator contava com um simples movimento de câmera que caminhava de um cenário para o outro, e assim avançava entre seus dois personagens, conforme explica:

No caso de *Euforia* propusemos um movimento circular de câmera que apresentaria a imagem que você tinha acabado de ver de um lado, montado em outra configuração do outro lado. Em questão de um piscar de olhos tudo mudou, feito mágica, isso só foi possível porque eu tinha 2 cenários. Um movimento simples, a câmera girava do cenário um, do primeiro personagem, e ia até o segundo cenário do outro personagem. Acredito que isso faz parte da ilusão que é possível de ser criada no espetáculo digital, e que é próprio do teatro, uma ilusão que ajuda a criar a teatralidade. (Blois, 2022)

Portanto, *Euforia* se compromete em criar uma relação próxima ao que era realizado em seu modelo presencial, transpondo a linguagem cênica para o espaço digital, preservando o tempo ao vivo.

Assim, é perceptível que o grau de realização ao vivo da obra de teatro digital interfira diretamente em seu resultado final, na técnica digital empregada e no grau performático da obra. No entanto, creio tratar-se de uma escolha de cada caso, não cabendo afirmar que o teatro digital ao vivo é “mais teatro” do que o pré-gravado. Quando Philip Auslander propõe que pensemos o *digital liveness* não como uma condição definida, mas como um efeito historicamente variável (Auslander, 2012), ele está argumentando que o contexto sócio-histórico define o que entendemos por tal. A realidade muda, a condição muda, os efeitos para instaurar a noção de *live* mudam. A mesma noção de definição variável por contexto sócio-histórico pode se aplicar a diversas áreas, inclusive ao teatro. O teatro digital, portanto, não depende apenas do que entendemos por teatro, mas também de nossas noções de tempo digital. Não significa que, a partir de agora, devemos abandonar as referências históricas e milenares do campo teatral, mas torná-lo suficientemente poroso para que outras referências sejam incorporadas.

3.4.2 O contato com o público

As manifestações de teatro transmitidas a partir de meios de comunicação remotos costumam compartilhar um aspecto em comum, a readequação da chamada tríade essencial do teatro (Guinsburg, 2001), que engloba o ator, o texto e o público vivenciando um espaço-tempo compartilhado. Assim, quando se media o contato entre ator e público através de uma mídia digital, somos confrontados com um dos aspectos fundamentais das artes da cena: a máxima de que “teatro é arte da presença”, assegurado de maneira quase artesanal pelo convívio entre os atores e público, acontecendo em frente aos olhos dos espectadores. Porém, no ciberespaço, a própria presença acaba sendo uma condição relativizada. Leonardo Foletto apresentou alguns desses aspectos em seu livro intitulado “Efêmero Revisitado”, ele afirma que:

Costuma-se dizer que a matéria-prima do teatro é a presença, o encontro físico entre um grupo de pessoas (atores e espectadores em um determinado lugar (palco) num espaço de tempo, (...)) Com a rede mundial dos computadores, estar em algum lugar deixou de ser apenas uma condição real, física, para ser também uma condição virtual, digital. (Foletto, 2011, p. 44-45)

O convívio compartilhado entre artista e público é uma das grandes demarcações da arte teatral. Existe inclusive um termo para quando o convívio no teatro é

mediado por softwares tecnológicos, o *tecnovívio*⁴³, cunhado pelo pesquisador argentino Jorge Dubatti.

Durante a pandemia, Dubatti foi uma das figuras que interrogou as matrizes do teatro no espaço digital, justamente por não contar com o contato físico entre atores e público, mas defendeu as transmissões de teatro digital como uma possibilidade laboral:

O teatro neotecnológico, na sua proposta liminar (cruzamento, ponte, zona compartilhada entre experiência convivial e tecnovivial), não pretende substituir nem superar o teatro de presença física; mas, em tempos de necessidade, canaliza a expressão dos artistas e garante uma oportunidade laboral. (Dubatti, 2021, p. 264)

O pesquisador, ainda, aponta que habilidade de atuar diante de um público só se dá a partir da experiência de convívio:

Penso sobre pedagogias: os atores devem ser educados para fazer tudo – teatro, cinema, televisão, streaming etc. Mas não me diga que o que eles sabem sobre atuar diante das câmeras os ajuda a trabalhar em uma sala com 2.500 espectadores em convívio, onde devem ser ouvidos até a última fileira, e vice-versa. Atuar em bar e na quadra de San Lorenzo não é a mesma coisa; filmar, gravar para televisão ou participar de encontros via Zoom não são a mesma coisa: envolvem estratégias, habilidades, treinamento, recursos, segredos, horas de prática. Onde você aprende a agir no convívio, senão no convívio. (Dubatti, 2020)

A argumentação de Dubatti é importante para pensarmos na necessidade de políticas públicas que acolham as práticas cênicas digitais, pois, de fato, são experiências diversas, mas que se complementam. Entretanto, não há porque pensar no teatro digital apenas como uma possibilidade aberta pela situação emergencial de pandemia, porque, como já vimos anteriormente, a prática já era experimentada antes mesmo da crise sanitária global. Em um artigo pré-pandêmico, em que analisa a relação entre teatro e internet através do tensionamento do tempo e do espaço, Mariana Muniz e Maurílio Rocha apontavam a relação do teatro digital com a atualidade:

Não sabemos se o que surgirá dessa tensão ainda será chamado teatro ou não, pois ao prescindir do convívio nas mesmas coordenadas espaço/temporais, se aproxima de outras artes e se descaracteriza como

⁴³ Chamamos convívio a experiência que se produz em reunião de duas ou mais pessoas de corpo presente, em presença física, na mesma territorialidade, em proximidade, em uma escala humana; **tecnovívio é a experiência humana à distância, sem presença física na mesma territorialidade**, que permite a subtração do corpo vivente, e o substitui pela presença telemática ou pela presença virtual através da intermediação tecnológica, em proximidade dos corpos, em uma escala ampliada através de instrumentos. (Dubatti, 2021, p. 257, grifo nosso)

teatro. Ainda assim, essa tensão parece-nos positiva, pois permite que o teatro repense seu lugar na contemporaneidade e permaneça em crise, reinventando-se. (Muniz; Rocha, 2016, p. 253)

É importante que o teatro, enquanto arte viva, siga constantemente se questionando, se atualizando e se expandindo. Assim, expandir as noções de teatro talvez implique, em certa medida, em expandir as próprias noções da tríade e do contato com o público. O autor Patrice Pavis já problematizou a relação essencialista do teatro com o convívio/presença do ator no espaço de cena, ao refletir sobre a ideia de espetáculo ao vivo, questionando se a presença significa necessariamente que o ator esteja visível, e como seria essa relação com uma transmissão em *live* do ator em outro canto do mundo, em que ele vai chamar de *ato da presença*: “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). Pavis não aponta necessariamente para um Teatro Digital, mas abre espaço para refletir sobre sobre uma possível quebra da presença.

Desta forma, no teatro digital, preza-se pela construção de uma troca com o público, independente da mediação necessária para que ela aconteça. De acordo com o pesquisador Leonardo Torres:

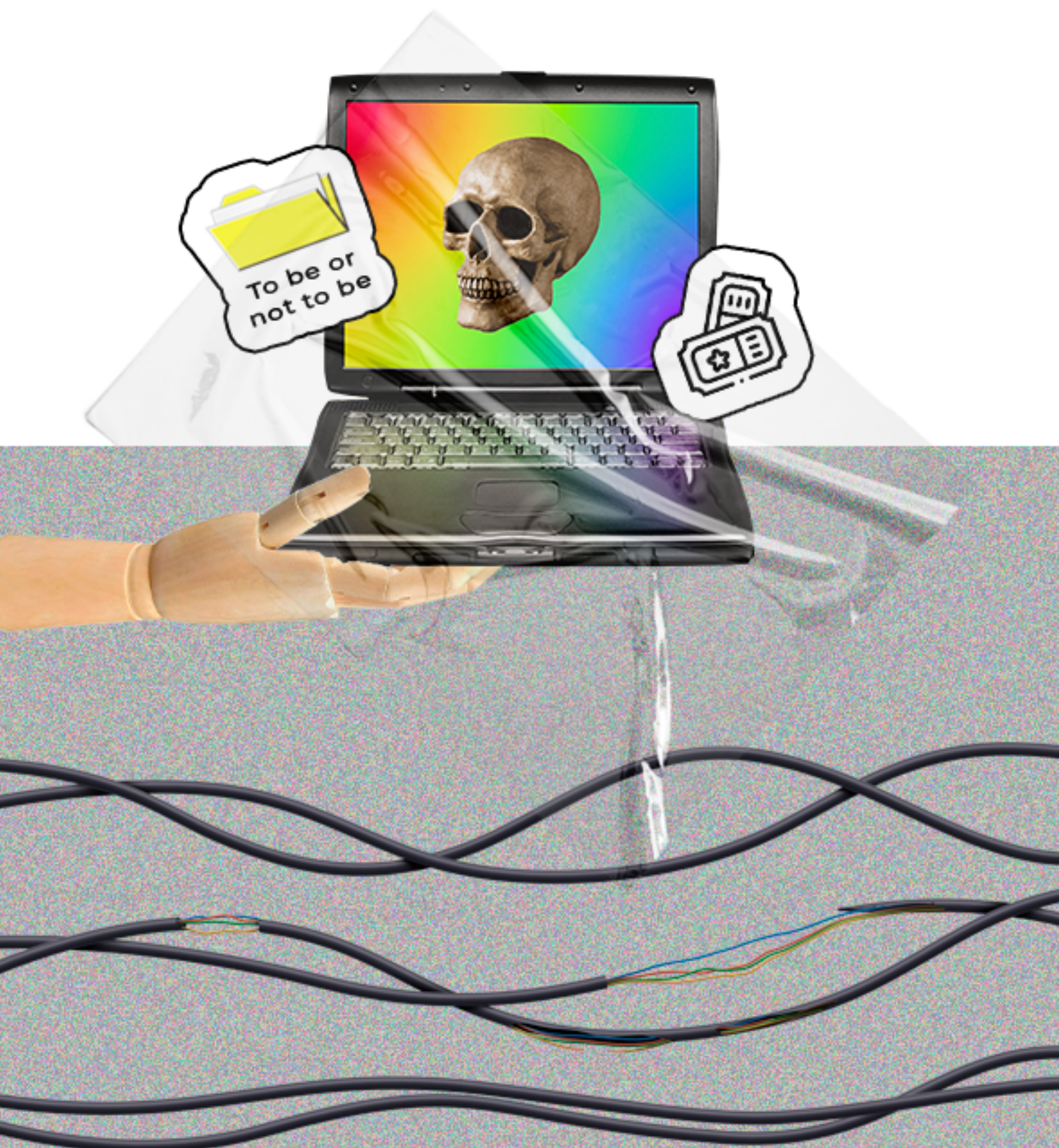
A troca entre ator e espectador, independente de como aconteça, ou melhor, sem predeterminantes para que se estabeleça, revela-se o fundamento essencial do teatro. A presença física, nesse novo contexto, torna-se somente um facilitador desse fenômeno: não é mais seu único catalisador. (Torres, 2018, p. 70)

E, quando falamos em contato com o público, não necessariamente estamos falando de um contato direto, como o caso de *Parece Loucura, Mas Há Método* (2020), teatro digital interativo da Armazém Cia. de Teatro, em que o público poderia definir os rumos da obra, através de uma votação em tempo real, mas das estratégias encontradas para criar uma atmosfera de contato com esse público, estratégias essas que estão diretamente ligadas à escolha de modalidade síncrona ou gravada das obras, como vimos anteriormente neste subcapítulo. Pensar a presença no ciberespaço implica também pensar a relação que se estabelece entre o performer e público, tópico que será abordado mais profundamente no capítulo 4 deste texto.

Por enquanto, resta compreender que a discussão entre as modalidades síncrona e assíncrona no teatro digital trata de uma questão do processo da obra,

que implica diretamente o grau de presença do ator na cena e seu contato com o público, que interfere no acontecimento cênico. Aqui, finalizamos as discussões que tentam dar conta de abordar o processo prévio de criação e composição das obras de teatro digital, e no próximo capítulo vamos abordar sobre o acontecimento cênico-digital.

4. VOCÊ ESTÁ ONLINE: O ACONTECIMENTO CÊNICO-DIGITAL E SUA LINGUAGEM



Este último capítulo trata de algumas questões relacionadas à dimensão performática do acontecimento cênico realizado no espaço digital, ou seja, “a representação teatral, considerada não no aspecto ficcional de sua fábula, mas em sua realidade prática artística que dá origem a uma troca entre ator e espectador.” (Pavis, 2015, p. 6). Diante da peculiaridade de nosso corpus de análise, consideramos acontecimento cênico tanto a realização ao vivo de algumas criações quanto o momento de registro ininterrupto de obras pré-gravadas.

Em um primeiro momento, o capítulo visa examinar a apresentação da cena digital do ponto de vista dos riscos, aspecto que marca as artes da cena em razão da simultaneidade entre produção artística e recepção. Compreendemo-los como situações imprevistas que atravessam o acontecimento cênico e, muitas vezes, estão além do controle dos artistas. Alguns dos riscos estão listados, como o risco do mau funcionamento dos recursos digitais, da dispersão do público, do *delay*, etc. Os riscos do teatro digital são diferentes dos riscos de estar em uma situação de representação presencial, assim como são diferentes em uma obra ao vivo e uma pré-gravada, pois envolvem aparatos tecnológicos, plataformas de transmissão e dependem do bom funcionamento de uma rede de internet. Buscamos, portanto, tecer uma aproximação do teatro digital com a realidade do teatro presencial, identificando os riscos que fazem parte do próprio acontecimento cênico.

Na sequência do capítulo, há uma abordagem acerca da maneira como as relações entre espectador e obra aparecem nos experimentos, de que forma os artistas buscaram criar relações com seus espectadores e quais contratos de convenção são estabelecidos. Por fim, encontram-se algumas considerações dos artistas sobre a experiência com a linguagem do teatro digital. Isso é desenvolvido a partir de artigos e matérias em jornais, impressões coletadas nas entrevistas desta pesquisa e depoimentos recolhidos do público de *O Homem Que Dizia Não*. Cabe mencionar que, neste capítulo, deixaremos um pouco de lado as considerações sobre *Gelatina*, pelo fato de que o resultado de seu acontecimento foi mais voltado a cumprir requisitos do curso de teatro digital do que por intenções artísticas.

4.1 TERMOS DE USO: OS RISCOS DA CENA DIGITAL

Os riscos de cena, como já mencionamos, fazem parte do universo teatral, e são parte da realidade do teatro presencial. Ao falar de uma cena de teatro digital, também podemos elencar algumas situações de riscos. Diversas podem ser as questões que vem à mente quando pensamos nos riscos da cena digital, desde uma preocupação com o domínio das tecnologias sob a criação humana⁴⁴, como apresentado por Clarisse Bardiot ao questionar acerca de maquinações teatrais contemporâneas:

Assim, se impõe a seguinte pergunta: será que o ator não corre o risco de se tornar um instrumento da máquina? Será que o ator, o bailarino, confrontado com esse dispositivo não corre o risco de se tornar a marionete da máquina? (Bardiot, 2012, p. 107-108)

Mas, sobre isso, a própria autora tranquiliza esse debate ao afirmar que “apesar de tudo, a relação entre o ator e a máquina é, felizmente, mais pacífica do que se pensa” (Bardiot, 2012, p. 109). Também, poderíamos debater os riscos de uma descaracterização do teatro, ao perder espaço para a mídia digital, colocando o circuito presencial em uma situação de maior precarização. Porém, já vimos a coexistência do teatro em relação ao cinema, e este em relação à TV, de maneira que novas mídias e manifestações artísticas podem surgir para somar ao que já é feito. Entretanto, tais discussões, fazem parte do processo de surgimento e popularização de uma nova maneira de fazer arte, como Lucia Santaella afirma:

Os artistas questionam o conceito de arte todas as vezes em que apresentam novas propostas quanto à natureza da arte. Sempre que o artista começa a falar uma outra linguagem, distinta das que o precederam, as fronteiras, as funções, o lugar social e sobretudo, o conceito de arte têm de ser renegociados. (Santaella, 2003, p. 327)

Portanto, o enfoque dado nesta pesquisa, quando falamos em risco, não está associado a uma discussão acerca da legitimidade da cena digital ou das problemáticas envolvendo a técnica digital, mas sim em pensar que a complexidade tecnológica coloca o ator em novas situações de risco. Nesse ponto, é importante levar em consideração que existem riscos distintos quando se trata de uma obra digital, ao vivo ou pré-gravada. Na exibição ao vivo, o risco está explícito na exposição do ator em cena, na possibilidade do erro de operações técnicas,

⁴⁴ Inclusive, durante a escrita desta dissertação muito se tem discutido sobre os problemas de inteligências artificiais, como ChatGPT, tirarem trabalho de artistas.

interrupção de conexão, inserções não-planejadas de público com microfones ou câmeras ligadas, etc. Ou seja, são riscos mais próximos à realidade do teatro presencial. Já na modalidade gravada, a experiência é mais próxima à linguagem audiovisual. O espectador desta modalidade está ciente de que não há riscos em jogo, que não há um espaço de interferência de sua parte. No entanto, é possível reconhecer alguns riscos ligados à produção do vídeo pré-gravado, que têm a ver com a operação digital.

Quando o ator está em cena, ele se encontra em uma situação de risco em vários âmbitos: exposto ao público, as intervenções externas, a esquecer o texto, enfim, a uma série de variáveis que fazem parte do trabalho do ator de teatro. A pesquisadora de origem cubana radicada no México, Ileana Diéguez Caballero, possui um estudo sobre a liminaridade do trabalho cênico do performer (que aqui também pode ser considerado o ator), e menciona a questão do risco da cena:

Refiro-me ao performer como aquele que fala e atua sendo artista e pessoa, que fica exposto ao intervir nos espaços, que conceitua a sua criação mediante uma espécie de 'dramaturgia' ou partitura inicial aberta às modificações do trabalho *in situ*, que corre o risco de transitar entre as pessoas assumindo os imprevistos e as consequências das suas intervenções. (Caballero, 2011, p. 77-78)

Ou seja, risco se refere a uma vulnerabilidade ao imprevisto, uma das características do trabalho do ator de teatro, que se relaciona diretamente ao caráter efêmero que o teatro assume, por acontecer em tempo real aos olhos do público.

No entanto, o acontecimento teatral digital perpassa outras instâncias de risco, estas mais aliadas ao bom funcionamento das operações técnicas e da rede de internet. Conforme Gabriela Lírio afirma,

Neste entre-lugar, o artista, observado por minúsculas telas pretas, se dispõe a performar, diante do risco de uma queda da Internet e/ou dos acasos provenientes da experiência on-line. Mesmo com a participação de outros artistas no elenco, o espaço dialógico se configura de modo diferenciado, articulado por meio da montagem digital e da interação discursiva, ao invés de pelo contato corporal e pela interconexão entre ação e palavra performadas sem mediação. (Lírio, 2023, p. 16)

A seguir, iremos abordar alguns riscos identificados nas experiências de teatro digital aqui analisadas, buscando dar ênfase a maneira como os artistas driblaram as situações. Não temos a pretensão de dar conta de toda a gama de possibilidades

de risco que a cena digital pode gerar, mas queremos elencar algumas pistas que podem se repetir em outras situações.

4.1.1 O risco do mau funcionamento de recursos digitais

No teatro digital, é preciso lidar com uma gama de funcionalidades que muitas vezes estão além do controle artístico, por exemplo: a qualidade da transmissão do vídeo, a rede de internet, o bom funcionamento da plataforma e o *delay* da recepção da rede. Algumas dessas questões relacionadas à manipulação das operações e transmissões estão abordadas no subcapítulo 2.2 desta pesquisa, que aborda a figura do ator-operador técnico. Em muitos casos, a falha de uma dessas funcionalidades, ou até mesmo a falta de conhecimento para resolver, acaba gerando frustrações no acontecimento cênico. O ator Marat Descartes, por exemplo, menciona um problema com o retorno de áudio no *software* utilizado em seu trabalho com *Peça*, que atrapalhou uma parte dos processos com a obra:

E rolava também uma coisa horrível nos primeiros ensaios que era um retorno de áudio que era impossível, porque eu eu ficava escutando com delay a minha própria fala, o que eu tinha acabado de falar, aí um dia parei no meio, eu falei "gente não dá, desculpa, mas não dá!". Aí o Ricardo sugeriu de colocar uma borrachinha na saída do som do celular, porque o que acontecia é que o máximo que eu baixasse do celular ainda ficava um retorno, e não adiantava a tal borrachinha. A gente fez com borrachinha, aí um dia o Ricardo falou pesquisou e era um botão que ele tinha que apertar no software pra parar de dar retorno. (Descartes, 2021)

O problema, que se manifestou durante os ensaios, atrapalhou também o acontecimento cênico. Em um dia de apresentação, o técnico não estava com agenda disponível e deixou um outro responsável pela operação do software, que não sabia como desligar o retorno de áudio do ator.

E eu falava "gente, desculpa mas não dá pra fazer, então pede mil desculpas...", aí a produção já preparou uma cartela falando "hoje não vai ser ao vivo, tivemos problemas técnicos, vocês vão assistir a gravação de ontem", e foi o único dia que isso aconteceu, mas enfim, é isso, era um problema técnico incontornável, e foi o único dia que a gente teve que cancelar mesmo. (Descartes, 2021)

Este é um exemplo máximo de risco específico da criação digital. Os artistas buscaram resolver com improvisos/gambiarra (a borrachinha), mas foi apenas com um domínio da plataforma que a situação foi realmente resolvida. Além disso, a necessidade de cancelamento de uma sessão por conta de não conseguir driblar a adversidade demonstra como a cena digital se torna dependente do bom

funcionamento do aparato tecnológico. Nem sempre é possível resolver o problema com um improviso em cena, como no caso do acontecimento teatral presencial, visto que, em alguns casos, se a técnica digital não funciona, a cena sequer acontece.

4.1.2 O risco da dispersão do público

Uma questão bastante apontada por artistas do teatro digital é a preocupação em manter o público conectado com a obra. Algumas das dispersões possíveis dos espectadores incluem as redes sociais de rolagem infinita (*feed*), os vídeos curtos, que têm conquistado um espaço cada vez maior no imaginário das produções digitais, e até mesmo as notificações surgindo em janelas flutuantes em frente à tela. Por conta de preocupações como essas, Marat Descartes e sua equipe fizeram algumas mudanças em *Peça*: deixaram de utilizar uma câmera contemplativa para fazer com que o ator se comunicasse diretamente com o olho da câmera, em uma tentativa de manter a plateia atenta.

Em *Euforia*, a preocupação com o risco de dispersão era ainda maior. Como se tratava de uma obra adaptada do modelo presencial, o ator Michel Blois sentia a necessidade de fazer uma redução do tempo da obra, para o que foi preciso alterar o texto original, pelo risco do público não acompanhar da mesma maneira que acontecia no modelo presencial:

Houve essa diminuição, condensação do tempo do espetáculo. Antes com 55 minutos, no on-line passamos para 30 minutos, porque acreditamos que o tempo na internet é diferente, eu tinha medo de perder o público em frente a uma tela de computador. Ele está em casa, fome, xixi, luz, tosse, celular, a conta da luz... tudo está permitido passar pela sua cabeça e de você querer executar concomitante à apresentação. 50 minutos seria um excesso. Então condensamos, enxugamos. Não acho que o texto tinha barrigas ou gorduras, mas sintetizamos cada parágrafo, mantivemos a essência do texto. (...) O que foi adaptado foi para não perder o olhar do espectador, não perder a experiência de teatro, então sacrificou-se um pouco a obra como um todo, de encenação, inclusive. (...) No digital, precisava ser mais direto. (Blois, 2022)

A preocupação de Blois é bastante pertinente quando pensamos que, no ciberespaço, estamos vivenciando uma série de “otimizações” da fruição artística, por exemplo, as músicas estão cada vez menores⁴⁵ e a função de rolagem infinita

⁴⁵ MARIA, Julio. Geração da 'audição ansiosa' faz músicas ficarem menores e mais 'objetivas' in: Estadão, 2021.

em aplicativos como *Instagram* e *TikTok* está criando consumidores de conteúdo que recebem apenas o que o algoritmo entrega⁴⁶. Claro, o risco de perder a atenção do público é também uma realidade na cena presencial, porém é ainda mais complexo no teatro digital, considerando os diferentes estímulos possíveis de atrair o interesse do espectador quando esse não se encontra em um ambiente coletivo de imersão, cujos pactos de silêncio e imobilidade constituem um pacto social. Além disso, trata-se de um risco estar em cena neste espaço, concorrendo com tantos criadores de conteúdo que dominam as plataformas há muito tempo. No entanto, podemos dizer que o teatro já concorria com os conteúdos da internet antes mesmo de migrar para as produções pandêmicas. Talvez, o acesso a uma peça a um clique de distância possa aproximar um público mais nativo digital do que imaginamos.

4.1.3 O risco do *delay* de transmissão na internet

Quando estamos em conexão com outra pessoa no ciberespaço, é comum vivenciarmos o *delay*, um atraso entre o momento que a informação é enviada de um aparelho até o momento que ela é recebida por um outro aparelho, como acontece em transmissões jornalísticas ao vivo. Porém, quando tratamos de contracenação através da internet, o *delay* é um problema que pode interromper o fluxo da cena e até mesmo o *timing* de comunicação entre personagens.

Em *Excelência*, o risco do *delay* comprometer a cena era alto. Cada ator possuía uma velocidade de conexão da internet e um aparelho mais ou menos moderno para realizar a chamada de vídeo, variáveis que definem o *delay* de tempo em que o vídeo é transmitido e recebido pelo aparelho do seu parceiro de cena. O ator Sergio Lulkin comentou sobre a questão do *delay* e como buscaram controlá-la:

Então aqui tinha também uma coisa que é bem da plataforma, que era enfrentar o *delay*, e não parecer que está dando uma barriga, que estou esperando a fala do outro. Tinha então uma velocidade na fala, que daria a impressão que a fala saiu logo em seguida da pergunta/resposta, mas era pra trabalhar contra o *delay*. E o cuidado pra não acavalar, porque aqui o acavalamento tapa a fala do outro, tranca a fala do outro. No teatro [presencial] tu pode fazer duas, três pessoas falando ao mesmo tempo que o espectador percebe, ele pode escolher qual é o canal. Aqui tu não tem, o som também é chapado. Tinha uma afinação que é de outro mundo, que não é do mundo do teatro. (Lulkin, 2021)

⁴⁶ MEIRA, Alanis. Segredo do sucesso do TikTok está em seu algoritmo; entenda *in*: Olhar Digital, 2022.

É interessante perceber como *Excelências* buscou driblar a maior parte dos seus riscos e inseguranças com a técnica digital, tornando a obra um produto gravado. Ao contrário de *Peça*, em que o risco do mau funcionamento do recurso digital precisou ser resolvido também com uma solução digital, em *Excelências* conseguiram lidar com o *delay* trabalhado em cima da atuação, adiantando o tempo de fala dos atores para que não houvesse um espaço de silêncio entre uma fala e outra. Percebe-se, a partir da experiência do grupo, que deve haver um certo grau de maleabilidade para criar no teatro digital, de maneira que não há como esperar que a experiência não sofra interferências do meio em que está inserida.

4.1.4 O risco do público não conseguir configurar o dispositivo

Por fim, com a experiência de *O Homem Que Dizia Não*, lidamos com um risco bastante acentuado do teatro digital: a dificuldade de algumas pessoas do público saberem manipular seus dispositivos para assistir. Era uma coisa prevista e já apontada por outras experiências e levantamentos da pesquisa aqui apresentados. Por conta disso, elaboramos uma tela inicial com um tutorial explicando ao público como configurar seus dispositivos para conseguir assistir ao experimento na plataforma Zoom⁴⁷ (ver figura 31). Enquanto isso, o diretor Marcelo Lucchesi e o dramaturgo João Soares estariam recepcionando as pessoas neste primeiro momento e ajudando quem precisasse no chat do aplicativo.



⁴⁷ A tela de configurações foi inspirada em o que Os Satyros fizeram em suas peças de pandemia para ajudar o público a configurar o dispositivo.

Figura 31: Tela de instruções exibida antes de *O Homem Que Dizia Não*. Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Mesmo com todas estas buscas por facilitar o processo, nos esquecemos de uma coisa: Logo que uma pessoa acessa uma chamada no *Zoom*, ela é confrontada com uma janela flutuante com um botão que diz “junte-se com o áudio do computador” (Ver figura 32).

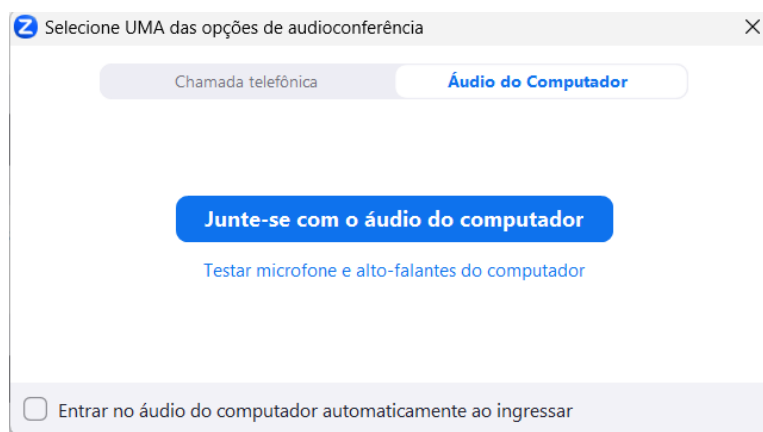


Figura 32: Captura de tela da janela de acesso ao *Zoom*. Fonte: Acervo pessoal, 2023.

É necessário apertar esse botão para que seja possível ouvir a reunião do *Zoom*. No entanto, de acordo com relatos de alguns membros do público, a mensagem da tela gerou insegurança em algumas pessoas por acreditarem que “juntar-se com o áudio do computador” significaria entrar com seu microfone ligado e, por medo de atrapalhar a cena, apenas fecharam a janela. Essa questão não foi prevista pela equipe de *O Homem Que Dizia Não* e, por conta disso, ao menos três pessoas da plateia desistiram de assistir, pois não estavam ouvindo nada, enquanto algumas outras conseguiram ativar o som no meio do acontecimento. Isso fez, ainda, com que algumas pessoas comesçassem a perguntar no chat como ligar o áudio, e precisaram ser auxiliadas pela equipe enquanto a cena ainda acontecia. Essa experiência demonstra que o domínio da plataforma não deve servir apenas para o bom andamento da cena, mas também para que a plateia possa fruir o acontecimento. Sem uma boa previsão de erros e de possíveis problemas envolvendo os aparatos digitais, problemas como esse são comuns de acontecer e prejudicam tanto quem assiste, por não conseguir configurar devidamente o áudio, quanto quem está atuando, pelas inserções durante o acontecimento.

No entanto, os riscos não necessariamente representam algo negativo no ciberespaço. Estar fadado ao erro de uma máquina pode adicionar, inclusive, uma nova camada performática no acontecimento. A neozelandesa Helen Jamieson destacou, em um texto de 2008, como percebeu, a partir de uma análise de sua própria trajetória com a *cyberformance*, a importância de aprender a lidar com as falhas no sistema quando se está lidando com uma performance digital:

A Avatar Body Collision não se esforça para criar um trabalho que pareça “perfeito”, e *Lagging With the Lololols* nos ensinou a importância dos “blips” visíveis, delays e falhas. Existem riscos enormes ao performar ao vivo na internet, e apesar de rápidas melhorias a realidade é que a internet em 2008 ainda é um ambiente instável. Mesmo com a melhor conexão de banda larga, você pode encontrar *lags* (atrasos de transmissão, problemas). Mesmo com uma *webcam* inovadora, sua imagem ainda pode inesperadamente congelar. Mesmo que você garanta que todos os componentes estão em sua mais alta qualidade possível, ainda existem inúmeras outras variáveis que estão além do seu controle. E quedas de energia acontecem! Mas é justamente essa a mágica da performance ao vivo, da relação entre vida real e tempo real: aconteça o que acontecer, faz parte dessa apresentação única. Assim como a interrupção da tempestade agora é uma característica da primeira apresentação de *Hamnet*, falhas técnicas fazem parte do tecido do ciberespaço. (Jamieson, 2008, p. 53, tradução nossa⁴⁸)

Como a autora afirma, os riscos da cena digital fazem parte da experiência de encenação no ciberespaço, e a existência dos “problemas técnicos” agrega sentido de vivo à obra. Ainda que existam possibilidades de evitar algumas exposições (como gravar sua performance para apenas depois transmitir), é impossível se isentar de correr riscos que estão além do controle humano, que dependem de conexões, sinal estável e até de uma boa previsão do tempo. Assim, percebe-se que, por mais preparado que o ambiente e equipamento técnico esteja para o acontecimento cênico, ele ainda está sujeito a variáveis.

4.2 COMPARTILHE: A RELAÇÃO COM O PÚBLICO NO ESPAÇO DIGITAL E O CONTRATO CÊNICO

⁴⁸ NO ORIGINAL: Avatar Body Collision doesn't strive to make work that appears to be 'perfect', and Lagging With the Lololols taught us the importance of visible blips, delays and glitches. There are huge risks in performing live over the Internet, and despite rapid improvements the reality is that the Internet in 2008 is still an unstable environment. Even on the best broadband connection, you can experience lag. Even with a brand new web cam, your image can unexpectedly freeze. Even if you ensure that all the components at your end are as high-spec as possible, there are many other variables that are beyond your control. And power cuts do happen! But this is exactly the magic of live performance, of the relationship between real life and real time: whatever happens becomes part of that unique performance. Just as the lightning's interruption is now a feature of the first performance of Hamnet, technical glitches are part of the fabric of cyberspace.

Um dos aspectos que marcam a especificidade do teatro em relação a outras linguagens artísticas consiste na experiência espaço-temporal partilhada do espectador com o ator. A possibilidade de interferência do público na obra, seja através de intervenções diretas (como peças com interação do público, até casos mais extremos como o Teatro-Fórum de Augusto Boal, que convida o espectador para atuar na cena), até simples tosses, respirações e movimentos da plateia na poltrona são definidoras do teatro presencial.

É interessante considerar que a relação entre performer e público já vem sendo tensionada através do uso de dispositivos digitais, mesmo sem a necessidade de uma encenação remota. Por exemplo, a peça *Hipóteses para o amor e a verdade* (2010), do grupo Os Satyros, a equipe da peça convidava os espectadores a deixar em seu número de celular na bilheteria, e os atores ligavam para algumas pessoas da plateia durante a encenação (Garcia, 2016). No período do isolamento social, a maneira como os artistas cênicos criam relações com o público precisou ser repensada e mediada pelas plataformas eletrônicas. O pesquisador André Carreira aponta que,

Não há dúvidas que o fato de espectadores/as e artistas estarem no mesmo espaço físico de forma simultânea é um elemento singular, mas também é verdade que a cultura já faz isso algum tempo deu sinais de entender outras formas de presenças. Por isso, estamos obrigados a pensar o teatro considerando as práticas que a contemporaneidade está disposta a entender como copresenciais, dando maior importância à ideia do acontecimento, e logicamente tratando de compreender as múltiplas possibilidades de todo tipo de práticas que se articulam reivindicando o campo do teatro. Se anteriormente podíamos separar de forma taxativa o copresente e o mediado, isso já foi bastante dissolvido em um tempo no qual nosso cotidiano está absolutamente penetrado pelas chamadas de vídeo por meio dos computadores e celulares. Isso tem um claro impacto sobre nossa forma de conceituar o teatro, pois os acontecimentos e adventos tecnológicos dos últimos anos estão expandindo as fronteiras de nossa arte. (Carreira, 2023, p. 62-63)

Ou seja, segundo o autor, a relação entre performers e espectadores reflete, também, as relações sociais que vimos se estabelecer nos últimos anos. Fora da sala de espetáculos, estamos a todo o tempo em contato uns com os outros através do mundo digital, com o uso de *smartphones*, inteligências artificiais (através de assistentes pessoais, como *Alexa* e *Google Assistente*) e demais dispositivos com acesso à internet (relógios, óculos, pulseiras, etc.). Então, de que maneira a relação entre performer e público no teatro digital existe, e como o fato dela ser mediada pelo dispositivo digital interfere no contrato para o acontecimento?

As questões que envolvem a relação entre performer e espectador dizem respeito ao contrato estabelecido para o acontecimento cênico, que vai definir qual o papel do espectador naquela cena. Ou seja, trata-se de uma discussão do âmbito da experiência promovida na perspectiva do espectador, proposta pelos criadores, já que no subcapítulo 3.4.2 tratamos do contato com o público através da experiência estética dos performers. No teatro digital, esse contrato pode ser tanto literal (como no exemplo da figura 33, em que o grupo Os Satyros solicita uma série de configurações no dispositivo do espectador para que possa acompanhar o acontecimento), quanto definido através da dramaticidade da própria obra, inserindo ou não o público de casa na narrativa. De acordo com Carreira, “Nossa experiência tradicionalmente diz respeito ao contato com o público nas salas teatrais, e portanto, temos que aprender como dialogar com este novo ambiente de trabalho” (Carreira, 2023, p. 59), portanto, muitos dos experimentos de teatro digital acabam adotando uma maneira de transformar o público em um participante da obra, de maneira que, quando isso não acontece, a relação tende a ser muito mais passiva. A pesquisadora Gabriela Lírio destacou como, muitas vezes, o ato de assistir a um experimento de teatro digital na pandemia pedia uma maior passividade do espectador, no que diz respeito à interação através das mídias.

Interessa, sobretudo, a busca pelo risco e pelo acaso, pela noção de presença e suas potencialidades em ambiente virtual interativo. Em plataformas como zoom, youtube e google meet, assistimos ao artista ao vivo atuando para uma plateia atenta, ainda que, na maior parte, com seus microfones desligados para não comprometer o som do espetáculo, nem prejudicar a transmissão da imagem. (Lírio, 2023, p. 15)

Assim, há, sem dúvidas, a possibilidade de que a ação do espectador saia do controle do performer. Situações assim foram tema de uma esquete de humor no canal do *YouTube Porta Dos Fundos*, que simula um ator tentando começar uma cena de teatro digital, enquanto duas senhoras começam a contar histórias de suas vidas no meio da cena, sem que o ator consiga dar prosseguimento. Casos como esse fazem parte, também, das possibilidades de interação específicas que o teatro possibilita, sendo ele digital ou não.

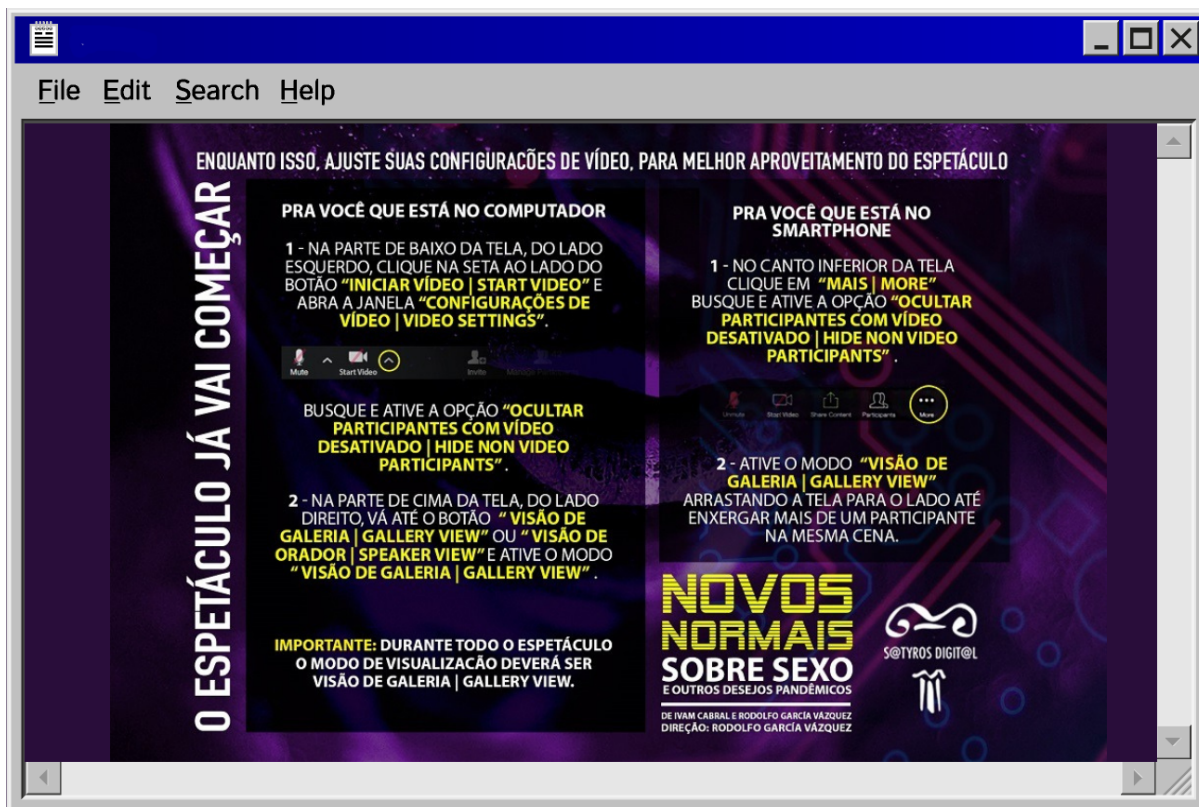


Figura 33: Tela de instruções exibida antes de *Novos Normais*, do grupo Os Satyros. Fonte: Imagem fornecida pelo grupo, 2020.

No entanto, a maneira como cada grupo se relacionou com o público na sua obra tem a ver tanto com decisões de cunho dramático, quanto com as possibilidades da plataforma. Nos deparamos então com a pergunta: qual o papel do espectador em uma obra cênica digital? Podemos lançar aqui algumas pistas, pois para maior precisão, seria necessário a realização de uma pesquisa específica: Como já foi dito anteriormente, a equipe de *Peça* tentou realizar o experimento no *Zoom* e tinha o objetivo de estimular interações com o público, no entanto, por conta de limitações técnicas, o acontecimento acabou sendo exibido via *YouTube*, abrindo mão das possibilidades de interação a partir de recursos como microfone e câmera. A diretora Janaína Leite, quando questionada por nós se *Peça* busca promover uma relação com o público, respondeu o seguinte:

Sim, na medida que o espectador está ali pressuposto o tempo inteiro. Começa numa relação que parece com o terapeuta, e de repente a gente parece com o público, e é o terapeuta, depois outras brincadeiras vão acontecendo ao longo do espetáculo. Mas tem a pressuposição do espectador. Nenhum momento é tratado como uma obra de quarta parede, um filme 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. (Leite, 2022)

A diretora destaca, portanto, a experiência do público sem ser de uma maneira direta, mas a partir da integração de quem está assistindo ao universo da obra, ou seja, tornando o público um participante da obra, como mencionado anteriormente. Ainda, Janaína Leite também comenta que todo o espetáculo vai ter um diferente contrato com o público, e que isso não se difere entre um acontecimento presencial ou digital:

Assim como toda questão de contrato, todo espetáculo presencial não estabelece um tipo de contrato com o espectador, né? Qual a expectativa de comportamento, de atitude, de fruição, quem é você aqui nessa dramaturgia, você tem lugar? não tem lugar? você é espectador no escurinho? Quarta parede? Você tá convidado? Tem algum tipo de pacto que a gente faz com você? (...) Pra mim é a dimensão do convite, ela é sempre muito importante, por que eu estou convidando, né? Qual a experiência que está sendo proposta? (...) Então acho que é muito a cada obra, eu acho que o teatro virtual não é diferente do teatro presencial nesse sentido. (Leite, 2022)

Peça se destacou durante o período da pandemia por conta do caráter autobiográfico atribuído a Descartes e do uso das tecnologias digitais, como destaca a chamada da crítica de Bruno Cavalcanti no Observatório de Teatro da Uol, que diz: “Marat Descartes dá passo adiante em investigações digitais com híbrido entre autobiografia e análise social”, e explica em seu texto:

A despeito de irregularidades desculpáveis por se tratar de (bem-vinda) pesquisa de linguagem, *Peça* é, dos espetáculos em cartaz dentro da proposta do novo teatro digital, o que melhor soube como caminhar e explorar as possibilidades do formato e dá passo adiante nesta seara online. (Cavalcanti, 2020)

Também, estamos falando de um experimento que começou a ser concebido ainda antes do período de pandemia, e só se tornou digital por conta de seu contexto. *Peça* bebeu das possibilidades abertas pelas plataformas digitais para mesclar seus vídeos pré-gravados, registros antigos e transmissão ao vivo. É notável que algumas escolhas precisaram ser feitas para dar andamento ao processo, o que pode ter prejudicado a interação direta do público, mas que demarcam decisões que condizem com esse período histórico, e reconhecem o espectador que está acompanhando a transmissão. Analisar *Peça* pelo prisma da relação com o espectador reforça, mais uma vez, a necessidade de compreender o teatro digital como uma linguagem que se constitui através da rede, do híbrido entre rede de informações e linguagem artística, que promove uma ruptura (proposital ou não) com alguns paradigmas do teatro tradicional.

No entanto, não é objetivo desta pesquisa definir se o grau de interferência e relação do espectador com as obras são mais ou menos legítimas para se falar de um teatro digital. Concordamos quando Marta Isaacsson afirmou que,

(...) não parece fértil discutir as práticas teatrais remotas adotando-se como parâmetro de análise o teatro basilar, cuja dinâmica está instaurada a partir da unidade espaço-temporal de atores e espectadores. Parece mais promissor interrogar o teatro e a performance digitais naquilo que aportam em termos de transformação à percepção do espectador, dentro do campo das criações associadas às tecnologias de presença à distância. (Isaacsson, 2021, p. 14)

Portanto, interessa mais a ideia de exploração e descobertas das possibilidades abertas pelo ciberespaço, que vão instaurar outras dinâmicas de relação entre cena e plateia, do que usar uma régua que vai analisar até onde a interação nos espetáculos aconteceu. O teatro digital da pandemia foi uma alternativa encontrada por diversos artistas para dar continuidade às suas produções e manter viva uma relação com o público, que acabou alargando-se, abrindo espaço para que pessoas de outras regiões pudessem assistir e conhecer uma série de trabalhos e artistas. Assim, as intervenções do público na obra e a relação direta estabelecida com ela, vão depender muito da plataforma, dos recursos e do conhecimento do grupo cênico sobre as funcionalidades do ciberespaço.

A interferência do público em uma obra é uma questão que trata, além da abertura que a obra possibilita para tal, uma outra questão específica do meio cibernético: a interatividade. É a abertura à interatividade na obra e na plataforma escolhida para realização que define as relações de intervenção que o público estabelece.

4.2.1 Questões sobre a interatividade no teatro digital

Falar sobre questões pertinentes à interatividade é falar especificamente sobre relações que são estabelecidas no ciberespaço, ou seja, um vínculo cujo desenvolvimento só pode se dar através da mídia digital. A pesquisadora Anne Cauquelin é assertiva ao distinguir as diferenças entre a interação e a interatividade, dizendo que, no primeiro, “falta é o espaço de transação artificial do computador” (Cauquelin, 2008, p. 168). Em outras palavras, a interação pode se dar de maneira direta, enquanto a interatividade requer uma mediação da máquina. Portanto, de acordo com a autora,

Uma definição aproximada seria a seguinte: é chamado interativo o trabalho efetuado para captar, formalizar essas relações, modificá-las, desfrutá-las e lhes dar uma presença sensível. Em suma, nesse caso, a interatividade revela as relações virtuais que ocupam o espaço cibernético e que não são perceptíveis sem um trabalho de formalização. (Cauquelin, 2008, p. 170)

Ou seja, é necessária uma relação de troca entre os dois pontos conectados no ciberespaço para que a interatividade se efetue. O que vamos discutir neste tópico são algumas das maneiras possíveis dos artistas criarem modos de promover a interatividade em suas obras, abrindo brechas para que o público possa interferir ou interagir de alguma forma.

O grau de interatividade do público com o performer ou com a obra de teatro digital vai depender de uma série de fatores. Se o acontecimento for ao vivo, o espectador pode se fazer presente de maneira direta, usando sua câmera e microfone para participar, ou até mesmo através de pequenas janelas pretas, indicando a presença de alguém com a câmera desligada, interferindo na estética visual da obra, desde que o dispositivo da obra permita. Caso o espetáculo não seja aberto para interatividade com o elenco, ainda assim é possível intervir através dos *chats* que acompanham as plataformas como *Google Meet* e *Zoom*. Diversas vezes é possível ver os espectadores reagindo às performances e interagindo uns com os outros, criando uma nova camada de acontecimento: além da câmera dos performers, há também o chat, que normalmente fica aberto junto à sua imagem.

A interferência direta do espectador na obra vai depender, obviamente, do nível de abertura que o acontecimento vai possibilitar. Isaacsson diz que

É de se considerar que os variados modos de participação do público suscitem modulações distintas da experiência coletiva tanto no espectador quanto no ator. Assim como a experiência do espectador, aquela dos atores do teatro digital se encontra remodelada em relação às modalidades de telecenos precedentes, em razão da visibilidade dos espectadores. Atuar para um público invisível, como o caso do radioteatro e do teleteatro, é diferente de atuar reconhecendo a presença dos espectadores e, mais ainda, quando lhes é dada a possibilidade de se manifestar ou agir durante a performance, por meio de variados marcadores e conforme a estrutura da obra. (Isaacsson, 2021, p. 17)

Isso já ocorre no teatro presencial, que também atribui diferentes limitações à interferência direta do espectador, ainda que ele possa romper o acordo com o espetáculo, se assim desejar. Experimentos como *Parece Loucura Mas Há Método*, da Armazém Cia de Teatro, convidava o espectador a votar em uma série de enquetes que definem os rumos da encenação. Já *Novos Normais: Sobre Sexo e*

Outros Desejos Pandêmicos, dos Satyros, criou um grupo no *Whatsapp* com o público daquela sessão e solicitou alguns áudios, que foram reproduzidos durante o acontecimento cênico. São interatividades já previamente pensadas pelos artistas e, portanto, fazem parte da obra. Trata-se de uma ilusão de interferência na obra, que Anne Cauquelin vai chamar de ilusão da partilha (2008), mais voltada a realidades virtuais imersivas e jogos em 3D, mas que diz respeito a uma falsa sensação de tornar o público o “dono do jogo”. Segundo a autora, atribuir essa sensação ao público ajuda no processo de imersão no universo poético das obras e integra os espectadores de obras digitais.

Chamo de ilusão de interferência, pois concordo com Cauquelin quando diz que não há co-autoria nas obras interativas, que são os próprios artistas que delimitam a possibilidade e o grau de interferência: “Desse modo, não há co-autor no espaço de liberdade que a obra interativa representa para a maioria. Visitantes, participantes, jogadores talvez. Mas é unicamente o autor que tece os fios onde os visitantes se enredam.” (Cauquelin, 2008, p. 174). Nas obras de teatro digital, ainda que haja interferências involuntárias do público, que pode esquecer o microfone ligado e interferir no meio de cenas, por exemplo, há sempre a possibilidade também de que um *host* (ou organizador da sala de reunião) *mute* o áudio do público, desligue sua câmera, remova da sala, entre outros exemplos.

De fato, entre os três experimentos selecionados para esta pesquisa, *Excelências*, *Peça* e *Euforia*, nenhum deles propõe uma relação ou intervenção direta do espectador. Pensando nisso, na concepção de *O Homem Que Dizia Não*, buscamos abrir brechas que provocam o espectador a interagir, se assim quiser. Em um dos momentos em que o personagem Alicate está em diálogo com os “jornalistas”, representados pelo público, ele faz perguntas sobre a relação desses trabalhadores com seus colegas de profissão, buscando extrair conflitos de relações de trabalho para justificar seus atos. Nesse momento, o público é convidado a trazer seus relatos, contar suas particularidades, e incorporar sua narrativa na história de Alicate. Também, em outro momento em que há um compartilhamento de tela por parte do personagem, ele pergunta se a transmissão chegou para todos, pede para que liguem os microfones e avisem se está correndo tudo bem. São pequenos cacôs no texto que possibilitam que uma abertura e uma identificação aconteça,

tanto entre o próprio público com os demais que estão assistindo, quanto para estimular a relação entre performer e plateia.

Neste período pós-pandemia, estamos vendo alguns festivais de teatro, mostras artísticas e até eventos acadêmicos mantendo um caráter híbrido (presencial e virtual), para não deixar para trás todo o avanço no sentido de exploração da internet que foi conquistado a duras penas durante a pandemia. Porém, em sua grande maioria, há um retorno para o espaço presencial que tem empurrado o digital novamente para um “nicho” de exploração alternativa, o que é lamentável do ponto de vista de pesquisa sobre a linguagem digital, pois reforça, mais uma vez, que o meio teatral ainda é resistente a uma modificação da relação presencial com o público.

Claro que há o fator da “saudade do palco”, de quem foi forçado a estar distante por mais de dois anos daquilo que é considerado o habitat natural das artes cênicas. Para tratar das relações mediadas pelos dispositivos digitais, o pesquisador argentino Jorge Dubatti, cunhou o termo tecnovívio⁴⁹, que o distingue da relação de convívio presencial. Dubatti disse, em alguns momentos durante a pandemia, que, para ele, o isolamento social “revelou o poder do convívio” e que a “tecnossobrevivência falhou em sua tentativa de substituir o convívio” (Dubatti, 2020). Também, questionou a nomenclatura de teatro utilizada para esse fim: “Por que perseverar no termo ancestral “teatro”, e não recorrer a outros mais próximos, como “artes cênicas”?” (Dubatti, 2021, p. 262), e o defendeu como uma possibilidade de exploração laboral (Dubatti, 2021, p. 264). Acreditamos, no entanto, que não há uma busca por uma substituição da relação de convívio presencial, tão cara para as artes da cena. Não se trata de uma exploração do ciberespaço como a META⁵⁰ propõe que seja, migrando a vida real para a digital em um universo digitalizado que busca ser próximo a realidade física (apesar de também poder ocupar esse espaço se assim o quiser), e sim uma apropriação de uma realidade

⁴⁹ Oponho o conceito de cultura tecnovívio à cultura convívio, em que as relações humanas se estabelecem por desterritorialização, a distância, “remotas”, por meio de máquinas ou sistemas tecnológicos que permitem a subtração física dos corpos no território. Exemplos de tecnovívio são telecomunicações, cinema, rádio, televisão, redes, escrita, livros, streaming... A cultura acolhedora e a cultura tecnovívio são verdadeiros paradigmas: propõem eventos, experiências, pedagogias, tecnologias e epistemologias (com suas respectivas constelações categóricas) diferentes. Muito diferentes. Existem, é claro, zonas liminares entre o convívio e o tecnovívio, fronteira, passagem, limiar, fronteira, conexão. (Dubatti, 2020)

⁵⁰ Empresa que gerencia um metaverso digital, sob gerência de Mark Zuckerberg.

digital que faz parte do convívio de uma grande parcela da população. É uma possibilidade, como defendida por Marat Descartes, de alimentar este ciberespaço com possibilidades teatrais, com artes plurais e com alternativas artísticas.

Por outro lado, talvez a diminuição das práticas de teatro digital demonstre também um interesse diferente por parte do público que consome arte. Houve um público que consumiu teatro digital durante a pandemia pois era essa a única alternativa, assim como também houve produtores que o fizeram pelo mesmo motivo. Mas também houveram os que se interessaram pela linguagem, tanto de quem produz como quem consome. Talvez seja necessário considerar que existe um interesse artístico diferente entre o teatro presencial e o digital, e que um não exclui ou complementa o outro, apenas coexistem. Portanto, continuamos acreditando que é interessante e potencializador tensionar e questionar as relações essencialistas do teatro, e que é fundamental que existam espaços, políticas públicas e circuitos que promovam a pluralidade de relações possíveis de estabelecer no ciberespaço.

4.3 ATUALIZE O STATUS: A PRESENÇA DO ATOR NO ACONTECIMENTO CÊNICO DIGITAL

No teatro digital da pandemia, vimos se multiplicar as presenças e a relação compartilhada no ciberespaço, o que, de acordo com Isaacsson, resultou em uma relativização da desconfiança acerca da rede mundial de computadores, colocando-se como a única possibilidade de salvar uma parte de nós (Isaacsson, 2021). Ainda de acordo com a pesquisadora, a presença foi um dos pontos de maior discussão suscitada com o advento da pandemia:

No conjunto das iniciativas postas na rede, em resposta às exigências de distanciamento social, despertam maior discussão aquelas concebidas como arte específica para o ambiente virtual da rede de computadores, na medida em que problematizam as noções tradicionais de espaço e tempo e, por consequência, de presença. (Isaacsson, 2021, p. 9)

Proponho, portanto, que pensemos a seguir nas possibilidades de uma presença através do ciberespaço, e nas potencialidades do acontecimento teatral através dessa mídia.

O filósofo francês Pierre Lévy menciona a copresença multi-acessível em diversos pontos no espaço, propiciada pelo ciberespaço:

A universalização da cibercultura propaga a copresença e a interação de quaisquer pontos do espaço físico, social ou informacional. (...) No uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade — enquanto a "realidade" pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível. A expressão "realidade virtual" soa então como um oxímoro, um passe de mágica misterioso. (Lévy, 1999, p. 48)

No trecho exposto acima, o autor acena para uma diferenciação entre a “realidade” e a “virtualidade”, e busca não colocá-los em oposição, mas dissolver uma possível imprecisão entre os termos, e destaca também que “ainda que não possamos fixá-lo em nenhuma coordenada espaço-temporal, o virtual é real.” (Lévy, 1999, p. 49). Com seu texto, situado em um tempo em que o acesso à internet ainda não era tão popular para grande parte da população quanto é hoje em dia, Lévy propõe que pensemos o ciberespaço como um espaço que é real, que possui mecanismos e possibilidades de interações através deles. O que o autor propõe, em outras palavras, é que há uma presença no ciberespaço que é tão factível quando a presença na mesma coordenada espaço-temporal. Vejamos um exemplo: se conhecemos uma pessoa que desperta nosso interesse, e trocamos o número de *Whatsapp* para continuar contato, o contato que se segue não cria uma outra relação em uma outra realidade, mas sim dá continuidade a uma relação que foi estabelecida no espaço tangível. Podemos pensar no ciberespaço, portanto, como uma extensão de espaço e tempo físicos e tangíveis, em que a presença de seres humanos se manifesta e existe.

Já no âmbito das artes da cena, podemos dizer que a presença do ator e platéia no mesmo espaço e tempo compartilhado (aqui e agora) constituem o que entendemos como acontecimento teatral. No entanto, algumas brechas desta noção de presença já vêm sendo exploradas no teatro contemporâneo. O pesquisador Leonardo Torres (2018), por exemplo, propõe em suas pesquisas sobre as influências da cibercultura no teatro, que a troca presencial é uma possibilidade de acontecimento teatral, não uma via de regra. Também, o teórico francês Patrice Pavis (2013), ao pensar o uso do audiovisual no teatro (como projeções de atores em tempo real e/ou pré-gravadas), questiona se a percepção da presença do ator/performer só se efetiva quando ele está visível a olho nu. O autor também questiona como seria essa relação com uma transmissão do ator em outro canto do mundo para o palco físico, e chega a postular a instauração de uma forma de teatralidade que elimina o espaço físico compartilhado:

O *cybertheatre* elimina a noção de palco e de espectador inscrito num espaço estável, e, em última análise, tátil. O espectador não se encontra mais na representação de uma realidade exterior e existente, mas sim na simulação do teatro virtual. (Pavis, 2013, p. 184)

Estes dois pesquisadores defendem, portanto, que a imagem visual pode evocar a percepção de uma presença, e que tal mediação pode acontecer através do ciberespaço. É uma maneira um tanto nova de se pensar a presença do ator, mas que diz respeito a uma nova forma de se relacionar e existir na sociedade contemporânea, e faz sentido que o teatro, como arte viva, acompanhe tais mudanças.

O pesquisador Philip Auslander (2012) concebe a noção de *digital liveness*, que podemos traduzir de maneira literal como uma “vivacidade digital”, ou seja, o que caracteriza a presença humana no ambiente digital. Auslander propõe que a resposta humana a um sistema digital é o que demarca sua presença, além do contato síncrono com outro ser humano:

Para resumir meu argumento: algum artefato tecnológico – um computador, site, rede ou entidade virtual – faz uma reivindicação sobre nós, seu público, para sermos considerados como vivos, uma reivindicação que é concretizada como uma demanda em algum aspecto da maneira como se apresenta a nós (fornecendo resposta e interação em tempo real ou uma conexão contínua com outras pessoas, por exemplo). (Auslander, 2012, p. 8, *tradução nossa*⁵¹)

Auslander parte do princípio de que o fator definidor de um artefato digital é sua capacidade de interatividade, o que foi abordado no subcapítulo anterior. O pensamento se complementa com a ideia de que o ciberespaço e a internet propõem o encontro síncrono à distância, sendo esta a principal diferença de outras formas de comunicação. Assim, a presença no ciberespaço tem relação direta com a relação temporal desenvolvida, nesse caso, síncrona. Nesta lógica, entende-se que a presença teatro digital só se efetiva a partir de sua sincronicidade, pois é apenas em uma relação síncrona que se desenvolve uma interatividade.

Mas a questão da sincronicidade é um fator determinante da presença? Durante uma etapa da pesquisa aqui documentada, tive a oportunidade de participar de eventos acadêmicos e disciplinas de outras universidades de maneira remota,

⁵¹ NO ORIGINAL: To summarize my argument: some technological artifact—a computer, Website, network, or virtual entity—makes a claim on us, its audience, to be considered as live, a claim that is concretized as a demand in some aspect of the way it presents itself to us (by providing real-time response and interaction or an ongoing connection to others, for example). (Auslander, 2012, p. 8)

usando isso como uma certa “vantagem” da pandemia. Nessas navegações digitais, conheci alguns pesquisadores como Érika Neves, que me convidou para publicar um texto na revista *À Mostra*, vinculado à Mostra de Teatro da UFRJ. Na ocasião, as cenas compartilhadas eram digitais por conta da pandemia, então meu texto apresentou algumas questões que estavam reverberando em mim naquele momento da pesquisa, entre elas, a questão de sincronicidade:

A obra ser síncrona não é um critério relevante: Talvez a ideia de “feito ao vivo” nos aproxime das noções tradicionais de teatro. Quando, na verdade, a realização ao vivo da obra pouco importa no mundo digital, onde os registros são compartilhados e retuitados de forma quase instantânea. Afinal, programas de televisão são realizados ao vivo e nem por isso são “mais teatro” que obras pré-gravadas. (Cremonini, 2022, p. 8)

O texto, apesar de ainda muito cru (afinal, representava uma pesquisa em andamento), refletia uma inquietação que está exposta no subcapítulo 3.4.1 desta dissertação, a respeito das obras de teatro digital pré-gravadas. Porém, gostaria de retomar essa discussão aqui, vinculando-a à noção de presença.

Mencionando novamente Pierre Lévy, o filósofo já abordava que o ciberespaço tem como uma de suas possibilidades o desenvolvimento de uma comunicação que pode ser assíncrona:

O ciberespaço encoraja um estilo de relacionamento quase independente dos lugares geográficos (telecomunicação, telepresença) e da coincidência dos tempos (comunicação assíncrona). (...) Contudo, apenas as particularidades técnicas do ciberespaço permitem que os membros de um grupo humano (que podem ser tantos quantos se quiser) se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum, e isto quase em tempo real, apesar da distribuição geográfica e da diferença de horários. (Lévy, 1999, p. 50)

Lévy apresenta um ponto de discussão que trata sobre o assíncrono relacionando-o ao *delay*, com o tempo de resposta entre um ponto e outro da comunicação e do fuso-horário planetário, mas precisa haver uma resposta, uma interação.

Ao discutir as linguagens das novas mídias, Lev Manovich (2001) evidencia que as telecomunicações eletrônicas apresentam uma comunicação bilateral, ou seja, que conecta dois pontos do espaço que interagem em tempo real. Nesta lógica, a reprodução de um experimento teatral gravado e publicado na rede não configura uma reprodução de uma presença, tampouco a utilização do ciberespaço: “(...) nenhum novo objeto de mídia está sendo gerado quando o usuário segue um

hiperlink para outro site” (Manovich, 2001, p. 161, *tradução nossa*⁵²). No entanto, isso não elimina as possibilidades artísticas que estão relacionadas com o modelo assíncrono de utilização da internet. O próprio Manovich reconhece que a gravação tornou possível novas formas de arte:

(...) as novas tecnologias de gravação levaram ao desenvolvimento de novas artes de uma forma que a comunicação em tempo real não conseguiu. O facto de aspectos da realidade sensível poderem ser registados e de estas gravações poderem mais tarde ser combinadas, remodeladas e manipuladas - em suma, editadas - tornou possíveis as novas artes baseadas nos meios de comunicação que em breve dominariam o século XX (...) (Manovich, 2001, p. 162, *tradução nossa*)⁵³

E ainda:

Ao colocar em primeiro plano as telecomunicações, tanto em tempo real como assíncronas, como uma atividade cultural fundamental, a Internet pede-nos que reconsideremos o próprio paradigma de um objeto estético. (...) A arte necessariamente envolve um objeto finito? (Manovich, 2001, p. 163-164, *tradução nossa*)⁵⁴

Ou seja, o que está em discussão aqui não é a qualidade ou autenticidade artística, mas sim sua utilização do ciberespaço como uma maneira de se conectar com alguém do outro lado da tela, o que evidencia, ou não, se há uma presença em jogo.

Ainda há a possibilidade de interação via ciberespaço entre o público, como no caso de *Excelências*, que foi ao ar com data e hora marcada no *Youtube*, com o público compartilhando o mesmo tempo, interagindo no chat, mas de maneira remota. Mas seria o caso de discutir a fruição do ponto de vista do espectador em uma outra pesquisa. Por enquanto, é suficiente dizer que o ator tem capacidade de marcar presença, independente de ser síncrono ou assíncrono. Porém, na modalidade síncrona, agrega-se a essa presença a vulnerabilidade do ser vivo, da possibilidade do erro, do atravessamento do impermanente, etc., o que demarca a especificidade da arte teatral.

⁵² NO ORIGINAL: “no new media objects are being generated when the user follows a hyperlink to another Web site” (Manovich, 2001, p. 161)

⁵³ NO ORIGINAL: (...) the new recording technologies led to the development of new arts in a way that real-time communication did not. The fact that aspects of sensible reality can be recorded and that these recordings can be later combined, reshaped, and manipulated - in short, edited - made possible the new media-based arts that were soon to dominate the twentieth century (...) (Manovich, 2001, p. 162)

⁵⁴ NO ORIGINAL: By foregrounding telecommunication, both real-time and asynchronous as a fundamental cultural activity, the Internet asks us to reconsider the very paradigm of an aesthetic object. (...) Does art necessary involve a finite objects? (Manovich, 2001, p. 162)

4.4 DEIXE SUA AVALIAÇÃO NO APLICATIVO: AS POSSIBILIDADES, LIMITAÇÕES E ADAPTAÇÕES DA LINGUAGEM DO TEATRO DIGITAL

No debate sobre o acontecimento cênico no período pandêmico, torna-se claro que os artistas precisaram encontrar maneiras de se adaptar à realidade da criação remota, e certas particularidades do ciberespaço ganham destaque. Como último tópico deste capítulo, analisaremos algumas críticas recolhidas na internet, opiniões do público de *O Homem Que Dizia Não* e de pessoas ligadas ao meio teatral, assim como as opiniões dos artistas que compõem o corpus artístico deste estudo, a fim de compreender quais são as considerações sobre a linguagem do teatro digital após vivenciarem seu acontecimento.

4.4.1 Um retorno às origens da arte ou uma falta de experiência teatral?

Em contrapartida à ideia de que o teatro perde sua essência quando realizado no ambiente da rede, alguns teóricos sinalizavam, antes da pandemia, que as cenas digitais acenavam para um retorno às origens de rituais. A pesquisadora Diana Gallicchio, por exemplo, acredita que as tecnologias interativas fazem com que o teatro retorne a formas de comunicação próximas a rituais tribais e religiosos, através da experiência entre mundos reais e virtuais, aproximando com as leis de pensamentos mágicos (Gallicchio, 2004). Também, Renato Cohen, que foi um dos pioneiros no Brasil no campo dos estudos da performance aliada às tecnologias, apontava para um deslocamento da tríade-essencial (ator-texto-público), que gera uma espécie de cena expandida:

A relação axiomática da cena: corpo-texto-audiência, enquanto rito, totalização, implicando interações ao vivo é deslocada para eventos intermediáticos onde a telepresença (on line) espacializa a recepção. O suporte redimensiona a presença, o texto alça-se ao hipertexto, a audiência alcança a dimensão da globalidade. Instaura-se os topos da cena expandida: a cena das vertigens, das simultaneidades, dos paradoxos na avolumação do uso do suporte e da mediação nas intervenções com o real. Gera-se o real mediatizado, elevado ao paroxismo pelas novas tecnologias onde suportes telemáticos, redes de ambientes Web (Internet), CD-ROMs e hologramas que simulam outras relações de presença, imagem, virtualidade. (Cohen, 2003, p. 121)

Destacamos que Cohen trata a experiência cênica digital como uma revisitação do tempo real no teatro (Cohen, 2003). Por “tempo real”, o autor não se refere ao que

discutimos sobre diferenças entre síncrono e assíncrono nesta pesquisa, mas sim a uma ideia de experiência, de “vivenciar o presente”.

Por outro lado, teóricos como Jorge Dubatti acreditam que o teatro digital não promove uma experiência teatral:

A internet é uma forma de televisão, ou vídeo, ou cinema, das telecomunicações, não tem cenário teatral. Em todo caso, estamos assistindo a vídeos de teatro, mas não vivenciamos a experiência teatral. É ingênuo dizer que o teatro assumiu o Youtube, ocorreu o contrário. (Dubatti, 2020)

Dubatti aponta para a utilização do ciberespaço como plataforma de transmissão, não de criação. Afinal, em sua ideia, quando damos play em uma novela disponível no *GloboPlay*, por exemplo, a experiência não é muito diferente de assistir sua transmissão na programação aberta, exceto pelos *plays* e *pausas* que podemos efetuar. Para o pesquisador argentino, não basta que o teatro esteja disponível na internet para promover uma experiência teatral.

A argumentação de Dubatti, ainda que relevante, não reconhece um ponto de extrema importância: a interatividade que pode ser produzida na internet. É a capacidade do ciberespaço de conectar pessoas em cantos diferentes do planeta, gerando encontros remotos, interações e compartilhamentos que tornam possível a instauração de um contexto similar ao convívio presencial e, por consequência, a existência de um teatro digital. É a interatividade que faz com que a internet não seja apenas mais uma forma de televisão ou cinema. Ainda que a rede de informações possa também ser utilizada para *streaming* de áudio e vídeo, essa é uma de suas aplicações possíveis, e longe de ser a principal. Por outro lado, a aproximação das artes digitais com o ritual traçada por Cohen, defende o que acredito ser uma visão um tanto romântica das artes digitais, mas compreendo que a aproximação que o autor propõe com as origens ritualísticas das artes se trata de uma ideia de transcender a um outro mundo, nesse caso, o ciberespaço.

Apresento aqui as ideias de Cohen e Dubatti para que possamos compreender que há um campo teórico ainda em amadurecimento, reunindo entendimentos nem sempre convergentes, mas que de forma geral reconhece o papel fundamental das artes digitais na expansão e continuidade das linguagens artísticas na contemporaneidade. Enfim, possibilidades de pensar a vivência de teatro digital como um campo potencial de experiência também humana e social.

4.4.2 Uma arte que se esgotou na pandemia?

Durante a pandemia, muito foi dito na grande mídia sobre as experiências de teatro digital. Havia um *frisson* inegável em como o teatro existiria na internet e de que maneira os artistas iriam apresentar suas criações. Indicações como “reinvenção” e “persistência” apareciam com frequência, como neste trecho de uma matéria no site Circuito Mato Grosso:

O Teatro online é uma nova forma de fazer teatro que emergiu no período de pandemia, com teatros fechados e restrições para eventos com risco de propagação do vírus. Vários artistas e coletivos teatrais vêm se reinventando a partir da utilização de plataformas online para atrair uma proximidade com o público, mesmo que virtualmente, oferecendo à plateia a arte da interpretação ao vivo para o conforto e segurança de sua casa. (Circuito Mato Grosso, 2021)

Foram sugeridas possibilidades teatrais futuras, por meio de criações híbridas entre presencial e online, até apontamentos que viam como uma possível “renovação” do teatro. Alguns artistas da área ainda argumentam que foi estranho precisar chegar a um ponto tão duro e cruel para a arte teatral voltar a ter uma reverberação midiática mais acentuada (Fraguito; Santoro, 2021). Porém, o mesmo entusiasmo apresentado pela mídia durante a pandemia se demonstrou esgotado a cada nova onda de infecções da COVID-19:

Mês a mês, a quantidade de espetáculos que era suportável ver pela internet foi diminuindo, até o vazio atual. Também a ilusão inicial de que se estava criando uma nova arte, um híbrido de teatro, cinema e televisão, ficou pelo caminho, na exaustão do isolamento. (Sá, 2023)

Obviamente, quando se trata de uma utilização das mídias digitais de maneira forçada, pois não há outra saída, a tendência é o esgotamento. No entanto, ainda nos arriscamos a apostar na ideia de que um novo campo foi sim aberto, sem a pretensão de chamar de “nova arte” ou “evolução do teatro”, mas de uma maneira de criação e compartilhamento que foi muito experimentado no período de isolamento social, e que abriu novas possibilidades para público e criadores, cientes de suas limitações e potencialidades.

4.4.3 Uma estética de *tiktok*?

Nas entrevistas que compõem esta pesquisa, os artistas foram questionados acerca do que encontraram de único no formato digital, a partir da ideia de uma

experiência potencializada pela rede mundial de internet e de suas limitações. O ator Sérgio Lulkin, de *Excelências*, destacou a estética do ciberespaço como uma diferença que ele percebeu como uma “composição visual mais ágil”, muito por conta das possibilidades de jogos com a câmera e com as plataformas de transmissão (Lulkin, 2021). A agilidade visual, imagens rápidas e grande fluxo de informações fazem parte da realidade do ciberespaço. O comunicador Thiago Guimarães, bacharel em Rádio e TV pela UFPE, conhecido pelo canal no *YouTube* *Ora Thiago*, possui um vídeo em que discute o que ele denomina “estética de tiktok”, a partir de filmes como *Tudo Em Todo Lugar Ao Mesmo Tempo* (Kwan; Scheinert, 2022), *Homem Aranha no Aranhaverso* (Ramsey, et. al., 2019) e *Corra, Lola, Corra* (Tikwer, 1998) como obras que refletem a estética visual do momento em que foram feitos, como o último contendo diversas referências a videocliques pop, que marcaram uma geração a partir do canal de música *MTV* nos anos 90 e 2000, e os dois primeiros bebendo das referências da cultura digital, a partir de montagem frenética e grande fluxo de informações:



O cinema, assim como todas as artes que querem se manter na boca do povo, evoluiu digerindo tudo à sua volta. E isso não seria diferente depois da internet, do *YouTube*, dos *gifs* da Gretchen e do *TikTok*. É parte do paradigma de viver no mundo que a gente vive. As linhas que separam uma coisa da outra estão cada vez mais borradas, e como eu venho falando, isso não é de agora. É parte integral da história do cinema, da forma como se faz arte, e da forma como a gente se comunica. (Guimarães, 2023)

Apresentando referências em vídeo, memes, e dialogando com pesquisadores como Arlindo Machado, Pierre Levy e John Berger, Thiago Guimarães argumenta que o remix e a pluralidade de informações na rede fazem parte da linguagem digital, e discute o olhar de julgamento que é atribuído por uma parcela mais conservadora dos consumidores de arte:

Eu meio que entendo porque as pessoas falam sobre “estética *tiktok*” hoje em dia, ou mesmo quando elas não usam esse termo especificamente, mas se incomodam quando um filme ou um produto audiovisual tem um ritmo mais frenético, com muitas informações por segundo. É tipo um “sinal dos tempos”, um sintoma, uma possível consequência, talvez inevitável, de uma sociedade que vive rodeada de estímulos sensoriais o tempo inteiro e tem dificuldade de prestar atenção em alguma coisa por mais de 3 minutos, e que não consegue tirar a cara da frente de uma tela. (Guimarães, 2023)

Outro experimento que acabou sendo influenciado pelo fluxo de informações da internet foi a adaptação *Euforia*. Nele, o ator Michel Blois demonstrou preocupação justamente com o ritmo frenético da internet, e, portanto, a peça teve

25 minutos de seu tempo original-presencial reduzido. Para Blois, essa alteração repercutiu também em sua atuação, que ele teve a sensação de ser mais rápida:

Eu acho que a condensação de tempo fez tudo parecer muito mais rápido no geral. No presencial tinham os pontos de tensão, as coisas iam se desenrolando, eu tinha tempo para me preparar para o próximo ápice de tensão. Dava para conduzir o público pela história, carregar uma coisa para a outra. No digital foi mais brusco, uma coisa emendava na outra, os gatilhos não tinham construções, o estado era alterado de imediato, tipo um interruptor. (Blois, 2022)

É interessante perceber como a mudança de ritmo que a internet provoca não está associada apenas à sua estética visual, imagens sobrepostas na tela e compartilhamentos de textos e vídeo, mas também na especificidade da atuação do ator. *Euforia*, como já foi mencionado em outros momentos, utiliza basicamente uma câmera parada como interlocutora do ator a todo o momento. Seria correto dizer que, em sua estética visual, *Euforia* não necessariamente investe na linguagem digital, mas a atuação de Michel Blois é sem dúvidas contagiada por esse meio pois, como o ator menciona, houve uma diluição dos pontos de tensão e pausas dramáticas. Ao contrário de *Excelências*, em que a atuação dos atores é bem marcada como teatral, através de gestos, intenções e figurinos, mas investiga a estética das caixas ciências de vídeo, a adaptação de *Euforia* promove uma atuação que tenta atender às demandas de ritmo que são impostas no ciberespaço, ou seja, acelerar e tornar mais aderente à linguagem digital.

O meio digital e, por consequência, os novos dispositivos promovem, de acordo com Cohen, “outros agenciamentos de simulação, de interação, de comunicação on-line com o evento, em desconstrução dos modelos cênicos de representação.” (Cohen, 2003, p. 120). Ou seja: no ciberespaço, consumimos, produzimos e compartilhamos arte de uma maneira diferente, que tem a ver justamente com as regras e convenções que são intrínsecas às plataformas.

4.4.4 Um teatro de câmera?

Essa estética frenética e com utilização de *remixes* e muitas informações é perceptível em *Peça*, que incorpora a visualidade de um computador na cena, são abertos *links*, pastas, áudios, por meio de uma sobreposição de imagens, etc. Já em *Excelências*, o caminho é um pouco diferente, pois trata-se de um experimento mais tímido em termos de multiplicidade de informações em tela, mas que busca

desenvolver as potencialidades estéticas através do jogo dos atores. É na interação entre o corpo dos atores, muito bem treinados e ensaiados, com as caixinhas de transmissão de vídeo, que se faz a cena digital em *Excelências*. Ao refletir sobre esse ciberespaço, Sérgio Lulkin questiona-se sobre as possibilidades infinitas que se abrem no campo digital:

Não sei se ela amplia, mas ela tem peculiaridades, eu acho que elas não são infinitas, se não tiver efeitos. (...) Quando entra o efeito, daí já não sei, daí acho que é infinito. Mas daí tem que ser alguém que entenda, a gente não entendia nada disso, nenhum de nós entendia. O pouco que a gente entendia, corta e cola, tira o fantasma... (...) E claro que é um outro tipo de experimento que no teatro não tem. A não ser que tu tenha algum artifício no teatro. Eu já vi coisas que se trabalhavam, por exemplo, com lentes.(...) Mas aí é um artifício que entra pra dentro da cena, né? Aqui não, aqui o recurso já é ele, o meio já te dá esse recurso de exploração. Eu posso botar meu rosto em um primeiríssimo plano, a mão, ou eu posso brincar fazendo um enquadramento, posso recortar uma orelha e te dar um texto, e brincando com o Zoom, dentro do pequeno recurso que ele te dá aqui. Na verdade, eu não vou dizer que é infinito, mas talvez seja infinito [risos]. (Lulkin, 2021)

Lulkin destaca a variação do enquadramento da câmera como uma das possibilidades de gerar um efeito único no ciberespaço. É a aproximação e distância da câmera que, por exemplo, Denise Fraga destaca como experimentação no prólogo da versão digital-pandêmica de *Galileu, Galilei* (renomeado em sua versão digital como *Galileu e Eu*). Sob direção de Cibele Forjaz, a peça adaptada de Bertold Brecht rodou o Brasil no circuito presencial entre 2015 e 2016, com 10 pessoas no elenco e, durante a pandemia, tornou-se um solo da atriz Denise Fraga para a iniciativa *#EmCasaComSesc*. Antes de dar início à história, Fraga apresenta um prólogo em que fala sobre como era a peça presencialmente, e como é estranho para ela apresentá-la neste contexto, e destaca que o olho da câmera, que pode ampliá-la ou diminuí-la, será de grande importância nesse experimento. São dois exemplos de iniciativas que encontraram, na relação entre ator e câmera, possibilidades de criação únicas no ciberespaço.

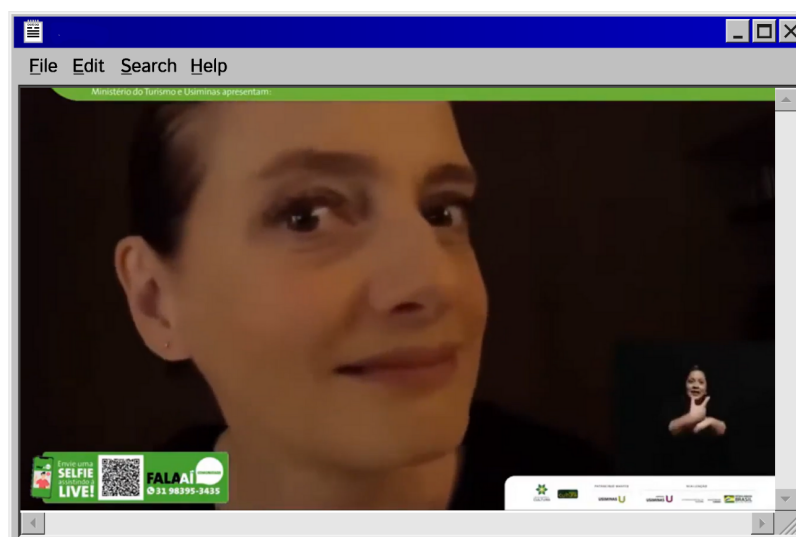


FIGURA 34: “Nós temos a lente de uma câmera, que pode me aumentar para vocês. Como um telescópio. Como o telescópio de Galileu.” (FRAGA, Denise, 2020). Fonte: Captura de tela, acervo pessoal, 2023.

Podemos pensar que a utilização aproximada da imagem do ator, capturada por uma câmera, pode ser realizada no palco. Vários experimentos de teatro presencial já utilizaram uma estrutura para *close-up* com a intenção de gerar diferentes efeitos no público. Um dos nomes mais proeminentes desse tipo de experimento é a brasileira Christiane Jatahy, que explora a linguagem audiovisual no palco de teatro em várias de suas criações. No entanto, estamos falando de uma estrutura colocada no palco, que envolve diversos recursos, e que a câmera deve ser pensada junto com a atuação física no palco, em que a captação e acontecimento são produzidos e projetados simultaneamente. No teatro digital, a câmera é a própria cena, o palco teatral. A estrutura é sua própria transmissão. Torna-se mais fácil manipular o enquadramento e variações de câmera nessa realidade, e, portanto, faz sentido que seja uma das características mais exploradas da linguagem do teatro digital.

4.4.5 Um novo público?

O alcance, e mais ainda, o fácil acesso das peças de teatro digitais foram um dos pontos de destaque mais proeminentes no campo das artes cênicas durante o período de pandemia. Já apresentamos, neste texto, inclusive, pesquisas que mostraram que o público se viu com mais possibilidades de acesso à cultura⁵⁵. Mesmo que possamos discutir o acesso à internet por parte da população com renda mais baixa, precarização e até uma *uberização*⁵⁶ das relações com a cultura, o acesso à cultura pela parcela com acesso à rede é um dado que não se pode ignorar. É difícil mensurar se houve um aumento do público que consome teatro durante a pandemia, ou se os espectadores de teatro online eram os mesmos que já frequentavam as sessões presenciais e apenas se somaram de vários cantos do país em sessões online, de maneira que seria necessário uma pesquisa específica para tratar deste tema. No entanto, o fato é que as apresentações reúnem públicos

⁵⁵ Pesquisa do Datafolha encomendada pelo Itaú Cultural em 2020 demonstrou que para 67% dos brasileiro a pandemia democratizou o acesso à cultura. Ver referências.

⁵⁶ Termo que vem sendo utilizado para definir modelos de trabalho que operam sob demanda, sem vínculo empregatício e sem direitos para o trabalhador. Varia do nome Uber, popular serviço de motorista por aplicativo.

que estão geograficamente distantes, o que promove, sem dúvidas, uma outra experiência de contato. O ator Michel Blois aponta esse acesso à um público longínquo como um dos destaques de sua experiência:

Veja bem, eu sou do interior do Rio Grande do Sul, da cidade de Rio Grande, e vários amigos da minha cidade natal puderam assistir o espetáculo e que provavelmente não iriam viajar para ver presencialmente. Tinha gente dos EUA, minha família de Portugal, amigos na Suíça... Isso faz parte do poder de repercussão da internet. Não estava fazendo para mim, pela primeira vez tive a sensação de fazer uma peça com alcance global. (Blois, 2022)

Compartilho do testemunho de Blois, pois, após a exibição de *O Homem Que Dizia Não*, e da conversa com o público, percebi que a plateia era composta por pessoas de diferentes cidades. Vários amigos de longa data, feitos durante a graduação e pós-graduação, colegas de trabalhos artísticos, seminários, palestras e etc., todos reunidos naquela noite de sábado, assistindo a uma transmissão diretamente da cidade de Sant’ana do Livramento, no interior do Sul, fronteira com o Uruguai, minha cidade natal. Não era um simples encontro marcado no *Zoom* para conversarmos, era uma conversa pós-apresentação, com toda a carga emocional e física que o corpo de um ator carrega depois de uma estreia em cena, falando com pessoas de vários cantos do Brasil. Foi, sem dúvidas, uma sensação que apenas o teatro digital poderia proporcionar.

A acessibilidade e alcance gerado pelo teatro digital foi um destaque, também, para o ator Marat Descartes:

(...) eu acho é que uma possibilidade que foi muito incrível, porque as pessoas começaram a produzir coisas que puderam ser vistas por gente que não veria se fosse presencial, do mundo inteiro. Então abriu um espaço que não era ocupado ainda por obras de arte. Essa coisa do *YouTube*. por exemplo, até então a imagem que eu tinha de *youtubers* era aquela bobajada assim (risos). Então acho que é um espaço que não tem porque deixar de existir. Acho que teve essa demanda não tinha como ter encontro público-plateia, mas acho que nada impede das pessoas continuarem produzindo obras que são nesse formato híbrido. (Descartes, 2021)

Além do amplo acesso, Descartes também aponta para a ocupação do terreno digital por parte dos artistas, de preencherem, nesses espaços, criações e outras possibilidades de fruição artística. Achamos que o que Descartes compreende por “bobajada” talvez seja uma parcela muito pequena do que a internet de fato oferece como ferramenta. Mas, concordamos que há espaço para que os artistas no geral possam utilizar o ciberespaço como ferramenta de compartilhamento e, por que não, de criação.

Gostaria de finalizar este tópico com algumas impressões deixadas pelo público após a sessão de *O Homem Que Dizia Não*, em 09 de Setembro de 2023:

A: Minha primeira experiência no teatro digital e gostei muito.

B: Foi minha primeira experiência com teatro digital também e fiquei muito surpresa! Não achei que seria tão imersivo, mas amei o jogo de câmera, amei como você interpretou para a câmera, ficou tudo!

C: Parabéns querido, foi maravilhoso!! Meus parabéns para toda equipe também, foi uma experiência super imersiva, gostei muito mesmo! Achei muito interessante a experiência de estar assistindo algo ao vivo junto de outras pessoas, me senti realmente acompanhado.

D: Achei muito interessante a experiência, minha primeira peça virtual, é massa perceber como para além de trazer todo esse cenário virtual, têm o fator de como será recebido em casa também... Há também todo um preparo do lado daqui para poder assisti-lo rsrs! Curti dms!

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!

E: Não consegui falar aqui, mas queria parabenizar todo mundo da equipe. O conjunto ficou mt coeso. Esse espetáculo funciona mt online, nesse formato. Perderia mt se fosse completamente presencial!

É importante contextualizar que *O Homem Que Dizia Não* foi promovida nas redes sociais como um experimento que era fruto de uma pesquisa acadêmica. Portanto, grande parte do público que assistiu sabia que se tratava de uma investigação, e alguns dos relatos apresentados acima são respostas à provocações feitas para compreender como havia sido a recepção. No entanto, é importante destacar que para uma grande parcela do público, essa foi a primeira experiência com teatro digital, e eles enfatizaram como foi possível criar uma experiência imersiva e com a sensação de um espetáculo ao vivo.

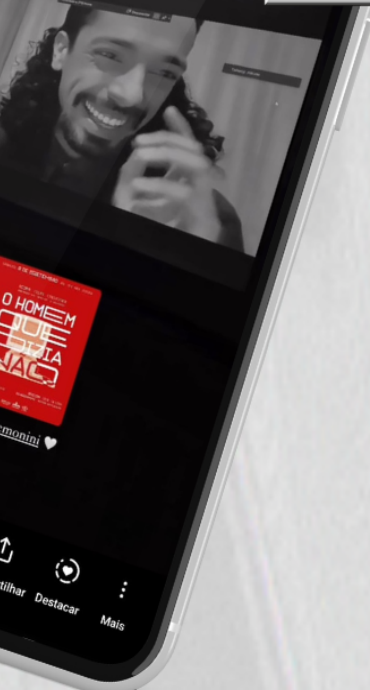
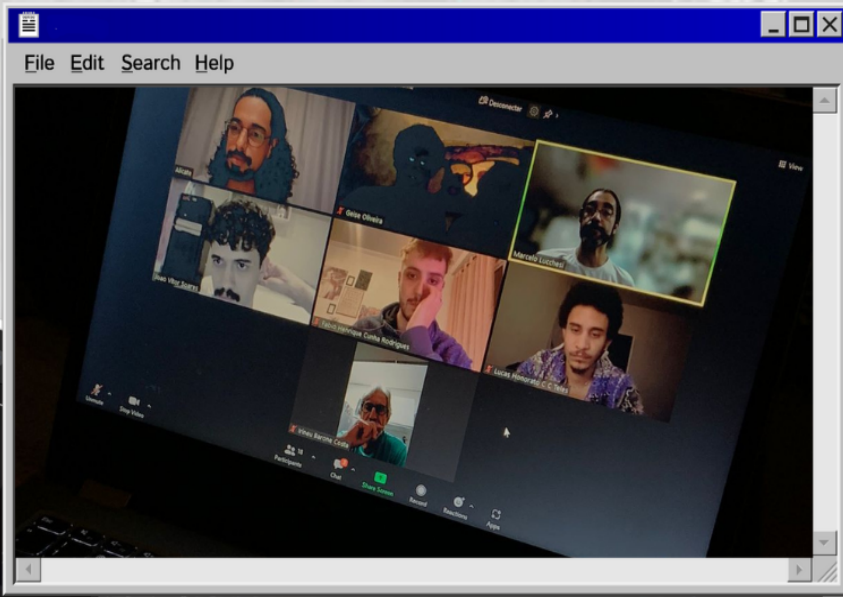


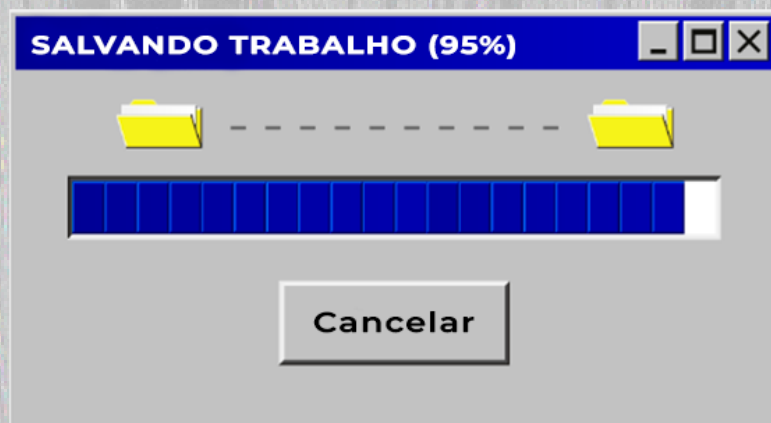
Figura 35: Alguns compartilhamentos do público de *O Homem Que Dizia Não*. Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Assim, temos a tendência de discordar de algumas observações que dizem que “as experiências virtuais, embora configurem formas de contato com espectadores e meio de subsistência, tem a qualidade de ser pouco estimulante ou, pelo menos, pouco entusiasmante (...)” (Oliveira; Bento; Gomes, 2020, p. 19). Acreditamos que a relação presencial entre ator e público configura, sem dúvidas, um contato muito mais visceral com o público, porém, ainda podemos encontrar maneiras de encantar o espectador com o meio digital. A comparação entre o presencial e o digital com certeza existe, inclusive, a argumentação de Oliveira (*et al*), segue embasada na perspectiva de Rosenfeld (2000 *apud* Oliveira; Bento; Gomez, 2020, p. 19) de que o entusiasmo do teatro está na presença, uma perspectiva presencial de tentar entender um encontro que é digital, que possui outras configurações. Ressalto a observação do espectador de *O Homem Que Dizia Não* que menciona que o experimento “perderia muito” se fosse completamente presencial é uma síntese de quase tudo que estamos buscando promover nesta dissertação: o teatro online não é uma adaptação da sua forma presencial, e sim, uma outra maneira de conceber teatro, que possui uma potencialidade em si própria.

Por fim, destacamos mais uma reflexão de um *youtuber*. O pesquisador Guilherme Terreri Lima Pereira, formado em Artes Cênicas e Literatura Inglesa, sob *persona* de Rita Von Hunty, produziu em seu canal no *YouTube*, *Tempero Drag*, em março de 2020, um vídeo que questionava “haverá arte depois do coronavírus?” (Hunty, 2020). No vídeo, a *drag queen* problematiza em cima da citação de Theodor Adorno: “haverá poesia depois de Auschwitz?”. A partir dessa provocação, Hunty reflete o que sobra de humanidade em nós após as barbáries que aconteceram no Brasil durante a pandemia de COVID-19, nos mais diversos âmbitos políticos e sociais. Ao final, conclui que a arte é necessária para que possamos sair da realidade atual e imaginar outros futuros e outras realidades que nos auxiliam politicamente. Foi o que aconteceu durante a pandemia, a partir da arte que nos mantivemos entretidos, informados e buscamos outras realidades que não fossem os colossais números de mortes diários (ainda que algumas das artes também denunciasses essas barbáries). Foi graças às experimentações de artistas que,

com mais ou menos familiaridade com os dispositivos digitais, vimos o teatro, a música e demais artes chegarem em diversos lares. Em contrapartida, foram os trabalhos com arte que também mantiveram a classe artística na ativa, com uma mínima rotina e estrutura. Afinal, seja em uma pandemia a nível global, ou em qualquer outra realidade, a arte e os artistas estarão presentes e se fazendo necessários à sociedade.

LOGOUT: CONSIDERAÇÕES FINAIS



Diante do apresentado, ressaltamos que a pergunta disparadora desta pesquisa foi a seguinte: Na composição de obras digitais, quais são as estratégias e recursos explorados pelos artistas de teatro para produzir no espectador uma experiência similar à vivência da cena presencial? Essa questão se desdobrou em outras, como: quais são as influências do isolamento social na produção de teatro digital? Quais são as particularidades do acontecimento teatral do ambiente da rede de computadores? Como se constitui a relação cena e público nas plataformas de transmissão? Quais são as possíveis explorações estéticas e criativas oferecidas pelas plataformas digitais? De que maneira o nível de conhecimento técnico-artístico das tecnologias pelo artista é definitivo para o êxito da realização do teatro digital? Quais as diferenças entre uma produção realizada ao vivo e uma pré-gravada?

Para responder a essas perguntas, escolheu-se um corpus artístico de três obras e produziu-se duas experimentações de teatro digital. Realizou-se, também, entrevistas com cinco dos artistas que compõem suas respectivas produções, sendo elas: dois artistas de *Peça* (Marat Descartes, ator e Janaína Leite, diretora), dois artistas de *Excelências* (Marco Fronchetti, diretor e Sérgio Lulkin, ator) e um artista de *Euforia* (Michel Blois, ator). As entrevistas, análises dos experimentos e produções empíricas fez com que pudéssemos reconhecer algumas respostas às nossas questões:

Com relação às influências do isolamento nas obras artísticas, percebeu-se que uma grande parte das produções realizadas no período de pandemia da COVID-19 foram realizadas por artistas que não tinham familiaridade prévia com as plataformas digitais. Iniciou-se, então, um primeiro momento de experimentação e investigação em suas residências, que veio a constituir em alguns casos elemento da própria narrativa de suas obras. As restrições de convívio implicaram nas artes o que nomeamos de “poética pandêmica”, cujas obras e criações falam a respeito da pandemia e dos isolamentos sociais.

Quanto ao domínio das plataformas de transmissão, identificou-se, tanto nas obras de pandemia, quanto nas realizadas para esta pesquisa, que há uma tendência ao acúmulo de funções por parte dos atores. Isso ocorre pois, para que seja possível realizar o trabalho de atuação em frente às câmeras, é necessário que os artistas tenham um conhecimento mínimo de enquadramento, iluminação e direção de arte. Por se tratar, nos casos aqui analisados, de obras em que os

artistas realizam de maneira remota, não há uma equipe presencial para realizar tais funções. Situação que exige um ator-operador. Entretanto, nem sempre os artistas possuem a bagagem técnica necessária e precisam recorrer às oficinas e grupos de formação, ou mesmo acabam optando pela gravação da cena digital, a fim de evitar grandes riscos. Assim, percebe-se a necessidade de se pensar a formação desses profissionais, para que consigam administrar seu trabalho técnico de atuação e de operação, embora em período pós-pandêmico, a realidade da produção de um teatro digital seja outra.

Acerca das possibilidades estéticas no teatro digital, percebe-se que a criação multimídia é mais ágil em comparação ao teatro tradicional. No acontecimento cênico presencial, faz-se necessário a inserção de equipamentos de captação e projeção no palco, se o objetivo for inserir a linguagem audiovisual na cena, por exemplo. Já no teatro digital, seu resultado é o próprio vídeo. Assim, é possível inserir textos, vídeos pré-gravados, áudios, fotos e demais elementos multimídia na tela de uma maneira mais prática. Desta forma, é possível investigar formas de dramatizar o tempo (mesclando vídeos pré-gravados com transmissão ao vivo), o espaço (buscando romper os limites da janela de transmissão e explorando a proximidade e distância com a câmera) e a fragmentação da imagem do ator na tela, sem que seja necessário uma grande estrutura física. No entanto, outras limitações são perceptíveis, como o recorte corporal do performer, que costuma ser visualizado apenas com enquadramento em primeiro plano e a incapacidade das plataformas de transmissão de transmitir o áudio de vários microfones ao mesmo tempo, sem que um se sobreponha ao outro. De qualquer forma, são perdas e ganhos de se produzir conteúdo teatral nas plataformas digitais.

Também a respeito da estética, foi perceptível que a linguagem do ciberespaço influencia as obras de teatro digital. A visualidade de pequenas caixas de transmissão acaba fazendo com que tenhamos uma atuação majoritariamente voltada para a câmera, em que não se constrói uma quarta parede, mas fala-se diretamente com o espectador. Quando muito, a quarta parede está presente de uma maneira dramática, ou seja, fala-se com o público sem reconhecê-lo enquanto público, enquanto outras vezes a quarta parede se encontra atrás dos espectadores, acolhendo-os na cena e atribuindo papéis dentro da narrativa. O ciberespaço também influencia no tempo das obras cênicas, que possuem a característica de serem mais curtas, o que é uma tendência de produções

realizadas na rede de internet, onde o fluxo de informações é muito grande e a dispersão é uma realidade.

A escolha por acolher, no recorte artístico desta pesquisa, obras de teatro digital pré-gravadas possibilitou perceber algumas de suas diferenças. As duas modalidades se distinguem, principalmente por conta do risco de cena e intensidade de envolvimento entre público e ator, presente nas obras realizadas ao vivo, enquanto que nas pré-gravadas o processo se finda ainda em sua pré-produção, sem um compartilhamento em tempo real. As duas modalidades ainda se distinguem, também, pela questão do convívio entre ator e público, um dos aspectos em que o teatro é fundado. Ao suprimir a relação convivial com o público, o acontecimento cênico não se materializa. No entanto, compreendemos que questões como a dificuldade de lidar com a operação técnica e baixos recursos digitais à disposição fazem com que o teatro digital pré-gravado seja, também, uma modalidade possível de explorar o teatro no ciberespaço.

Quanto aos riscos da cena digital, ou seja, situações imprevistas que atravessam o acontecimento cênico e, muitas vezes, estão além do controle dos artistas possuem algumas particularidades no ciberespaço. Por exemplo, nas realizações ao vivo, os artistas correm o risco de falhas no funcionamento de recursos digitais, como retornos de áudio inadequados e *delays* na transmissão. Também, o grande fluxo de informações no ciberespaço pode fazer com que haja uma dispersão do público, além da dificuldade de algumas pessoas da plateia configurarem seus dispositivos, quando esta ação é necessária. Portanto, percebe-se que a realização do teatro digital se mostra muito dependente do bom funcionamento do aparato tecnológico, o que não é uma realidade na cena presencial.

Por fim, percebe-se que os contratos estabelecidos com o público para o acontecimento cênico digital também possuem algumas particularidades. Entre elas, a possibilidade de interferência na obra trata muito a respeito da interatividade que é possível de realizar no ciberespaço. Entende-se a interatividade como uma maneira de produzir interação mediada por uma máquina. Desta forma, o público pode demarcar sua presença ligando sua câmera, seu microfone, interagindo no chat, ou mesmo mantendo sua câmera desligada e sendo identificado como uma “janela escura” dentro da composição visual. O grau de interferência na obra vai depender

da abertura que a mesma dispõe para acontecer, que pode ser um convite ou se realizar de maneira involuntária.

A partir destas respostas obtidas, julgo importante salientar que considero *Peça* a obra que investiu de forma mais complexa na linguagem digital, por conseguir explorar tanto a visualidade estética do computador, como também realizar uma dramatização do tempo. Além disso, a realização ao vivo da obra foi um fator decisivo em sua concepção, pois graças a ela o jogo entre ao vivo e pré-gravado se fazia interessante. Na obra *Excelências*, acredito que muito foi perdido em questões performáticas pelo fato da obra ter sido gravada. No entanto, considero extremamente rico seu trabalho de contracenação entre os atores, que operou uma maneira criativa de lidar com as janelas de transmissão, rompendo seus limites e gerando espaços ficcionais. Já *Euforia* explorou pouco das possibilidades do ciberespaço, o que ocorre por conta de se tratar de uma adaptação de uma cena presencial, e não de uma criação pensada desde o começo para a internet. Ressalto, também, que muitos dos trunfos de *Peça* se dão tanto por conta da experiência prévia com câmeras e linguagem audiovisual do ator Marat Descartes, quanto pelo interesse de Janaína Leite nas criações no ciberespaço e na composição de obras autobiográficas. Esse fato ressalta a importância de haver um conhecimento de cunho técnico-digital para explorar todas as possibilidades da plataforma, mesmo que sua escolha seja por não utilizá-las.

Não farei novas considerações sobre *Gelatina* e *O Homem Que Dizia Não*, pois acredito que, em grande parte, essas experiências serviram para compreender aspectos mais técnicos e artísticos da realização de teatro digital. No entanto, ressalto que percebo em *O Homem Que Dizia Não* uma facilidade de produção em termos de exploração das possibilidades digitais, o que salienta para mim a importância de produzir uma obra de teatro digital pensada desde o começo para este fim. Foi graças ao texto de João Soares, adaptado de *Bartleby - O Escrivão* de Herman Melville, sempre pensado para o *home office* e ambiente digital, ao olhar atento do diretor Marcelo Lucchesi e, claro, ao desejo de compor esta pesquisa, que o experimento chegou em um resultado satisfatório com relação a utilização da linguagem digital.

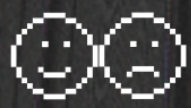
Algumas outras questões surgiram no decorrer desta pesquisa, no entanto, não foram possíveis de serem respondidas, principalmente por não fazerem parte do seu escopo inicial. Entre elas, ter dados sobre: Houve um aumento do público de teatro durante a pandemia? Foi constatado pelos artistas, durante esta pesquisa, que as peças de teatro digital no período pandêmico contavam com um público maior do que o habitual. Porém, até o presente momento não sabemos o quanto deste público já era consumidor de teatro, e apenas estava acessando compartilhamentos mais distantes, ou se, de fato, houve um aumento de pessoas interessadas em teatro. Esta questão é interessante para sabermos se houve um real impacto no interesse pelo teatro digital, e se investir nesta linguagem em um período pós-pandêmico pode fomentar as criações presenciais.

Outra questão surgida durante a pesquisa foi: Existe, atualmente, um campo maior de experimentação do teatro digital do que havia anteriormente? Ou foi apenas um fenômeno de pandemia? É fato que havia um terreno de experimentação cênica digital antes da pandemia, mas ainda muito restrito. O isolamento social provocado pela COVID-19 fez com que esse se tornasse um campo amplamente explorado. Mas no período posterior à pandemia, houve uma continuidade dos artistas no fazer teatro digital, em relação ao momento pré-pandêmico? Ou a produção realizada durante a crise sanitária global foi apenas paliativo? Sabemos que a maioria dos festivais que abriram espaço para produções digitais durante a pandemia já retornaram para o formato presencial de maneira integral, e ficamos restritos a poucos espaços, como o promovido pela plataforma WeDo! de e-Teatro. É interessante analisar esta questão para reconhecer se há um novo campo de exploração do teatro, o que pode influenciar políticas públicas para criadores digitais e até mesmo reconhecimentos em outras instâncias, como festivais e premiações.

Finalmente, a questão que mais se destaca para mim no momento é: Como podemos formar atores e diretores para a criação no ciberespaço? Isso porque, foi possível perceber a necessidade de um treinamento artístico específico para as artes cênicas digitais. Compreender como manipular uma câmera, operar um dispositivo e atuar para uma plateia remota requer habilidades técnicas específicas, que são oriundas da linguagem do teatro, do cinema e até mesmo da informática. Por enquanto, estamos restritos a oficinas, como a oferecida pelos Satyros, para ter

um conhecimento básico de mesclar o trabalho teatral com operações digitais. Portanto, acredito que trata-se de uma prática que merece ser desenvolvida e sistematizada enquanto metodologia, pois é perceptível que se trata de um campo com suas especificidades. Enfim, são pontos que podem ser desenvolvidos em pesquisas futuras.

Em conclusão, desde as experimentações cênicas na era pré-pandêmica, passando pelos três experimentos selecionados e finalizando com as duas cenas criadas para esta pesquisa, percebe-se que em nenhum momento os artistas buscaram explorar o teatro digital referenciando-se com um caráter evolucionista ou que menospreze o teatro presencial. Dessa forma, compreende-se que os artistas de teatro digital não buscam reproduzir a experiência teatral da maneira mais parecida possível com o teatro presencial, mas sim produzir uma concepção de teatro que é própria da internet, constituindo uma outra linguagem. É no próprio questionamento da definição de 'o que é teatro?' que os artistas de teatro digital procuram criar efeitos que evocam o teatro.



Referências

BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Saulo Vinícius. O Ritual na Era Digital: Corpo, mídia e ciberativismo nas ações de Pyoter Pavlensky. **Revista Arte da Cena**, v. 6, n. 1, 2020. Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/artce/article/view/61933>> Acesso em: 07 Ago. 2023.

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](https://direct.mit.edu/pajj/article-abstract/34/3%20(102)/3/55466/Digital-Liveness-A-Historico-Philosophical?redirectedFrom=fulltext)> Acesso em: 12 Ago. 2023.

BARDIOT, Clarisse. Maquinações teatrais contemporâneas. *In*: PEREIRA, Antonia; ISAACSSON, Marta; TORRES, Walter Lima (org.). **Cena, corpo e dramaturgia**: entre tradição e contemporaneidade. Rio de Janeiro: Pão e Rosas, 2012.

BENEVENUTO, Assis. O teatro e a gambiarra: aspectos contemporâneos. **Revista Aspás**, v. 10, n. 2, 2020. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/aspas/article/view/183859>> Acesso em: 13 Ago. 2023.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na era de sua Reprodutibilidade Técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2019.

BOGART, Anne. **A Preparação do Diretor**: Sete Ensaios sobre Arte e Teatro. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

CABALLERO, Ileana Diéguez. **Cenários Liminares**: Teatralidades, performance e política. Uberlândia: EDUFU, 2011.

CARLETO, Simone. Pandemônicos em Pandemia e o Teatro como Saída em Temp(l)os de Reclusão. **Rebento**, v.1, n. 12, p. 132 - 155, 2020. Disponível em: <<https://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/490>> Acesso em: 07 Ago. 2023.

CARREIRA, André. Confinamentos nos tempos de uma cena expandida: o teatro surfando nas ondas do Zoom. *In*: LÍRIO, Gabriela (org.). **Cenas Contemporâneas**: arte em tempos de pandemia. Rio de Janeiro: 7Letras, 2023. p. 49-66.

CAUQUELIN, Anne. Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

COELHO, Máira Castilhos. A Interface como espaço teatral na pandemia. *In*: LÍRIO, Gabriela (org.). **Cenas Contemporâneas**: arte em tempos de pandemia. Rio de Janeiro: 7Letras, 2023. p. 113-126.

COHEN, Renato. Rito, tecnologia e novas mediações na cena contemporânea brasileira. **Sala Preta**, [S. l.], v. 3, p. 117-124, 2003. DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v3i0p117-124. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57123>> Acesso em: 31 ago. 2023.

CREMONINI, Felipe. **A preparação do ator de cinema**: reflexões e relatos de um ator-professor-preparador. Monografia (Graduação em Teatro). Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2018. Disponível em:

<<https://wp.ufpel.edu.br/teatro/files/2018/12/A-Prepara%C3%A7%C3%A3o-do-Ator-de-Cinema.pdf>> Acesso em: 05 de Set. 2023

CREMONINI, Felipe. Certezas Efêmeras do Teatro Remoto. **À Mostra**, v. 14, n. 1, p. 8-9, 2022. Disponível em: <https://issuu.com/amostra/docs/revista_mostra_2021-2_issuu> Acesso em: 22 Ago. 2023.

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: <<http://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/609/397>> Acesso em: 12 Ago. 2023.

FÉRAL, Josette. **Além dos Limites: Teoria e Prática do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FERNANDES, Sílvia. **Teatralidades Contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

FERNANDES, Sílvia; ISAACSSON, Marta. Os campos expandidos do teatro. **ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes**, [S. l.], v. 3, n. 1, p. i-viii, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/9033>. Acesso em: 07 Ago. 2023.

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

FREITAS, Carin Cássia de Louro de. **Um Teatro de Emergência: as fricções nos processos de criação cênica em tempos de pandemia**. Tese (Doutorado) - Centro de Artes e Letras, Universidade Federal do Estado Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <<http://www.repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/handle/unirio/13424>> Acesso em: 07 Ago. 2023.

GALLICCHIO, Diana. Ciberespaço e Rituais: Tecnologia, Antropologia e Criatividade. **Horizontes Antropológicos**, ano 10, n. 21, p. 181-198, jan/jun 2004. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ha/a/ZkTyDXfnFWZ47Hs6ZZNgYCM/?format=pdf&lang=pt>> Acesso em: 31 Ago. 2023.

GARCIA, Rodolfo Vazquez. **As Formas de Escrita Cênica e Presença no Teatro Expandido dos Satyros**. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2016. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-15052017-160040/pt-br.php>> Acesso em: 07 Ago. 2023.

GROTOWSKI, Jerzy. **Em busca de um Teatro Pobre**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992.

GUINSBURG, Jacó. Diálogos sobre a natureza do teatro. **Revista USP**, n. 50, p. 6-17, 2001. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/35271>>. Acesso em: 12 Ago. 2023.

NETTO, Maria Amélia Gimmer. La Fura Dels Baus em quarentena, quarenta anos de trajetória grupal: 1979-2019. **Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 37, p. 463-470, 2020. DOI: 10.5965/1414573101372020463. Disponível em: <<https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101372020463>>. Acesso em: 07 Ago. 2023.

ISAACSSON, Marta. Ciberteatro e a atualização da experiência espaço-temporal promovida pelo acontecimento teatral. *In*: LÍRIO, Gabriela (org.). **Cenas Contemporâneas**: arte em tempos de pandemia. Rio de Janeiro: 7Letras, 2023. p. 33-48.

ISAACSSON, Marta. Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias de imagem. **ArtCultura**, [S. l.], v. 13, n. 23, 2012. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/15120>. Acesso em: 12 ago. 2023.

ISAACSSON, Marta. Teatro e tecnologias de presença à distância: invenções, mutações e dinâmicas. **Urdimento** - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 3, n. 42, p. 1-22, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/20154> . Acesso em: 28 de Jul. 2023.

JAMIESON, Helen Varley. Real Time, Virtual Space, Live Theatre. *In*: BRENNAN, Stella; BALLARD, Sue (ed.). **The Aotearoa Digital Arts Reader**. New Zealand: Clouds, 2008. p. 48-56.

JUNIOR, Itamar Vieira. Prefácio. *In*: **Partes de Uma Casa**. Porto Alegre: TAG - Experiências Literárias, 2021.

KRAUSS, Rosalind. A Escultura em Campo Ampliado. *In*: Gávea 1 (1984), pp 87-93; repr. *Arte & Ensaios* 15:17, Rio de Janeiro: EBA, UFRJ, 2008, p 128-137. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/artevera/rosalind-krauss/> acesso em 07 set. 2023.

LA FURA DEL BAUS. Manifesto Binário. (trad: Lucas Pretti) *in*: FOLETTTO, Leonardo. **Efêmero Revisitado**: Conversas Sobre Teatro e Cultura Digital. Santa Maria: Baixa Cultura, 2011.

LEHMANN, Hans-Thies. **O Teatro Pós-Dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LÍRIO, Gabriela. Cenas da pandemia: tecnologia e performatividade. *In*: LÍRIO, Gabriela (org.). **Cenas Contemporâneas**: arte em tempos de pandemia. Rio de Janeiro: 7Letras, 2023. p. 13-32.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. *In*: **Galáxia**: Revista transdisciplinar de comunicação, semiótica, cultura. PUCSP: São Paulo, n. 4, p. 19-32, 2002. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/1289>, acesso em: 25 de jul. de 2023

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.

MELVILLE, Herman. **Bartleby, o Escrivão - Uma História de Wall Street**. São Paulo: CosacNaify, 2005.

MUNIZ, Mariana de Lima e. Relações entre teatro e tecnologia. **Revista Observatório Itaú Cultural**, São Paulo, n. 30, 2021. DOI: <https://www.doi.org/10.53343/100521.30.01> Disponível em:

<<https://www.itaucultural.org.br/secoes/observatorio-itaucultural/relacoes-entre-teatro-tecnologia>> Acesso em: 25 de jul. de 2023.

MUNIZ, Mariana Lima; FALCI, Carlos Henrique. A eficácia da presença na cena contemporânea mediada pela tecnologia: o caso Play Me. **Visualidades**, Goiânia, v. 16, n. 2, 2018. DOI: 10.5216/vis.v16i2.48603. Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/48603>>. Acesso em: 25 jul. 2023.

MUNIZ, Mariana de Lima e; ROCHA, Maurilio Andrade. A relação entre Teatro e Internet: tensionamento do tempo e do espaço do acontecimento teatral. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, [S. l.], p. 242–254, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15750>>. Acesso em: 25 de jul. 2023.

OLIVEIRA, Adriano Moraes de; BENTO, João Lucas; GOMES, Quemuel Costa. O Teatro de Grupo no Rio Grande do Norte e a Pandemia de COVID-19. **Revista Cidade Nuvens**, v. 2, n. 2, p. 14-20, 2020. Disponível em: <<http://revistas.urca.br/index.php/rcn/article/view/126>>. Acesso em: 10 Ago. 2023.

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

PRATA, Daniel José Gomes da Costa. **O palco confinado: a virtualização do teatro durante a pandemia do COVID-19**. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) - Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, 2021. Disponível em: <<https://run.unl.pt/handle/10362/128619>> Acesso em: 06 Set. 2023.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar-Representar**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SACHS, Cláudia Müller. Maria Helena Lopes: Relações com a metodologia de Jacques Lecoq. **CENA**, n. 12. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/23485>> Acesso em: 10 Ago. 2023.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e Artes do Pós-Humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SILVA AIRES, Daniel; FAGUNDES DANTAS, Mônica. CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: contaminações e desdobramentos entre corpos e tecnologias. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 113-131, 2021. DOI: 10.22478/ufpb.2177-8841.2021v12n1.59963. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/moringa/article/view/59963>>. Acesso em: 25 jul. 2023.

SMALL, Daniele Ávila. Presencialidade intertemporal e multiespacial na cena contemporânea: poéticas do endereçamento no teatro filmado, no teatro on-line e na reperformance. In: LÍRIO, Gabriela (org.). **Cenas Contemporâneas: arte em tempos de pandemia**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2023. p. 89-112.

SPOLIN, Viola. **Improvisação Para o Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

TORRES, Leonardo dos santos. **Da Internet para o Palco: contaminações e atravessamentos entre a cibercultura e a dramaturgia brasileira contemporânea.** Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2018.

ENTREVISTAS

(disponíveis nos anexos)

BLOIS, Michel. Entrevista concedida por Google Meet e e-mail. 13 abr. 2022.

DESCARTES, Marat. Entrevista concedida por Google Meet. 14 dez. 2021.

FRONCHETTI, Marco. Entrevista concedida por Google Meet. 04 nov. 2021.

LEITE, Janaína. Entrevista concedida por Whatsapp. 04 mar. 2022.

LULKIN, Sérgio. Entrevista concedida por Google Meet. 02 nov. 2021.

NOTÍCIAS

BALBI, Clara; LOURENÇO, Marina, Teatro feito pela internet agrada público, mas gera críticas de atores. **Folha de S. Paulo**, 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/06/teatro-feito-pela-internet-grada-publico-mas-atores-se-dizem-insatisfeitos.shtml>> Acesso em: 25 de jul. 2023.

BOURDETTE, Sacha. Sesc lança Palco Giratório com obras criadas durante a pandemia por meio de novas tecnologias. **Sesc DF**, 2022. Disponível em: <https://www.sescdf.com.br/noticias/Paginas/Sesc-lan%C3%A7a-Palco-Girat%C3%B3rio-com-obras-criadas-durante-a-pandemia-por-meio-de-novas-tecnologias.aspx>> Acesso em: 25 de jul. 2023.

BRASI, Ubiratan. APCA divulga lista dos melhores das artes em 2020. **GZH**, 2021. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2021/01/apca-divulga-lista-dos-melhores-das-artes-em-2020-ckk3xn4b1001c01iictjyrgzw.html>> Acesso em: 25 jul. 2023.

BRUNDO, Luara; BERTOLUCCI, Mariana. 28º Porto Alegre em Cena lança programação totalmente gratuita. **Prefeitura de Porto Alegre**, 2021. Disponível em: <https://prefeitura.poa.br/smc/noticias/28o-porto-alegre-em-cena-lanca-programacao-totalmente-gratuita>> Acesso em: 25 de jul. 2023.

CAVALCANTI, Bruno. Marat Descartes dá passo adiante em investigações digitais com híbrido entre autobiografia e análise social. **Observatório do Teatro**, 2020. Disponível em: <https://observatoriodoteatro.uol.com.br/criticas/marat-descartes-da-passo-adiante-em-investigacoes-digitais-com-hibrido-entre-autobiografia-e-analise-social>> Acesso em: 22 de Ago. 2023

O Teatro online é uma nova forma de fazer teatro que emergiu no período de pandemia. **Circuito Mato Grosso**, 2021. Disponível em:

<<http://circuitomt.com.br/editorias/cultura/162419-o-teatro-online-e-uma-nova-forma-de-fazer-teatro-que-emergiu-no-periodo-de-pandemia.html>> Acesso em 31 Ago. 2023.

DUBATTI, Jorge. In: BASTOS, Márcio. “A pandemia revelou o poder do convívio”. **Revista Continente**, 2020. Disponível em:

<<https://revistacontinente.com.br/edicoes/240/ra-pandemia-revelou-o-poder-do-convivior>>

Acesso em: 19 Ago. 2023.

FONSECA, Thiago. Teatro online: conheça algumas iniciativas em experimentação no Brasil. **Culturadoria**, 2020. Disponível em: <<https://culturadoria.com.br/teatro-online/>> Acesso em: 25 jul. 2023.

FRAGUITO, Giovanna; SANTORO, Fabiana. Teatro on-line: de paliativo a novos formatos duradouro. **Veja Rio**, 2020. Disponível em:

<<https://vejario.abril.com.br/puc-rio/teatro-online-pandemia>> Acesso em: 31 Ago. 2023.

PESSOA, Patrick. Crítica: 'A arte de encarar o medo' propõe novas experiências de linguagem. **O Globo**, 2020. Disponível em:

<<https://oglobo.globo.com/rioshow/critica-arte-de-encarar-medo-propoe-novas-experiencias-de-linguagem-24586805>> Acesso em: 10 Ago. 2023

PRIKLADNICKI, Fábio. Teatro pela internet? Uma forma diferente de ver peças cresce na pandemia. **GZH**, 2020. Disponível em:

<<https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/espetaculos/noticia/2020/10/teatro-pela-internet-uma-forma-diferente-de-ver-pecas-cresce-na-pandemia-ckgbb8hx8002g015xs2j2tvnb.html>> Acesso em: 25 jul. 2023.

KAO, Nelson. In: SANTOS, Valmir. A experiência do Teatro Para Alguém. **TeatroJornal**, 2020. Disponível em:

<<https://teatrojornal.com.br/2020/07/a-experiencia-do-teatro-para-alguem/#more-24538>>

Acesso em: 25 jul. 2023.

MARIA, Julio. Geração da 'audição ansiosa' faz músicas ficarem menores e mais 'objetivas' In: **Estadão**, 2021. Disponível em:

<<https://www.estadao.com.br/cultura/musica/geracao-da-audicao-ansiosa-faz-musicas-ficarem-menores-e-mais-objetivas/>> Acesso em 13 de Julho de 2023.

MARTINS, Cláudio. Musical “A Hora da Estrela ou O Canto de Macabéa”, estrelado por Laila Garin, terá transmissão online. **A Broadway é Aqui**, 2020. Disponível em:

<<https://abroadwayeaqui.com.br/2020/12/19/musical-a-hora-da-estrela-ou-o-canto-de-macabea-estrelado-por-laila-garin-tera-transmissao-online/>> Acesso em: 25 jul. 2023

MARTINEZ, Bruno. Ações do Zoom dispararam com aumento de trabalho remoto.

Showmetech, 2022. Disponível em

<<https://www.showmetech.com.br/acoes-do-zoom-dispararam-com-aumento-de-trabalho-remoto/>> Acesso em 05 de Julho de 2023.

MEIRA, Alanis. Segredo do sucesso do TikTok está em seu algoritmo; entenda *in*: **Olhar Digital**, 2022. Disponível em <<https://olhardigital.com.br/2022/10/24/internet-e-redes-sociais/segredo-do-sucesso-do-tiktok-k-esta-em-seu-algoritmo-entenda/>> Acesso em 13 de Julho de 2023.

MELLO, Daniel. Após retomada, público ainda pretende assistir a espetáculos virtuais. **Agência Brasil**, 2021. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-07/mesmo-com-retomada-publico-ainda-pretende-assistir-espetaculos-virtua>> Acesso em: 25 de jul. 2023.

MOURA, Eduardo. Para 67% dos brasileiros, pandemia democratizou acesso à cultura na internet. **Folha de S. Paulo**, 2020. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/10/para-67-dos-brasileiros-pandemia-democratizou-acesso-a-cultura-na-internet.shtml>> Acesso em: 25 jul. 2023

MinC apresenta calendário de execução das Leis Paulo Gustavo e Aldir Blanc. **Gov.br**, 2023. Disponível em: <<https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/minc-apresenta-calendario-de-execucao-das-leis-paulo-gustavo-e-aldir-blanc>> Acesso em: 25 de jul. 2023

Música, teatro e dança na programação #EmCasaComSesc. **Matinal Jornalismo**, 2021. Disponível em: <<https://www.matinaljornalismo.com.br/rogerlerina/musica/musica-teatro-e-danca-na-programacao-do-emcasacomsecc/>> Acesso em: 25 jul. 2023.

NUNOMURA, Eduardo. #EmCasaComSesc: o teatro se rende às lives. **Farofafá**, 2020. Disponível em: <<https://farofafa.com.br/2020/05/15/emcasacomsecc-o-teatro-se-rende-ao-mundo-das-lives/>> Acesso em: 25 jul. 2023.

PONTES, Márcio Miranda. Quem foi Aldir Blanc e qual sua importância para o Brasil?. **Sociedade Artística Brasileira**, 2021. Disponível em: <<https://www.sabra.org.br/site/aldir-blanc/>> Acesso em: 25 jul. 2023

Primeiro teatro totalmente virtual da América Latina é lançado no Brasil. **Diário de Pernambuco**, 2021. Disponível em: <<https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/viver/2021/02/primeiro-teatro-totalmente-virtual-da-america-latina-e-lancado-no-bras.html>> Acesso em: 25 de jul. 2023.

RSC uses Twitter to 'perform' Romeo and Juliet scenes. **The Standard**, 2012. Disponível em: <<https://www.standard.co.uk/hp/front/rsc-uses-twitter-to-perform-romeo-and-juliet-scenes-6458062.html>> Acesso em: 30 Nov. 2023.

SÁ, Nelson de. Ilusão de que o teatro virtual é uma nova arte se esgotou na pandemia. **Folha de São Paulo**, 2023. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2021/05/ilusao-de-que-o-teatro-virtual-e-uma-nova-arte-se-esgotou-na-pandemia.shtml>> Acesso em: 31 Ago. 2023.

TORRES, Wyllian. Universal transmite musicais clássicos da Brodway de graça em seu novo canal no YouTube. **Poltrona Vip**, 2020. Disponível em: <https://poltronavip.com/universal-transmite-pecas-classicas-da-brodway-de-graca-em-seu-novo-canal-no-youtube/>> Acesso em: 25 de jul. 2023.

OBRAS CÊNICAS

CASTRO, Marcelo; SOUZA, Vinícius de. **Quer Ver Escuta**. Grupo Galpão: Brasil, 2021.

CHAVES, Moacir. **Onde Estão as Mãos Esta Noite**. Brasil, 2020.

FRONCHETTI, Marco. **Excelências: Experimento Zoom**. Brasil, 2020.

FORJAZ, Cibele. **Galileu e Eu**. Brasil, 2020.

GAGGINI, Daniel. **Amor de Quarentena**. Brasil, 2020.

LEME, André Paes. **A Hora da Estrela ou O Canto de Macabéa**. Brasil, 2020.

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

LUCCHESI, Marcelo; CREMONINI, Felipe; FACIOLI, Danilo; CALI, Carmelita. **Gelatina**. Brasil, 2022.

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

MORAES, Paulo de. **Parece Loucura, Mas Há Método**. Armazém Cia. de Teatro: Brasil, 2020.

OSTERMAN, Ruthie; GRANATO, Pedro. **Weapon is a Part of My Body**. Israel; Brasil, 2021.

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

RODRIGUES, Silvana; BAUER, Camila. **A Última Negra**. Projeto Gompa: Brasil, 2021.

VÁZQUEZ, Rodolfo García. **Novos Normais: Sobre Sexo e Outros Desejos Pandêmicos**. Os Satyros: Brasil, 2020.

FILMES

CORRA, LOLA, CORRA (LOLA RENNT); Direção: Tom Tykwer. Alemanha: X-Filme Creative Pool; WDR; Arte, 1998.

HOMEM ARANHA NO ARANHAVERSO (SPIDER-MAN: INTO THE SPIDERVERSE);
Direção: Bob Persichetti; Peter Ramsey; Rodney Rothman. Estados Unidos: Sony Pictures;
Marvel Entertainment, 2018.

ME SINTO BEM COM VOCÊ; Direção: Matheus Souza. Brasil: Amazon Prime Video, 2021.
Streaming.

TUDO EM TODO LUGAR AO MESMO TEMPO (EVERYTHING EVERYWHERE ALL AT
ONCE); Direção: Daniel Kwan, Daniel Scheinert. Estados Unidos: A24, 2022.

REFERÊNCIAS MUSICAIS

NÃO TEM BACANAL NA QUARENTENA. Intérprete: Baco Exu do Blues (Diogo Álvaro
Ferreira Moncorvo). Brasil: 999; Altafonte, 2020. *Streaming*.

VÍDEOS

DESCARTES, Marat. PEÇA- Bate papo Marat Descartes, Janaina Leite e Ferdinando
Martins. YouTube: corpo rastreado, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/eT2jicLednA>>
Acesso em: 12 Ago. 2023.

GUIMARÃES, Tiago. Quando o filme parece um TikTok. Youtube: OraTiago, 2023.
Disponível em: <https://youtu.be/ZCV3_3Oxl4Y?si=pWJe_aVsrPjcl-Xk> Acesso em: 31 Ago.
2023.

HUNTY, Rita Von. [ver também: PEREIRA, Guilherme Terreri Lima]. Haverá Arte Depois do
Coronavírus?, 2020. Disponível em:
<<https://youtu.be/kUP1Qv8w4V4?si=-TpcyGip8gUP2KLI>> Acesso em: 17 Set. 2023.

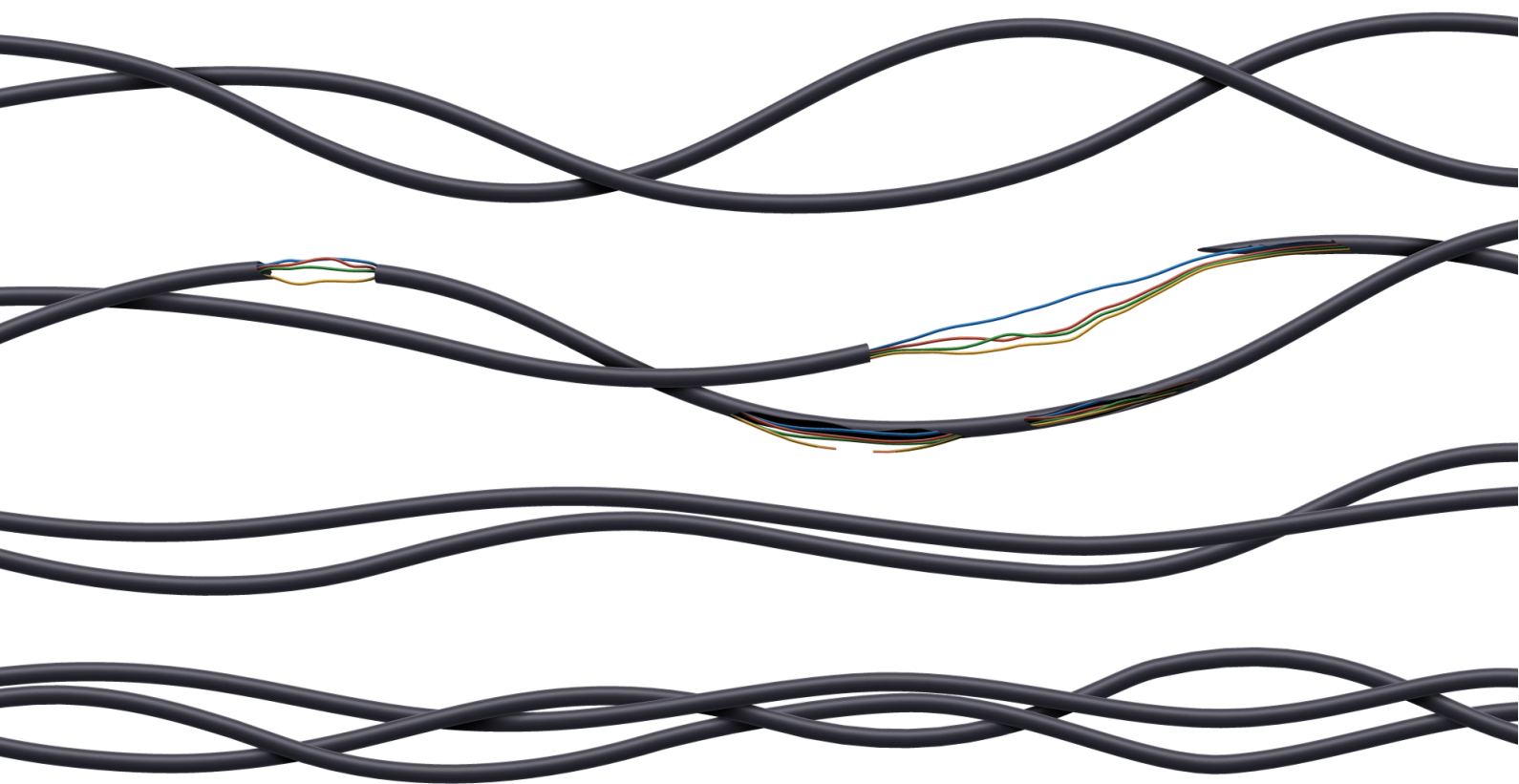
MENARD, Chris. ZOOM Rearrange Videos in Gallery View. YouTube, 2020. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=3g_QjvDk_G8> Acesso em: 10 Ago. 2023.

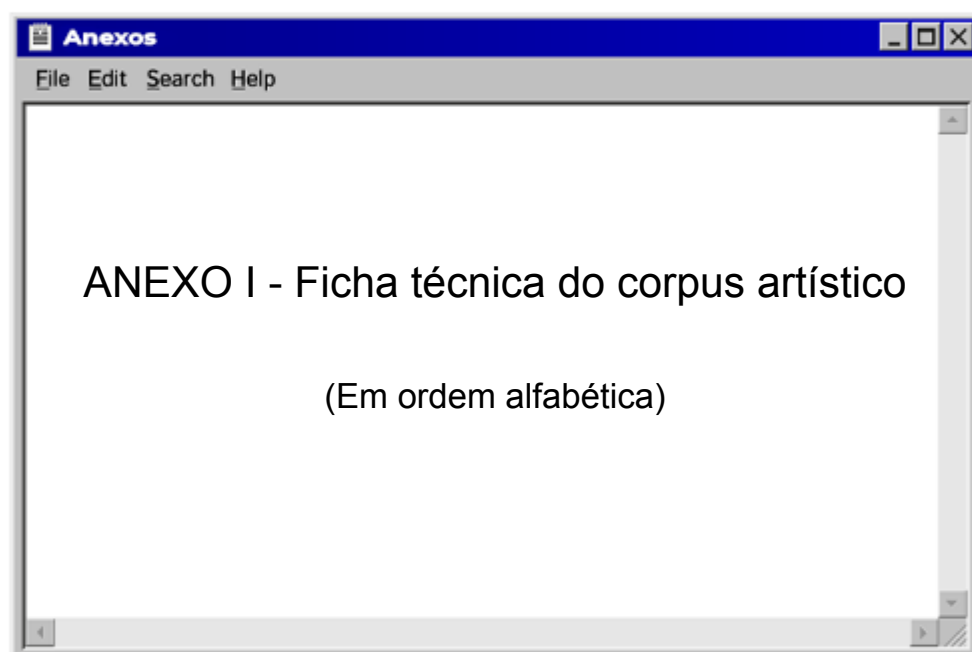
Teatro Online. Porta dos Fundos, 2020. Disponível em:
<https://youtu.be/Zs_TgAQ8Spc?si=rH7_bcG1fEjjYFp1> Acesso em: 18 Set. 2023.

WEBSITES

<<https://wp.ufpel.edu.br/fivrs/inicio/>> Acesso em 25 de jul. 2023
<<https://videodance.com.br/>> Acesso em 25 de jul. 2023
<<https://www.hibridofest.com.br/>> Acesso em 25 de jul. de 2023
<<http://cyberformance.org/>> Acesso em 25 de jul. de 2023
<<https://www.portoalegreemcena.com/>> Acesso em 25 de jul. de 2023
<<https://www.sesc-rs.com.br/palcogiratorio/>> Acesso em 25 de jul. de 2023
<<https://www.wedoentretimento.com/>> Acesso em 25 de jul. de 2023
<<https://explore.zoom.us/pt/products/meetings/>> Acesso em 10 Ago. 2023
<<https://teatroparaalguem.com.br/>> Acesso em 27 Set. 2023
<<https://www.phila7.com.br/espetaculos-2/play-on-earth/>> Acesso em 30 de Nov. 2023
<<https://www.instagram.com/nucleobartolomeu/>> Acesso em 30 de Nov. 2023

ANEXOS







Euforia

Atuação: Michel Blois

Texto: Julia Spadaccini

Direção: Victor García Peralta

Excelências: Experimento Zoom

Textos do livro “O Torcicologologista, Excelência”, de Gonçalo M. Tavares

Roteiro e direção: Marco Fronchetti

Com: Andrei Pereira, Arlete Cunha, Janaína Kremer, Maura Rodrigues, Sergio Lulkin e Valéria Lima



Gelatina

Atuação: Felipe Cremonini

Direção: Marcelo Lucchesi

Texto: Carmelita Cali e Danilo Facioli

Video-edição: Felipe Cremonini

Voz: Danilo Facioli

Auxílio técnico: Aylon Dutra

Sonoplastia: Nicolly Miriã

Música: Yatao



O Homem Que Dizia Não

Atuação: Felipe Cremonini

Direção: Marcelo Lucchesi

Texto: João Soares

Design: Geise Oliveira

Colaboração: Marta Isaacsson

Inspirado em "Bartleby: O escrivão", de Herman Melville

Peça

Concepção, texto e atuação: Marat Descartes

Direção: Janaina Leite

Colaboração: Nuno Ramos

Assistência de direção: Gisele Calazans

Figurino: Fabio Namatame

Cenário e luz: Marisa Bentivegna

Vídeos: Gabi Brites

Trilha sonora original: Natalia Mallo

Produção: Corpo Rastreado - Natasha Bueno

Assessoria de imprensa: Canal Aberto – Márcia Marques

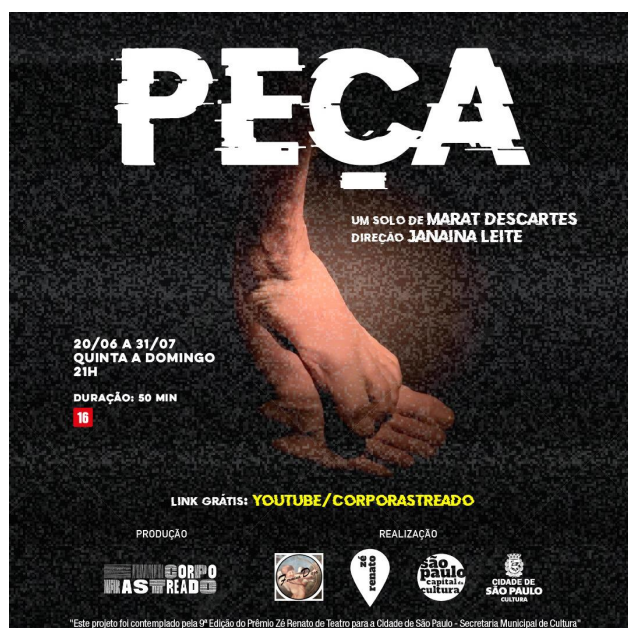
Assistentes de assessoria de imprensa:

Daniele Valério e Diogo Locci

Comunicação digital: Thompson Loiola/ 99 Comunicação

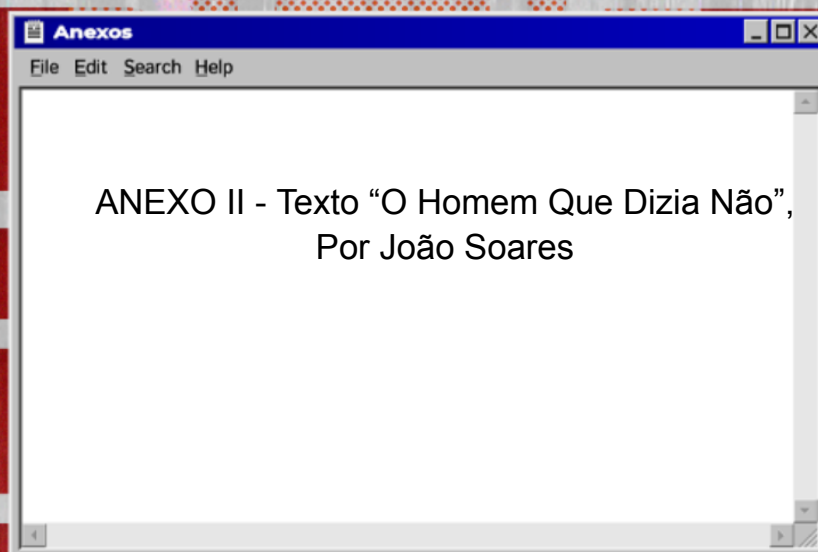
Programação visual: Sato do Brasil

Realização: Fermina Daza Produções artísticas e Corpo Rastreado



COM: FELIPE CREMONINI
INSPIRADO EM "BARTLEBY: O ESCRIVÃO"

O HOMEM



TEXTO: JOÃO SOARES
DIREÇÃO: MARCELO LUCCHESI

DESIGN: GEISE OLIVEIRA
COLABORAÇÃO: MARTA ISAACSSON

APOIO:



O HOMEM QUE DIZIA NÃO

de João Soares

ALICATE (*deliberadamente silabado*): FI-LHOS-DA-PU-TA-!

Percebendo que não está só.

ALICATE (*fingindo simpatia*): Me desculpe, pensei que estava sozinho aqui, eles sempre se atrasam, além de que não fui avisado que teríamos mais pessoas na reunião, ainda mais depois de tudo que aconteceu...*(se dando conta)* Ah vocês são jornalistas, não?! *(Tempo de resposta, encara a câmera)* Mas é claro que sim, como pude ser tão BUR-RO *(Todos seus insultos são deliberadamente silabados)*. Bom, eu acredito que eles ainda demoram a chegar, como sempre. Mas eu não vejo problema algum em ser o primeiro a começar com a entrevista e as perguntas. Vocês querem saber sobre ele não é? E também tudo que aconteceu por aqui, imagino. Seria de bom tom que eu começasse me apresentando então. Me chamo Alicate *(aqui penso que rapidamente poderíamos mudar a figura e quem assume agora é o ator, por ex: "Bom na verdade, me chamo Felipe e muitos daqui já me conhecem..."*, e improvisar em cima desse estímulo - posso explicar melhor em *reunião podemos brincar inclusive com uma inversão trazendo o "prólogo" para esse momento onde o felipe leria uma carta e logo após continua...*) Durante esse período de dilatação do tempo em que nós estaremos juntos eu irei interpretar o personagem Alicate e já peço desculpa por seus momentos efervescentes seguidos de palavrões desanexados. Ele é só mais um trabalhador fadado a acreditar no velho conto para adultos intitulado "MERITOCRACIA", aquele mesmo que diz que se formos extremamente dedicados, comprometidos, esforçados, produtivos, habilidosos, pró-ativos, guerreiros, trabalhadores, servos, escravos, mão de obra barata, mal pagos, quietos, bonzinhos, sorridentes, gratos, FUN-CI-O-NA-IS, iremos com sorte algum dia acender, como Elias numa carruagem de fogo, com destino direto a classe média brasileira que se intitula capitalista, passando fins de semanas maravilhosos naquele clube de campo no qual você é sócio e te dá aquela sensação gostosa de exclusividade paga. *(volta a ser alicate)* Atualmente eu sou escrivão em um escritório no centro da cidade, mas eu sei que com a minha dedicação algum dia terei meu próprio escritório e serei um advogado respeitado. Agora sobre o folgado do Bartleby. *(tempo)* Nunca houve uma grande organização no que diz respeito ao trabalho que realizamos aqui no escritório, não me refiro a mim é claro, sempre fui muito organizado e cumpri tudo o que me foi pedido, sobretudo agora nesse formato em que nos encontramos. Meus maiores problemas eram: aturar a preguiça disfarçada de mau humor logo pela manhã daquele saco de devorar comida, ele se chama Peru - é difícil pra mim ter que engolir a seco a conformidade mórbida desse homem todos os dias, uma inércia apavorante; E eu não ia conseguir deixar de lado de forma alguma aquela MAL-DI-TA mesa de trabalho, eu sou um cara com mais de um metro e oitenta e por algum motivo a

minha mesa não é proporcional ao meu tamanho, não é proporcional ao tamanho de qualquer homem adulto, porque parece que ela foi retirada de dentro de qualquer sala de uma escola pública aqui no Brasil, vocês entendem? Todo dia eu chego respiro olho para aquela mesa e lembro que é só uma fase. Todo dia quando Peru chega eu olho para ele, respiro, contendo minha vontade de pular no pescoço dele como uma raposa pularia, e lembro que é só uma etapa. Tem também Pão de Mel, que não me incomoda, é um bom menino fica na dele e ainda compra para mim alguns pães de mel. E é claro, não menos importante o nosso chefe - dono do escritório, um advogado capacitado com aquela carteirinha da OAB, sabem? Mas de toda forma não recebe os melhores casos. *(começa a rir)* E eu até entendo porque, já que ele não conseguiu colocar o encostado do Bartleby na linha. *(Tendo uma ideia brilhante)* Não, não, eu não posso simplesmente falar dele pra vocês sendo que seria muito melhor mostrá-lo. Um minuto *(procurando um arquivo)*, um minuto...e...tá aqui...aqui...PRONTO!

(Vídeo de uma câmera de segurança que filma Bartleby, que está escrevendo)

ALICATE (um tempo depois): Reparem nessa figura humana, a princípio normal, comum, normal até demais, um tanto simplório eu diria. A primeira vista só mais um homem comum realizando seu trabalho. Um tanto magro, roupas de segunda. Um sujeito mais na dele. Até esse ponto não há nada que me incomodaria nesse senhor. A mediocridade me incomoda é claro, mas ao mesmo tempo o que seria de pessoas como eu se os medíocres não existissem? *(ri)*

(Bartleby no vídeo diz "Prefiro não fazer")

ALICATE: AQUI! Foi a partir daqui que ele resolveu que trabalharia sem trabalhar. Bartleby era como uma erva daninha que se fixou no escritório e foi se espalhando aos poucos sem que a gente percebesse. Até porque no início ele cumpria com as suas tarefas, a produção do escritório subiu, estávamos todos na esperança de até mesmo um pequeno aumento em nosso salário, que não era muito... pelo menos não o meu. "Prefiro não fazer". Quem ele achava que era pra preferir ou não alguma coisa. Eu estava ali há um ano e meio e eu nunca sequer disse um "não" ou me neguei a fazer alguma coisa. Era um trabalho simples: ler, escrever e revisar. Sem dúvida alguma qualquer pessoa alfabetizada conseguiria resolver esse mistério. Mas pra mim isso na verdade, foi a moleza que o patrão deu pra esse aí. Ele sequer retrucou quando ele disse "Prefiro não fazer". Se naquela hora ele tivesse colocado o talzinho no lugar, as coisas poderiam ter sido bem diferentes e não teríamos passado por toda essa exposição desnecessária, que sinceramente eu só espero que não estrague meus planos de carreira. *(Voltando para o vídeo onde Bartleby se encontra)* Ali, ele está parado, porque se vocês pensam que foi só um não, vocês se enganam, a partir dali ele resolveu preferir muita coisa, preferiu não fazer muita coisa. *(Pausa. O ator Felipe assume o lugar da personagem: "Bartleby está morto. Esse seria o grande plot twist do nosso espetáculo, mas prefiro que a partir daqui já*

saibamos todos de sua morte, quero mudar a perspectiva e transformar o que conhecemos como “catarse” no teatro para aquilo que se sabe como o distanciamento com o propósito da reflexão consciente do público. Bartleby, que foi contratado como escrivão preferiu um dia apenas escrever e não revisar. Pausa. Volta para Alicate.) Posso confessar uma coisa? Eu só gostaria que essa parte não fosse gravada, tudo bem por vocês? *(espera)* Tudo bem por vocês? *(espera)* Ótimo, agora me sinto mais confortável pra dizer. Eu não sabia que eu podia dizer não, eu não sabia que eu podia exigir alguma coisa. Ninguém nunca me disse isso. Nem o Peru que já tá ali tem uns quinze anos eu ouvi dizer não. Nem ele sequer sabia que podia ser contrário a alguma coisa ali. E aí quando esse cara mais ou menos diz uma série de preferências que ele tem isso me desestabiliza, desestabiliza o Peru, desestabiliza até mesmo a autoridade daquele lugar. Ele estava querendo fazer revolução debaixo dos nossos olhos. Ah o pão de mel eu já não sei, coitado. Você está gravando? Você gravou o que eu acabei de falar? Eu pedi pra que não fosse gravado, vocês da mídia são sempre assim. Se isso for ao ar eu processo vocês. *(espera)* Eu posso continuar, mas prefiro que cortem essa parte. Nem eu me lembro ao certo quando Bartleby apareceu. Ele trouxe tanta confusão junto dele, que uma coisa simples como essa consegui se perder na memória. Se eu não estiver errado, eu não costumo errar, existia uma vaga de emprego anunciada a algum tempo, não era chamativa e o salário pouco interessante, Bartleby foi o primeiro a aparecer depois de semanas, começou no mesmo dia, como já disse aqui, muito produtivo fazia tudo que era pedido, tinha até mesmo o hábito de ficar depois do horário assim como o de chegar antes de todos pela manhã. História. Isso era o que nossos olhos conseguiam ver ou o que ele queria que nós víssemos. Bartleby não tinha casa, ele não trabalhava depois do horário e nem se preocupava em chegar mais cedo, ele nunca ia embora, estava morando no escritório. Um dos maiores absurdos que eu pude ter presenciado em toda a minha vida, até agora, depois disso eu não duvido mais de nada. Eu achei que nesse dia, finalmente a gente ia se livrar daquele cara, seria a gota d'água, Bartleby levando um belo pontapé na bunda *(ri muito)*. Sinceramente eu queria muito saber quem era o anjo protetor do malandro, o FI-LHA-DA-PU-TA tinha sorte. *(Engrossando a voz)* “Bartleby venha morar comigo, na minha casa” *(ri descompensadamente)*. Ou o patrão estava apaixonado pelo Bartleby ou ele era completamente maluco. *(Voltando pra si, tom sério, rígido)* Eu não posso ser a única pessoa que acha tudo isso um grande absurdo, como você chama uma pessoa que você mal conhece e que está mentindo pra você, na cara dura, pra ir morar na sua casa. Nada contra a filantropia...mas onde é que ele tomava banho? Na medida que o tempo foi passando e o Bartleby foi deixando de fazer o que era pedido ou melhor preferindo não fazer, tudo ficou mais estranho, ele ficava lá parado olhando pra parede por horas e mais horas, ele parou até mesmo de comer os pães de mel que o Pão de Mel trazia, que era a única coisa que eu via ele comer durante todo esse tempo em que ele estava lá. Eu não sou extremamente religioso, mas comecei a pedir coragem pra quem quer pudesse me atender toda vez que eu chegava naquele escritório, ele parecia um fantasma, não seria loucura dizer que todos nós ali em

algum momento chegamos a pensar nessa possibilidade, alguma alma desgarrada do prédio que bateu na porta e por coincidência a gente deixou entrar e ainda por cima deu um emprego. Mas não, Bartleby não era um fantasma, antes fosse, uma água benta aqui uma oração ali e *bum*, assunto resolvido. Eu mesmo sugeri chamarmos um padre mas acharam que seria ridículo, eu só não insisti mais porque logo em seguida meus ouvidos foram agraciados com a frase (*Engrossando a voz*) "Bartleby você está despedido", mas alegria durou pouco, (*Monótono*) "Prefiro não ser despedido". Vocês acreditam que ele teve a coragem de dizer isso? Não, porque naquele dia até eu que estava de saco cheio fiquei quieto esperando dar hora de ir embora. Eu acho que ninguém assimilou o que tinha acontecido, foi tão inesperado que ficou por isso mesmo. No outro dia ele ainda estava lá parado, olhando pra mesma parede, estávamos todos em silêncio e com medo também, afinal quem era esse cara? Ele não tinha casa, endereço algum, aparentemente não tinha família, não sabíamos nada dele, só que se chamava Bartleby. (*Como no agora*) Por mim nós chamamos a polícia logo e acabamos com essa palhaçada... Escândalo? Estamos a meses debaixo do mesmo teto que uma pessoa que sequer conhecemos, que pode ser um psicopata assassino e você está dizendo que vai ser um escândalo pro escritório? Com todo respeito, mas o senhor mandou ele embora e ele não se moveu e ainda retrucou. Olha ali, eu estou falando dele, ele nem se defende, tá parado. BARTLEBY VOCÊ ESTÁ ME OUVINDO? BARTLEBY ESTOU FALANDO COM VOCÊ! BARTLEBY! Naquele dia o patrão me mandou pra casa descansar, disse que eu estava exaltado demais. Pra mim ele estava apegado àquele bosta. Depois disso foram diversas as tentativas de fazer com que ele saísse dali, mas era sempre a mesma ladainha do "prefiro não". Eu não sei como isso aconteceu, mas estava todo mundo tão exausto que quem resolveu sair foi o escritório. E foi assim que viemos parar aqui, nas tentativas frustrantes de tentar achar um espaço novo. Eu até pensei que seria mais fácil trabalhar em casa, isso já tinha ganhado pontos só de não precisar dividir meu espaço com ninguém e nem de sentar naquela mesa horrorosa que eu fiz questão de deixar pra trás de presente pro próximo inquilino, mas na verdade o trabalho dobrou, quando eu vi tava almoçando e lendo relatórios ao mesmo tempo, meu horário se estendeu sem ninguém pedir. Inclusive eu gostaria de aproveitar essa visibilidade pra dizer que a gente ainda está procurando um lugar novo pro escritório, seria muito bom que nesse novo espaço houvesse salas separadas para cada um, somos quatro, qualquer coisa só entrar em contato comigo, eu não aguento mais trabalhar em casa. Mas como eu tava dizendo eu deixei aquela mesa de qual eu não gosto nem de lembrar para trás, que alívio, e não foi só ela que ficou de presente pro inquilino não (*ri*), o nosso querido Bartleby enquanto nós esvaziávamos o prédio, continuava lá parado olhando pra mesma parede, sem se mexer, fazendo corpo mole enquanto a gente suava subindo e descendo escada. (*Lembrando*) Ah por favor se não for um espaço no térreo temos preferência por prédios com elevador. Em um determinado momento existia, minha mesa o Bartleby e a cadeira onde ele estava sentado. Tentamos tirar ele dali, mas vocês já podem imaginar como ele reagiu. Fomos embora. Naquele dia saímos pra beber, eu, o chefe, Peru e até o Pão de Mel, nós

nunca tínhamos feito isso antes, mas quando pisamos calçada fora daquele prédio todos nós se olhamos e rimos muito, eram risos refrescantes sabe, como se finalmente nossos problemas tivessem ficado para trás (*Engrossando a voz*) “Vamos beber eu pago”. Não vou me aprofundar no que aconteceu depois disso, me envergonho de algumas atitudes e falas, mas saibam que foi minimamente catártico, para todos. Eu queria muito, verdadeiramente que o meu relato e essa história terminasse agora, como naqueles filmes, onde o núcleo de personagens que não se gostam passam por muitos desafios juntos, o que fim faz com que eles se unam e virem bons amigos. Eu pensei que o meu ódio pelo Bartleby seria apenas mais uma das minhas memórias desagradáveis, mas essa pedra estava mais difícil do que eu imaginava de sair do meu sapato. Umas duas semanas depois que a gente tinha deixado o antigo escritório, recebi uma ligação do manda chuva pedindo ajuda com um problema, o problema. O escritório já havia sido alugado e os novos donos estavam tendo pequenas dificuldades em eliminar a praga que continuava instalada, vislumbrando petrificadamente a parede. Eu não aguentei, saí de casa com sangue nos olhos, pronto para matar, juro que no caminho até lá imaginei as coisas mais horrendas que um ser humano lúcido não conseguiria fazer de forma alguma, eu não estava lúcido. Eu acho que nunca subi aquelas escadas tão rápido como naquele dia, eu praticamente voei, abri a porta do escritório e empurrei a cadeira do Bartleby com toda a raiva que estava dentro de mim. Patético. Ele ficou lá caído, parado, olhando pra parede. (*Como no agora*) BARTLEBY LEVANTA JÁ DAÍ E SOME DAQUI, SOME DA MINHA FRENTE! (*Monótono*) Prefiro não sumir. (*Ri*) Quando ele me disse aquilo eu não pensei duas vezes, segurei nos pés dele e arrastei a força aquele corpo mórbido, mole, ele fedia, não devia tomar banho a dias e nem tão pouco comer, estava magro como nunca, arrastei pra fora daquela sala, quando chegamos na escada, eu tive um impulso de jogar ele, mas de repente uns caras me seguraram e me levaram embora. Parando pra analisar hoje, eu agradeço muito esses caras, sabe lá o que eu teria feito, uma hora dessas eu poderia estar preso, sim, pessoas boas como eu também vão presas, não querem saber o porque fez ou deixou de fazer. Mas fiquem tranquilos, o bem venceu e quem foi preso não fui eu não, foi o Bartleby. O espírito desgarrado ficou zanzando uns dois dias pelas escadas do prédio, até que o síndico se cansou e chamou a polícia. Artigo 150. Invasão de domicílio, detenção de um a três meses e artigo 330 CP ou perturbação da ordem pública, até seis meses de prisão. Bartleby pegou quase um ano de detenção, já que não tinha ninguém para pagar a multa. E é aqui que eu provo pra vocês que ele não era nenhum fantasma, quer dizer, agora até pode ser. Eu não sei como ele teve estômago, mas o patrão foi visitar o Bartleby na prisão e quando chegou lá descobriu que tinha morrido. Morreu de fome. Vejam bem, o cara tinha um emprego, salário e morreu de fome, por preferir. Não chegou a cumprir nem um mês de cárcere e morreu, preferiu não comer. No fim, eu acho que era isso que ele queria. Ou melhor, o que ele preferia. (*Olha a hora*) Olha só, era isso, eu não sei de muito mais, também já está na hora de eu começar agilizar algumas aqui, tô cheio de arquivos inacabados e ainda nem sinal daqueles três. Enfim, acho que vocês já tem bastante material pra distorcer, e também já estão avisado sobre aquela parte

do episódio mais cedo, prefiro que cortem. *(O Ator Felipe assume daqui em diante: Cara escroto esse ne? Uh! Me dá até um negócio. De toda forma eu não acho que seja justo que a história do Bartleby termine assim, como tantas outras histórias que conhecemos, julgadas e contadas por aqueles que se colocam como deuses em nossa sociedade. Tempo depois da morte do Bartleby descobriu-se que ele trabalhava nos correios antes de chegar naquele escritório, quase perdido no seu caminho. Ele cuidava da organização dos objetos, presentes, cartas, de amor, despedidas, enlutadas, saudosas, que se perderam pelo caminho e nunca chegaram ao seu destino final. Cartas não lidas, pacotes não abertos, objetos sem função, sem nome nem endereço. Histórias que se tornaram impossíveis.)*

BARTLEBY: Carta sem remetente,

Arquivo nº3

Pilha daquelas que não terão colo

Um último abraço.

Mais uma,

Correspondência sem endereço completo

Gaveta nº49, está quase cheia

Marcar incinerador para as que vagam no escuro, sinto muito Maria.

Essa caixa é grande,

Uma casa de bonecas estilo 1942

Assustadora, mas ao certo a dona teria amado.

Um envelope perfumado de saudade

De: Ana

Para: José

Um livro de Almodóvar

Um liquidificador

Travesseiros novos

Cheiro de morte

Oh não, alguém resolveu enviar um queijo!

Mais algumas correspondência sem nome

ou então endereço.

O telefone

O telefone toca

Prim prim...

É pra mim?

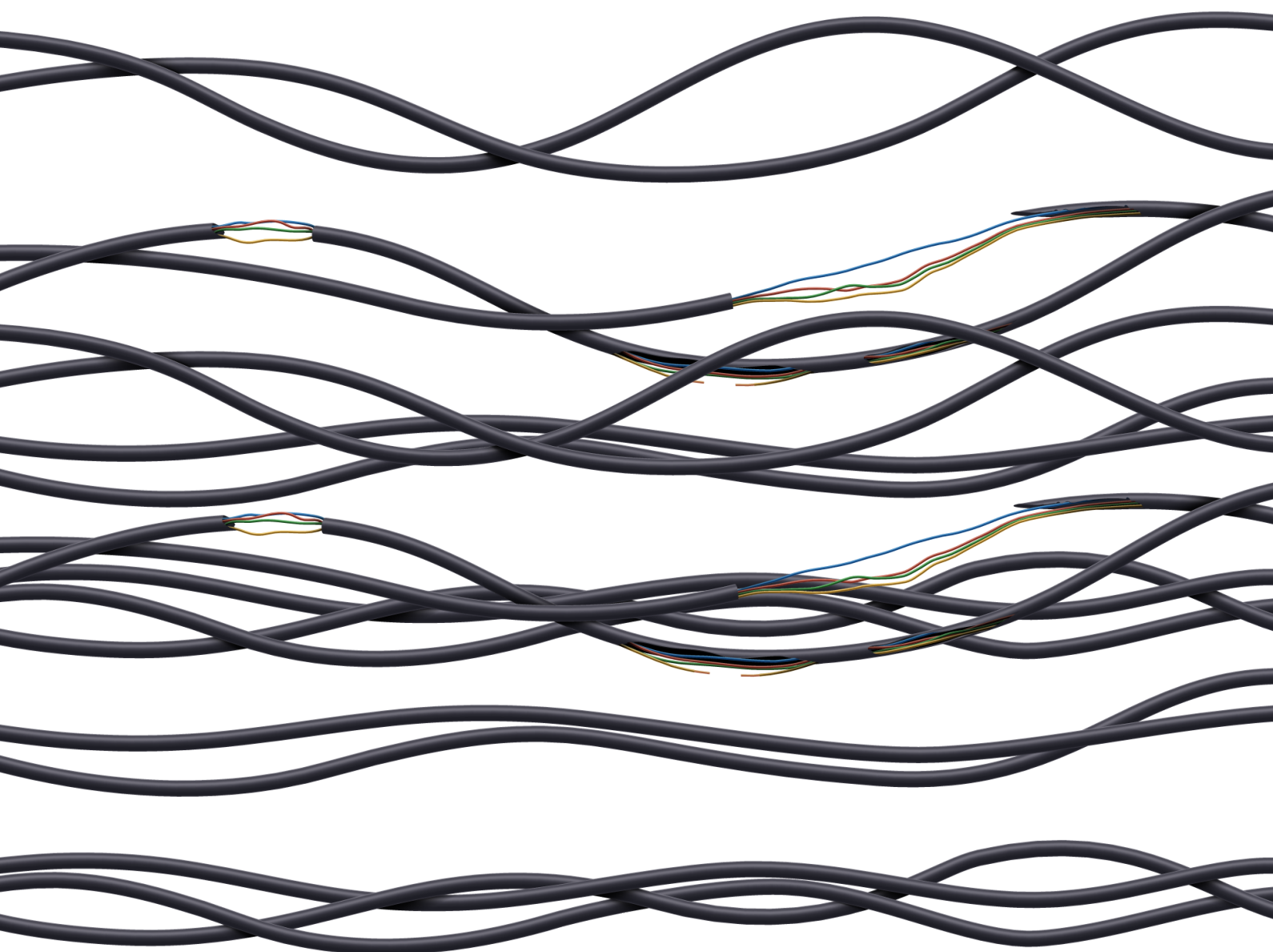
É pra mim.

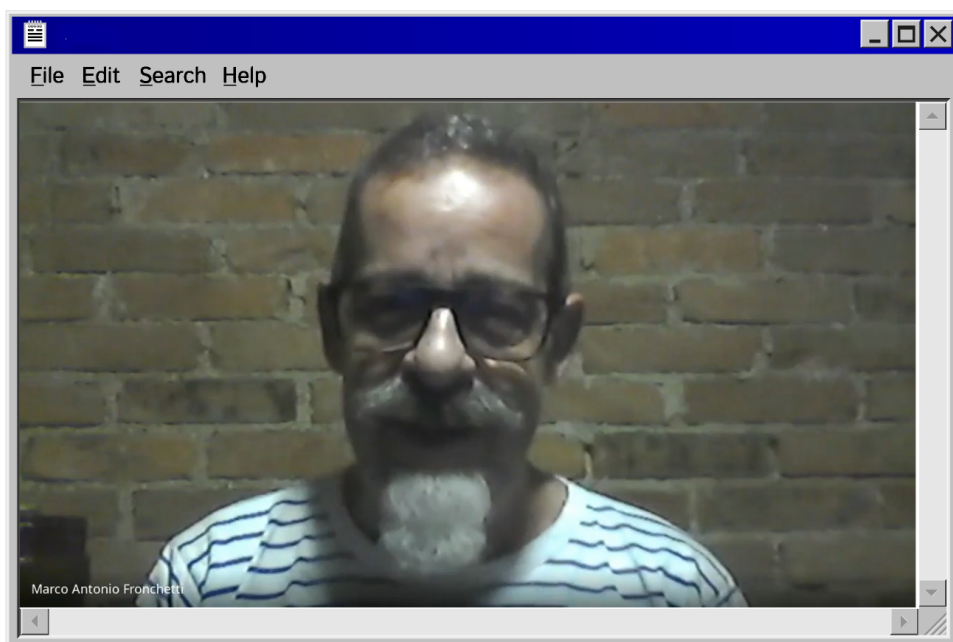
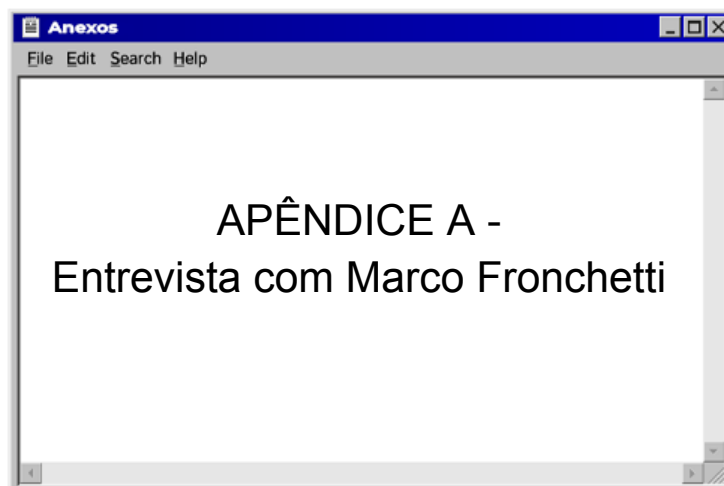
(silêncio)

Mas senhor, gostaria de continuar.

Prefiro não ir.

APÊNDICES





ENTREVISTA COM MARCO FRONCHETTI

Excelências: Experimento Zoom

Realizada em: 04 de Novembro de 2021

via google meet

- **Felipe Cremonini:** Eu queria que você começasse conversando um pouquinho comigo sobre a sua experiência, sobre a sua sua trajetória de teatro, e como foi essa experiência durante a pandemia.
- **Marco Fronchetti:** Eu tenho quarenta e seis anos de teatro. Mas basicamente, época de ouro que eu participei fiz, eu era fundador do TEAR⁵⁷ com a Maria Helena Lopes. Então foram dezoito anos no teatro da dona Maria Helena. Numa época em que o auge era teatro físico, sabe? Ela tinha recém voltado do (Jacques) Lecoq, a formação dela é além-dança, então era uma coisa muito trabalho corporal. E ao mesmo tempo muita improvisação. Nos nossos espetáculos a gente sempre criava a partir de improvisação. Então chega ali em um “Stanislavski última fase”. Apesar de ela não dizer, mas ela era super amiga da da Nair quando ela voltou, acho que ela tinha noção de que era isso aí. Saí em 1998 do TEAR, aí eu já tinha dirigido umas esquetes no ocidente e tal, mas aí basicamente eu passo a ser diretor. Então, no início foi assim, montei uma coisa em 1999, depois 2000, 2001... lá sei eu, mas a cada um ano, dois anos tinha uma peça. Aí começou a ser cada vez mais difícil, agora é cada dez anos tem uma peça (risos). Daí quando em 2009/2010 eu dirigi O Bairro, que era em cima de textos do Gonçalo Tavares, que eu amo. Aí depois fiz outro, e aí tinha um livro do Gonçalo, “O Torcicologista” que eu estava bem afim (de montar). E aí no início de 2019, verão de 2020, juntei um pessoal que é meio do DAD⁵⁸, uns que já tinham saído, a Danuta (*Zaghetto*), o Paulo Roberto, o Lincoln, que ainda não tinha entrado... eu esqueço os outros nomes, e aí a gente tava trabalhando ali na (sala) Qorpo Santo com Excelências presencialmente, aí pandemia. Aí eu tentei manter um trabalho por Zoom, fiz essa reestrutura... primeiro dei um tempo, reestruturei roteiro, apresentei pra eles como eram as ideias... Mas aí não... pra uns era o problema do celular, só ficava uma coisinha... o Paulo foi o primeiro uma semana de ensaio ele disse “não, essa coisa não é pra mim, eu quero teatro”, sabe?
- **FC:** E você já tinha tido alguma experiência de transmissão ao vivo?
- **MF:** Não.
- **FC:** Além do Excelência, você fez alguma outra coisa durante a pandemia de encenação?
- **MF:** Só as participações no SOS Ocidente, fiz agora pra segunda temporada também.

⁵⁷ Um dos principais grupos de teatro de Porto Alegre.

⁵⁸ Departamento de Artes Dramáticas da UFRGS.

- **FC:** É, é um caminho bem longo, né, Marco? É bem interessante pensar isso, e como vem junto com esse todo esse movimento que a gente está pensando agora de teatro virtual, né? Você está de certa forma caminhando junto com isso também, né? Então, pensando um pouquinho nesse trabalho do Excelências, dessa transposição que você teve, de um trabalho que você estava fazendo de maneira presencial, que depois veio pro virtual, queria que você me falasse um pouquinho sobre como foi esse processo de direção pra você, o que você destaca nesse processo de direção, rotinas ensaio, escolhas estéticas, como foi essa relação à distância... o que você achar pertinente.
- **MF:** A tentativa com aquele grupo lá não deu certo. Ao mesmo tempo, quando começou a pandemia, eu fui me reunindo com atores que tinham trabalhado comigo em O Bairro. Então tinha o Sérgio Lulkin, o Andrei, que está em Florianópolis, a Janaína Kremer, que está em Montenegro, a Maura que trabalhou comigo também, com a Janaína em Godot, e a Arlete estava naquele outro grupo que não deu certo e eu disse “vem pra cá”. A gente se reuniu pra fazer exercícios, não tinha nada a ver com Excelências, porque todos passaram comigo por um treinamento que eu faço com cinco tibetanos, saudação ao sol, dançar, etc... então todos eles sabiam esse treinamento. Então a gente se reunia todos os dias e fazia, isso lá no início da pandemia, todo mundo desesperado de não sair de casa, fomos fazer isso. E aí o Zoom funcionava por uma hora, quarenta minutos, uma coisa assim... e a gente saía e entrava de novo. Então a gente começou a fazer e dava o treinamento nos primeiros quarenta minutos. Falávamos: “Ah então tá vamos voltar pra pelo menos conversar”. E aí estava sobrando tempo, eu digo “vamos fazer o roteiro então de Excelências, que eu tinha preparado pro outro grupo...” e todos falaram “vamos”. Então, começamos a trabalhar. A coisa básica primeira era dar uma uma neutralizada em todos, no visual de todos, procurar uma parede branca que não tivesse nada. Trabalhamos e criamos os personagens, "acha teu figurino, que tem em casa" A gente sempre começa o trabalho meio assim, "vai vestindo o ser que de algum modo chega lá". E aí fomos descobrindo as coisas que funcionavam. Não adiantava sair daqui [do limite da tela do computador]. Tudo que me sai da câmara me reduz. Então eu tenho que ter que lidar com com isso, com o gesto ser dentro do quadro, não posso ficar [saindo] né? E basicamente uma coisa que é muito difícil é **não olhar pro outro, olhar para a câmara**. É básico, mas a gente levou muito tempo pra se acostumar a fazer isso. A gente foi descobrindo como é que era isso aqui, agora parece o óbvio, mas de vez em quando você olha umas coisas e as pessoas não tem essa noção.
- **FC:** Sim, vocês tiveram todo um momento de experimentação dentro dessa plataforma antes de de fato começar a pensar na montagem.
- **MF:** É. E pra ter a coisa do teatro, e não editar, então a gente fez as três partes... não, duas, falta uma terceira, que a gente pudesse fazer a pessoa saindo, entrando... era fazer a gravação inteira daquela parte. Era o que dava uma sensação muito legal, parece estar em bastidor, aí a gente saía de cena, não pode errar tua entrada, tua saída.
- **FC:** Dava aquele frio na barriga do da apresentação?

- **MF:** Sim, e a atenção que tu tem que ter. E outra coisa que é foi genial, que é uma coisa que desenvolve muito é escuta. É uma coisa que tu está sempre trabalhando com os atores e aqui é fundamental deixar o outro terminar pra daí entrar, não pode acavalar porque senão não você não ouve, o outro não ouve, ninguém ouve.
- **FC:** Aqui a gente ganha um delay que não tem no presencial né?
- **MF:** É. E aí como tu vê isso, né? Berrando? Aqui não dá pra disfarçar é bem forte.
- **FC:** Você me falou agora sobre esse momento de gravar tudo de uma vez só, dar essa sensação de uma experimentação de teatro. Mas vocês gravaram, e tem também alguns outros espetáculos virtuais que são de forma síncrona, que é uma transmissão ao mesmo tempo. Eu queria conversar sobre isso, se você acha que tanto essa gravação de vocês de uma vez só pra tentar manter esses aspectos, quanto esses teatros de transmissão ao vivo, você acha que tentam trazer sensações do teatro presencial, tentam usar aspectos basilares do teatro tradicional? Há uma tentativa aqui?
- **MF:** A gente estava nos primórdios da experimentação, parece assim que tem quase cem anos (risos), era o que a gente tinha. É o computador que o elenco tinha em casa, tinha que funcionar, não dava nem pra ficar estragado. Quando algum não funcionava era um pânico.
- **FC:** Aconteceu?
- **MF:** Sim, várias vezes, era só choro. Aí eram um "aperta aquele botão, agora faz isso..." (risos). Era horrível. Então é a gente tinha muita insegurança disso. Então decidimos "tem que ser gravado". Mesmo assim pra gravar a gente fez umas doze ou treze gravações, aí sempre um entrava errado, outro saía antes... e fazíamos de novo. E isso evoluiu muito, as pessoas agora tem câmeras e microfones e tudo, então é outra coisa. Mas eu acho que quando tenta ser teatral, "como se fosse teatro", fica muito falso. Tem uns que filmaram espetáculos maravilhosos, o projeto do SESC, o Matheus [Nachtergaele] achei mais bonito ali no vídeo do que quando eu vi pessoalmente... Tem coisas que são muito boas, mas são gravadas. Quando começa o jogo aqui, tenta ser muito teatral, fica uma coisa dura.
- **FC:** É que é uma linguagem diferente daqui pra um teatro gravado, né? Uma coisa que foi presencial e vai ser transmitida. Mas então, você acredita que aqui quando tenta criar essa essa atmosfera teatral, acaba se perdendo essas potências. Você acredita que existem potências de teatro aqui?
- **MF:** Qual é a linguagem que a gente pegou disso, né? Ficar conversando com as pessoas, isso aqui é uma linguagem que foi se tornando normal, normalizou. Eu acho quem consegue isso é o Odilon Esteves. Já viu?
- **FC:** Não vi.

- **MF:** Ai guri, vai ver. Ele apresenta o espetáculo Na Sala com Clarice. E é assim, Clarice Lispector, claro, em forma de um cardápio de jantar. Então, ele oferece: tem tais entradas. E aí o público vota, e o que é mais votado ele diz, depois os pratos principais, os dois mais votados vão ser os pratos daquela noite. Depois tem a sobremesa e o cafezinho. Então os quatro sábados que vai ter, nunca é o mesmo cardápio, porque uma coisa que tem num dia, não vai ter no outro. Ele introduz "agora vocês votem", o texto é escolhido e ele conversa. Todos os atores precisam ver aquilo, como se diz um texto. Ele chama de "passar o texto pela boca", o texto precisa passar pela boca do ator. Aí perguntam "porquê você não diz certos textos?" e ele responde: "não passa pela minha boca". E ele é um querido, talentoso... e acho que é onde eu mais vejo acontecer essa relação aqui [digital] como teatral.
- **FC:** E pensando assim eh nisso que a gente estava falando, dessas relações que a gente vai criando aqui dentro desse espaço e de como manifestar esse teatro, eu queria que você me falasse se você entende o Excelências como uma obra de teatro, e porquê?
- **MF:** Eu acho que foi uma tentativa de botar um aspecto teatral nessa relação. Eu acho que tem algumas coisas que valeram a pena, acho que se conseguiu através da configuração das coisas estabelecer relações entre eles [o elenco]. O principal era que não fosse teatro só de frente, sabe? Que os personagens não viram de lado [risos]. Eu acho que era tentativa disso e a gente conseguiu um pouco.
- **FC:** Então você considera uma tentativa de teatro que teve sucesso, de certa forma?
- **MF:** Teve seus resultados.
- **FC:** Sabe, Marco, uma das coisas que mais me chamou atenção quando eu assisti o Excelências, que fez eu trazer pra minha pesquisa, foram, principalmente os jogos de contracenação: Um subir nas costas do outro, toda a cena do elevador, se aproximar pela tela para ouvir um rádio... isso foi uma coisa que me chamou muita atenção, eu achei potente essa experiência de contracenação deles. Eu queria que você, como diretor, falasse um pouco como foi jogos de contracenação entre eles, como que se estabeleceu esses essa contracenação remota dos atores?
- **MF:** Todos já tinham experiência comigo, né? Então fica mais fácil dirigir eles. Não sei se eu não tinha na época, ou a gente não descobriu, que podia pegar a telinha [vídeo de transmissão do zoom] e a arrastar, eu acho que na época não podia mudar de ordem. Então eles eu fazia eles entrarem de maneira que ficasse a configuração que eu queria ver. Só que eles não se viam assim... Só pra mim que era aquela configuração. Claro, a gente fazia os exercício físicos e fazia treinamento o dia todo. Os básicos de concordância, aqui vamos estabelecer uma tela, como é que pode estar, qual é o que tu vê do primeiro e do

segundo... o primeiro que eu digo é passaporte, câmara-passaporte, no segundo já vai um plano médio... No segundo [segunda parte da peça] os movimentos começam a ser em diagonais também. Aí começa esses jogos de ator, de treinamento de ator. Mas assim, levava uns três dias pra pessoa limpar o ambiente pra poder gravar [risos]. "Qual a altura que tem que ser, tá? Traz uns livros...", era sofrido [risos]. Era a gente fechado mesmo, sabe?

- **FC:** Mas e como surgiram essas ideias pra você, deles se agacharem, subirem... foi a partir dos próprios ensaios, foi ideias que você teve...?
- **MF:** Não, aquilo está no texto, né? Assim, quando a gente na ensaiava presencialmente os guris faziam realmente tenta subir. Aí tá, vamos pesquisar, como é que a gente pode dar a impressão de estar subindo? Aí tá, vai em duplas aí, pesquisa.. "isso aqui mais ou menos, troca as duplas, aí pesquisa de novo...", muito trabalho! A gente levou seis meses para a primeira parte. E era todos os dias.
- **FC:** E ficou muito bacana o resultado de jogos entre eles. A cena do elevador é uma das que mais me chamou atenção, eu acho muito muito interessante. E assim, pensando que o que a gente tem como noções de teatro presencial se dá muito nessa relação entre o ator e o público, o performer e o público. Eu queria que você me dissesse se tem no Excelências alguma tentativa de criar essa relação com o público, alguma tentativa de olhar pra esse público.
- **MF:** Eu acho que sempre que é uma representação está ali, né? É para um público. Acho que tem uma certa cumplicidade deles com a câmara como um público. Não sei te dizer da relação com o público, porque é essa não-resposta, né?
- **FC:** Eu estava lendo um pouco inclusive sobre isso do ator isolado, que ele tá numa situação em casa assim, interagindo, representando, pra um público que ele não tá vendo diretamente.
- **MF:** É mas tem essa coisa do Odilon, ele sabe que as pessoas estão ali antes de começar tá todo mundo de câmera ligada. Ele junta duzentas pessoas, entendeu? É muito quadrado [risos]. Então, quando ele vai falar e foca nele. Então, ele sabe que tem aquelas duzentas pessoas. É tipo a gente está aqui conversando, eu sei que tu está aí né? Cada um aqui temos um público. Então eu acho que tem essa descoberta também.
- **FC:** Descoberta de um de um público remoto?
- **MF:** É, de tu poder ver esse seu público remoto também e sentir ele.
- **FC:** Aqui, nesse espaço, eu acredito que a gente lida muito com um audiovisual, com essa linguagem audiovisual pra tentar manifestar esse teatro da forma que

a gente achar possível. Depois de ter feito essa experiência com Excelências, depois de ter dirigido, você diria que esse teatro remoto, essa relação com audiovisual que se estabelece, cria possibilidades que talvez não fossem possíveis no palco tradicional?

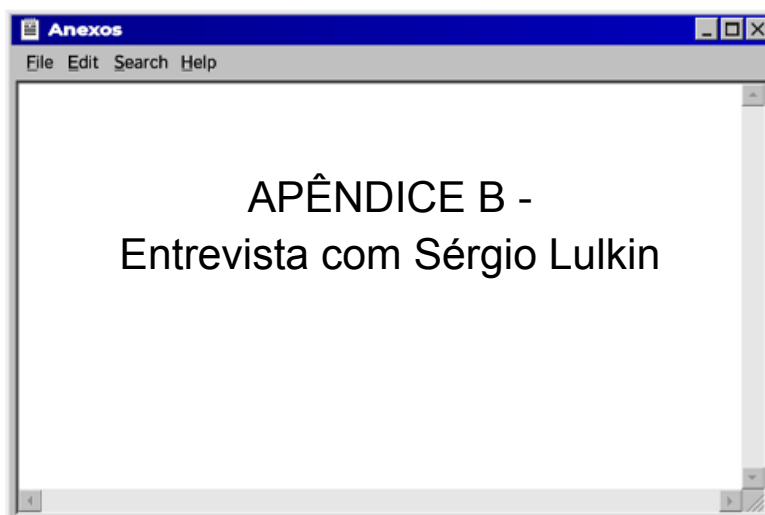
- **MF:** Eu não sou desse tipo de teatro [risos], se tu vai ver nas minhas peças sempre simplezinhas, não tem efeito técnico, sabe? Meu negócio é trabalhar ator. A minha minha batalha sempre foi tentar ser um bom ator, e cada vez luto mais pra ver se um dia chego lá. O foco do TEAR era o trabalho de criação de atores, então não sou de efeitos assim não. Eu acho que aqui, claro, tem a possibilidade do quadrado. Mas quando as pessoas começam a usar muita coisa, pra mim me distancia do teatro, me parece audiovisual. Vai mais pra essa outra coisa meio videoclipe, o que seja, do que pra teatro.
- **FC:** Mas aqui [no cyberespaço], você acha que então é uma relação que talvez não seja possível de criar, desse ator, desse corpo, dentro espaço, ou você acha que é uma relação diferente? Porque você estava me falando que você é muito mais desse treinamento de corpo do ator, né? E pensando se seria possível fazer esse tipo de treinamento de ator nesse cyberespaço? Ou se seria uma relação completamente diferente. Esses paralelos, né?
- **MF:** É o que eu te disse. Assim, sempre fui de teatro físico, fui mantenho um treinamento corporal né... Eu acho que se eu fosse fazer agora, aqui de novo, tentar alguma coisa, seria o treinamento de texto mesmo. De poder chegar numa verdade espontânea nessa caixa de diálogo aqui.
- **FC:** Durante esses processos de treinamento do Excelências, pensando nesse processo pré-montagem, durante a montagem e gravação, você já me falou das caixinhas, que você não sabia que podia arrastar, e que você via da forma que era possível pra você, e os atores não tinham esse mesmo contato... Eu queria saber se tem algum outro tipo de solução técnica, ou de limitação, que foi encontrada nas na plataforma pra você.
- **MF:** Tudo parecia limitação [risos]. "minha internet não está funcionando; A internet está atrasando; Tá com delay; O microfone não sei o que..." era tudo! Vários acharam que tinham que comprar um computador novo, comprar microfone, comprar câmera pra ver se mudava... era muito traumático. Chegou um ponto que falei: "tá, chega! É o que tem!" Aí tu vê lá [no vídeo], a Arlete é sempre numa penumbra [risos], é horrível. Aí a outra comprou uma câmera nova, e era muito boa, e destoava das outras. E pedimos "Aí Maura, volta pra antiga", porque senão as imagens chocavam muito. A gente tentava aquele fundo neutro, era tudo branco, mas alguns era um cinza escuro, outros era um cinza claro, outros branco, amarelo... [risos].

- **FC:** Pensando essas limitações técnicas, teve alguma solução técnica também que você encontrou, alguma resolução durante esses processos com o Excelências.
- **MF:** Eu acho teve umas coisas divertidas, a gente inventava. A gente não sabia editar e botar crédito, então colocamos folhinhas [na frente da câmera], ficou bem legal. Era o que tinha, entendeu? Mas é claro que vendo agora é primário [risos].
- **FC:** Eu ainda me surpreendo com a cena do espelho, que ela coloca o espelho na frente da câmera assim e a gente vê ela do outro lado. Adoro aquela cena.
- **MF:** Imagina acertar aquilo também, onde tem que estar o espelho, ligar na hora certa... Mas é primário, entende? A gente foi na ingenuidade, na brincadeira que a gente foi inventando as coisas.
- **FC:** Tem que descobrir, né? Investigar e mostrar o resultado dessas investigações também.
- **MF:** É. Como sempre o nosso trabalho é isso. A gente tenta inventar uma coisa nova.
- **FC:** E você acredita que é possível preparar esse público pra assistir um espetáculo virtual? Porque aqui a gente está sempre cheio de informações, né? Tem coisas aparecendo o tempo inteiro. Então como será que a gente pensa nesse público, nessa preparação desse espectador pra assistir o espetáculo virtual? Será que é um público de teatro que migra pra cá, um público novo...?
- **MF:** Eu nunca fui muito bom em pegar público [risos]. Então eu acho que tem que ser nesses meios aqui, onde a gente se relaciona com não sei quê, mas acho que pega gente que não ia ao teatro. Eu sinto assim, fomos criando um círculo, fazendo cursos, não sei com quem aqui, assistindo a palestra tal... Então tu vai como tu fazia lá fora antes. Eu acho que é esse círculo que pode ir constituindo o teu público.
- **FC:** E você acha que é uma linguagem estranha pra esse público um espetáculo de teatro na internet? Usando a palavra 'estranho' sem ser de uma maneira pejorativa.
- **MF:** Feito pra esse espaço acho que não. Eu acho que pra eles é uma uma nova linguagem. É a gente que sai tentando botar o teatro ver como pode se encaixar, de forma pode ser. Mas é coisa nossa. Porque é mais uma coisa que tem ali.
- **FC:** É uma preocupação muito maior nossa do que necessariamente do público, então?

- **MF:** É. Eles não estão preocupados com o que vai acontecer com o teatro. Tem teatro? Ah não tem teatro? tá. [risos] O que os atores vão inventar eles não estão muito preocupados né? A gente que tem que se preocupar.
- **FC:** E você? Você tem vontade de continuar experimentando esse teatro virtual? Você acha que alguma coisa mais pode sair disso?
- **MF:** Eu diria uma coisa e na real eu fiz outra [risos]. Eu queria ser igual o Odilon, ter trinta textos da Clarice prontos pra dizer e ir pra cá ao vivo, é isso que eu gostaria. Mas no fim fui fazer essa "Segunda noite do ocidente", outra vez a Júlia perguntou: "o que tu achou do resultado todo?" Eu digo: "muito machista, muito branco, né? Falta negro, falta gay, falta não sei o quê." Aí ela convidou pra pensar alguma coisa pro segundo, e eu peguei um conto do Pedro Lemebel, que é um escritor Chileno, ele era performer queer, foi o primeiro performance queer da América. E tem um livro dele que é sobre travestis morrendo de AIDS. Aí eu peguei um conto, que é no princípio engraçado. E disse "bah... mas quem vai fazer quatro travestis, no mínimo, né?". Aí eu fui atrás do panteão queer de Porto Alegre. Aí eu peguei [João Carlos] Castanha, Caio Prates, o Heinz [Limaverde] e o Lauro Ramalho, as rainhas. E claro, tinha que ser filmado, consegui filmar em um dia, no máximo a gente conseguiu fazer três ensaios. E com aqueles loucos, né? Controlei o que eu podia, mas sabe? Eles são muito loucos [risos]. Aí tentei alguma coisa física, mas o Castanha é cinco minutos já está caindo morto, o Heinz também. No fim fui fazer uma coisa completamente diferente, que eu tinha que segurar quatro atores incontroláveis.
- **FC:** Isso tudo virtual?
- **MF:** Não, a gente fez presencial tudo. Aí gravamos, está lá, vai sair. Mas então eu fui fazer quase cinema, entende? Sim. Com câmara, com luz, arruma eu gritando "ação!", sabe? Então eu queria tá fazendo uma coisa e fui fazer outra.
- **FC:** E mais parecido com Excelências, você faria alguma coisa de novo nessa linguagem?
- **MF:** Só com muita condição técnica. Com essas coisinhas da gente, não.
- **FC:** Condição técnica que você diz é uma pessoa pensando na plataforma... Seria o quê?
- **MF:** Sim, alguém pensando na plataforma. A gente ter equipamento bom.
- **FC:** Pra você foi isso o que mais limitou?
- **MF:** Cansou, sabe? [risos]. Tanto que a gente não chegou no terceiro [terceira parte], a gente não chegou por cansaço. Claro, começou a liberar as coisas [da pandemia], as pessoas têm que trabalhar, tinha uma dificuldade de tempo, e era

só o sábado e domingo. E aí de um domingo até o próximo sábado: "quem fez os exercícios?" "Ah não fiz nada, porque tinha que trabalhar...". Começou aquela meleca. Mas isso estava cansativo também, a gente ter que lidar com essas limitações técnicas.

- **FC:** E a prática aqui cansa, né? É uma coisa que exausta o corpo de uma forma muito diferente do que quando é presencial, né? Exausta em outro estado.
- **MF:** Sim, eu aguento umas quatro horas de de telinha, né? Tem que me deitar, fechar os olhos e dormir. O olho cansa, a cabeça cansa. O negócio é isso, ensaiar todos os dias, ter um tempo de trabalho, uma disciplina de trabalho.
- **FC:** E essa rotina de ensaio com eles, você me falou que você via ele todos os dias pra ensaiar para o Excelências. Como foi essa loucura de rotina de ensaio?
- **MF:** Estava todo mundo fechado em casa. A gente combinava assim: onze da manhã faz o que tem que fazer, resolve o que tem resolver de manhã, às onze a gente se reúne. E aí geralmente até as 14h a gente ficava trabalhando. Em seguida depois, o Sérgio comprou o Zoom e aí a gente podia ficar. Aí foi o alívio, porque se não era quarenta minutos, e todo mundo "sai, sai, sai, abre outra sala, entra". Mas é isso, estava todo mundo fechado em casa, então era o momento que a gente tinha de desanuviar, parar com as paranóias, ter alguma coisa pra fazer. A gente se segurou muito nisso, era uma coisa importante pra nós, poder fazer aquilo. Mas enfim, não chegamos na parte três, agora tá todo mundo envolvido em outras coisas, né? Mas um dia a gente faz no teatro [presencial] direitinho.
- **FC:** Bom Marco eu acho que era basicamente isso. Queria saber se ficou algum ponto que você queira dessa sua prática como diretor desse projeto, que você queira me contar...
- **MF:** Acho que tentei foi manter essa coisa de trabalho de ator nessa linguagem. E aí vamos ver o que salva disso tudo depois quando a gente pensar nisso. O elenco já sabia minhas rotinas de trabalho, já sabem a minha visão, né? Porque é muito difícil tu ensinar um exercício físico aqui. Então já tem que ter alguma coisa estabelecida. Então eu acho que o negócio é explorar essas relações que a gente vai estabelecendo aqui. Essa conversa que se consegue, acho que o teatro aqui é mais conversa. Consegue aproximar pessoas, tu te sente assim, "ai que bom que a gente teve junto", né? De vez em quando junta uns drinques [risos]. Então eu acho que é nessa coisa que tem investir aqui. Nesse diálogo.
- **FC:** Muito obrigado Marco.
- **MF:** Às ordens querido.



ENTREVISTA COM SÉRGIO LULKIN
Excelências: Experimento Zoom
Realizada em: 2 de Dezembro de 2021
via google meet

- **Felipe Cremonini:** Boa noite Sérgio muito obrigado pela disponibilidade hoje. Eu vou te dar uma uma pequena contextualizada sobre o que é a minha pesquisa. Eu me interessei bastante, logo que começou a pandemia, por essas experiências de teatro online. Esses modos de fazer teatro na internet que tem aparecido. Eu me interessei pelo audiovisual desde a época da minha graduação, e aí a essa mescla de linguagens do teatro digital me chamou atenção pra eu entrar no mestrado. Então eu selecionei alguns espetáculos pra analisar durante esse esse percurso da pós-graduação e um deles é o Excelências. E é por isso paramos aqui hoje. Eu queria começar pedindo pra você me falar um pouquinho, me dar uma contextualização sobre a sua trajetória, e como foi essa sua experiência com o teatro virtual durante a pandemia?

- **Sérgio Lulkin:** Bom, trajetória, eu comecei a fazer na passagem do Teatro Amador para profissional, no final dos anos setenta, né? 1977 se formaram grupos amadores no Teatro de Arena, e ali várias pessoas que estão atuando até hoje, que depois entraram pro DAD⁵⁹ como profissionais, alunos e profissionais começaram ali. Então são muitos anos, depois eu fiz a escola, fiz o DAD, depois me tornei, professor do DAD, mesmo mantendo o trabalho de docente, eu mantive o trabalho de ator. Sempre fazendo oficinas e espetáculos e todos os convites que faziam, um pouquinho de TV, um pouco de cinema. Eu sempre fiz esse teatro na escola, então eu tive essa oportunidade que sempre foi bacana, pra muita gente que teve essa chance de morder a isca no colégio ainda. Então dali eu fui indo, fui indo, disse "ah, eu quero ser ator", eu gostava, gosto, né? Então, assim, é quase uma vida inteira fazendo teatro desde o colégio. Mas aí profissionalmente mesmo, ali começou como amador, mas em seguida a gente fez o registro e se profissionalizou, que aí eram a questão de ter a carteirinha, né? E recém estavam surgindo as leis que oficializavam, que [antes] eram "trabalhadores das artes ou da noite", era uma coisa única, então misturava muita gente e não tinha definição, mas aí surgiram as leis, então bom, tô aqui até hoje. Eu já me envolvia bastante com audiovisual na universidade, eu trabalhava com uma disciplina que era "audiovisual na formação de professores", mesmo com alunos do DAD eu tinha feito algumas experimentações bem bacanas com audiovisual. Então eu tinha um certo gosto por experimentações. Mas, quando fechar nas fronteiras, como eu digo, bom fechou tudo, parou tudo [por conta da pandemia], parecia ser assim, quem não estava ligado no audiovisual ia perecer né, e aí começaram a surgir as possibilidades. As pessoas estavam desesperadas em vários campos profissionais deve ter dado um susto, no teatro continua ainda muito difícil porque recém está abrindo, muito

⁵⁹ Departamento de Artes Dramáticas da UFRGS

lentamente. Então a gente resolveu experimentar também, o Marco tinha esse roteiro que já trabalhava presencialmente, tu já entrevistou o Marco, e aí ele sugeriu da gente começar a ler pelo menos, né? Porque a gente tinha tempo, todo mundo trancava dentro de casa, a gente começou fazendo trabalho físico só, no início de 2020. E aí juntou uma pessoa, outra, juntou algumas pessoas que a gente já tinha formado como elenco pro Bairro, 2008/2009/2010, e como o Zoom permitia um encontro entre pessoas distantes, a gente se reencontrou, porque tem o Andrei que mora em Santa Catarina, a Valéria que mora em São Paulo, os outros moravam aqui, a Janaína em Montenegro. E depois ao longo desse tempo todo, várias oportunidades de trabalho, de workshops, oficinas surgiram e eu fiz com pessoas que eu não teria condições de trabalhar pela distância, né? Então tem um lado assim, dá pra dizer, que de positivo, né? De aprendizado, de um desafio que permanece, né? Porque não está resolvido ainda. Tem ameaças de que se volte a fechar coisas. Então assim, esse campo de experimentação contínua, já não é tão experimentação que se fez muita coisa desde o ano passado, mas aí surgiu Excelências como uma possibilidade da gente brincar, se divertir, criar alguns dogmas, né? Que a gente não queria fazer edição especializada, não queria pedir pra alguém editar. A gente limpou algumas coisas, mas na verdade a edição é muito amadora, quase como do tempo que a Moviola se cortava e se colava com Durex, quando se fazia super-8. Então era um pouco de edição moviola, mas com os recursos digitais. E algumas pessoas que já tinham muita afinidade de trabalho, então isso era divertido porque era um reencontro absurdo, um em São Paulo, etc... E naquelas duas, três horas que a gente trabalhava, meio que o mundo ressuscitava, era um prazer de ressurreição. A gente fazia bastante exercício físico, a gente continua se encontrando com exercício físico. E depois a criação, improvisação, as leituras... às vezes era meio trabalho de mesa, o que seria um trabalho de mesa, a gente lia, analisava, via a possibilidade de jogo que tinha ali ou de recursos, objetos, o que podia coletar dentro de cada casa, porque teve um período que a gente não saía mesmo. E dali experimentar com a direção do Marco.

- **FC:** E isso que você fala da da possibilidade da gente fazer as coisas a partir da plataforma, é muito verdade. Eu por exemplo estou participando de congressos, que eu não teria condições de ir, graças a esses recursos, que eu acho que as coisas vão acabar ficando meio híbridas. Quando eu entrevistei o Marco ele me falou que era um trabalho que já estava sendo feito presencialmente, e depois foi migrando aos poucos pra essa realidade remota. E aí eu queria saber um pouquinho de você, a partir dessa sua experiência como ator, como foi com Excelências? Como foram as rotinas de ensaio, esses treinamentos corporais que você me fala, como foi se preparar antes de entrar em cena dentro de casa, uma realidade diferente?
- **SL:** Acabou tendo um uma uma sensação muito semelhante [com o teatro presencial] porque como foi muito tempo, foi sistemático, e era de tanto a tanto [horas do dia], claro que a gente tinha muito mais tempo e comodidades do que

quando ensaia fora [de casa], que tu tinha que pegar um ônibus, ir pro local de ensaio, normalmente se ensaiava de noite, toda a nossa experiência é assim, porque durante o dia ou tu está na faculdade, ou está trabalhando, quem tem outros trabalhos, vai ensaiar em horários [noturnos], ou no fim de semana. Então, tem um cansaço que aqui tinha um certo conforto, né? Mas eu não tinha ninguém pra me atrapalhar em casa, mas tem gente que tem filho, tinha que organizar então aparecia, "só um pouquinho", aí tinha que organizar com os filhos, "agora tu vai lá ver teu livrinho", tinha essa essa mistura com o ambiente caseiro. Mas também tinha a sensação pra todo mundo, e a gente várias vezes conversando em relatos emocionados, quando a gente se dava conta que aquilo nos mantinha centrados num período de extrema loucura, que ninguém sabia direito, agora está mais controlado, mas aquilo garantia assim "aqui começa a sala de ensaio", fosse onde fosse, o tempo do ensaio. Então, se repetia aquelas sensações, eu tenho maior tesão de trabalhar em teatro, então ter que catar umas coisas, catar uns figurinos... Então tu ia no teu próprio roupeiro lá, buscar uma camisa, umas coisas, e claro cada um de nós tem figurinos de espetáculo, aquelas malas que a gente vai juntando, "essa aqui pode servir pra algum dia", acabava servindo. Naquela época teve até gente que mandou através de Fulano que ia pra casa de não sei quem, "olha aí estou mandando um objeto que tem que estar na cena, mas tem que aparecer na tela da Fulano, do Beltrano, não na minha". Tinha que fazer a maior logística pra chegar um objeto ou uma câmera, era uma função. Mas um pouco desse nível de produção que se tem quando se está fazendo espetáculo, e no teatro a gente sabe que cada um faz um pouco, que não se tem grana pra contratar uma produção e ficar atirado para trás [risos]. E a gente tinha que fazer o próprio cenário em casa, e o Marco ia dizendo "não, mas aquilo não combina", e a gente ia opinando sobre as cenografias do outro. A iluminação era uma coisa super complicada, por exemplo [mostra a própria iluminação] tu vê que está estourado aqui, está muito escuro aqui, mas ali pro trabalho não dava. Então tinha toda uma exploração de iluminação, que normalmente o ator não se envolve, e que a gente tinha que fazer essa função também. E pra uma impressão, que não é uma impressão a gente está acostumado no teatro, o diretor está sentado lá e tem o ambiente ao vivo, né? Aqui tem uma impressão que é da TV, eu digo que isso aqui é uma TV. Então teve um superdesafio, e ao mesmo tempo tinha a sensação de recriar esse espaço e esse tempo como a gente faz na sala de ensaio. Talvez por uma disciplina que a gente se impôs, então tinha que ter o X horários, e que foi bastante complicado pra algumas pessoas que tinham outros trabalhos, mas todo mundo deu um jeito de salvar aquilo, porque era sanidade mesmo, era pra tu ficar com saúde mental num período foi muito conturbado.

- **FC:** E esse treinamento de corpo, esse ensaio guiado à distância, como é que funcionava?
- **SL:** O corpo funcionava super bem, porque a gente repetia várias vezes a sistemática com com trilhas sonoras, se dançava muito, se fazer alguns exercícios... E a gente reviveu alguns exercícios que nós tínhamos na nossa

formação, porque eu e o Marco trabalhamos juntos desde os anos oitenta no grupo TEAR. Então tinham vários exercícios que a gente tinha em comum, e que quando o Marco nos dirigiu em outros espetáculos ele também trouxe. Então, quase todo mundo já conhecia o repertório, a gente mantinha. A gente recuperou também uma meditação dinâmica, que é a meditação do coração, que é muito boa, ela tem uma demanda física muito boa e uma concentração, ela traz paz que é um benefício das meditações, mas essa é a dinâmica mesmo. Então a gente suave muito, era bem *power*, e daí pausa pra trocar de roupa, então tu tinha que tirar a roupa suada pra botar os figurinos. Então, embora fosse na casa de cada um, tinha essa sensação de camarim, a gente saía de um lugar, eu eu tinha que trocar o computador de local, porque eu fazia os exercícios aqui onde eu estou, mas na hora de trabalhar eu tinha um lugar neutro, todo mundo teve que procurar um certo lugar neutro. Parede branca, ou creme, alguma coisa que não que pudesse ser igual pra todo mundo se a gente quisesse dar ideia de que eles estavam, por exemplo, numa mesma sala de reunião, que no início tinha, como se eles tivessem cada um na sua telinha, mas eles estão numa mesma sala de reunião, digamos, ou no mesmo andar dos escritórios. Então, muita gente tinha que trocar o computador de lugar, ajeitar, então tinha um tempo, "terminou as aulas de corpo e voz, e aí vai todo mundo pra sala de ensaio". Agora eu revivendo isso, contando pra ti, é que eu me dou conta mais claramente dessa sistemática e desse desse reviver algo que a gente vive quando está numa sala de ensaio.

- **FC:** Acho muito interessante perceber essa dinâmica, esse funcionamento. E também tem um pouco que vocês eram um grupo que já se conheciam, tinham um vínculo que dava pra recriar aqui, então é muito interessante pensar isso. Você me falou um pouco desse ator que tem que pensar nessa luz estourada, nesse espaço, nessa produção, que normalmente ele não se ocupa. E você tem uma passagem pelo audiovisual também, bem interessante. Eu queria que você refletisse um pouco pra mim sobre essa como foi pra vocês essa mistura de linguagens. Pegar esse teatro e misturar com essa TV, que você mencionou, e jogar isso na internet. Como foi fazer esse mix de linguagens?
- **SL:** No começo a gente estava meio perdido. Porque tinha que procurar, o que ia ser, qual seria o resultado disso. E quando se decidiu que se queria trabalhar com o máximo recursos teatrais e com composições que não fossem... Porque a tela trabalha muito com a aproximação ao realismo, algo mais natural, mais real. Se você tiver que artificializar, tem que ter um certo cuidado, porque como não tem o calor do ao vivo e da terceira dimensão, tudo que artificializa pode cair numa coisa sem força, porque aqui é frio, não tem volume, não tem calor, é chapado. Então a gente tinha um temor em relação a isso e começamos a experimentar. Eu gosto muito das experimentações que trabalhavam com o limite do quadro, então várias vezes eu propunha coisas como a entrada de um quadro, depois a entrada por um ângulo. Por exemplo, se eu quero bisbilhotar uma coisa, se eu entrar por um ângulo em relação ao enquadramento, que de efeito vai ter? A gente explorou muito isso. Que numa entrada em cena tu não

tem esse tipo de recurso, a não ser que tu tenha realmente uma delimitação forçada, um biombo, alguma coisa onde tu bota a cabeça, entra por baixo. Aqui tinha essa possibilidade. E eu me lembro de uma cena onde a Valéria entra por trás do computador, e os olhos chegam de cima, bem no primeiríssimo plano, e os outros dois atores estão num segundo plano aqui olhando o reto. E eu dei essa dica, eu me lembro que quando a gente estava ensaiando, porque a gente ensaiava às vezes sozinhos, sem o horário do Marco, porque ele dava um exercício pra ser explorado, como se faz um teatro, o diretor dá uns exercícios, tu vai lá trabalhar, no outro dia que tu te encontrar com a direção você apresenta o resultado. E eu me lembro disso, e um pouco de antever, "tá mas se a pessoa entrar num primeiríssimo plano, aqueles olhos vão modificar a impressão..." E aí tu vai ganhando profundidade numa coisa que é mais chapada. Eu acho que me dei bem nessa jogada, porque além de eu gostar e já ter experimentado antes com várias alunos e alunas na universidade, eu não tinha tanto temor em relação a isso, e eu acho que as outras pessoas se deram bem também, mas eu acho que elas tinham que superar um preconceito em relação ao desafio que tinha, e eu já vinha experimentando isso, então eu me senti super bem [risos]. Eu gosto, já tinha feito vários exercícios comigo mesmo. Porque quando eu proponho os exercícios pros meus alunos na faculdade, eu fazia também o exercício. São pequenos documentários, muito rápidos, muito breves, mas tu explora a tua voz só com a câmera em torno de um objeto, contando alguma história... eu me lembro que eu fiz com coisas do meu avô. Tem uma cadeira aqui que é do meu avô, então eu contei histórias dele que eu lembrava da infância, mas a câmera brincava em torno das formas da cadeira. Explorações que te colocam mais à vontade em relação ao recurso, porque isso aqui é um recurso, é um meio, eu curto.

- **FC:** É um caminho, né? São formas que a gente vai encontrando de como fazer isso daqui chegar numa coisa parecida com o que a gente já costumava fazer. Daí eu tenho uma pergunta pra você, sobre essas experimentações serem reconhecidas enquanto experimentações do teatro. Você vê essas experimentações no virtual como uma prática de teatro?
- **SL:** Não como teatro não. Porque eu tenho a sensação do que era o teatro de antes. Eu não consigo ver que isso possa ser chamado. Eu não entro em nenhuma discussão quanto a isso, digam o que quiserem. Mas é uma sensação muito próxima, muito íntima, que não é [no digital]. Porque não tem aquele calor, não tem não a energia ao vivo, não tem o calor, não tem o olho a olho em cena e não tem o olho com a plateia, não tem o cheiro... Não tem cheiro! Porque teatro tem cheiro, às vezes é de mofo [risos]. Porque são lugares fechados, às vezes são lugares com cheiro da madeira, cheiro do pó, cheiro do suor, cheiro das cortinas. Como eu me criei num edifício que no térreo tinha um teatro, um teatro antigo. E eu me lembro muito do cheiro de infância, do cheiro desse teatro e do cheiro das telas, porque era com cenário de tela pintada. Eu tenho muito presente isso. Então isso aí pra mim é sinônimo de teatro. Eu não nego que muitas coisas que se viu aqui elas tem a raiz do teatro e tem uma dimensão

teatral, tem recursos teatrais. Mas eu não consigo dizer que é teatro, pra mim não é. O cheiro, a matéria, a textura, o calor, porque a gente sente um *spot*⁶⁰ esquentando em cima da gente, né? Uma plateia quente tu sente também, uma plateia que esfria tu sente, isso é físico. E aqui não tem, aqui é frio. A única sensação que eu tenho é de frieza mesmo.

- **FC:** Se pra você não é uma prática de teatro necessariamente, seria o que então? É mais próximo do que?
- **SL:** Caminha em direção ao cinema, digamos, ao audiovisual. Não diria cinema, mas em direção ao audiovisual, tudo que é o audiovisual. Alguma coisa tipo documentário, quando a gente assiste documentário, tu sabe que a pessoa está lá sendo entrevistada, tem uma pessoa fora de campo, que ela está falando com aquela pessoa, tem esse contato pra fora quando eu estou falando contigo eu sinto que eu estou em contato, face-to-face [na chamada de vídeo], embora quando eu a visão periférica [olha em volta] eu estou na minha sala olhando pro computador. É estranho isso, e ao mesmo tempo a gente faz uma exegese, o cinema fala muito na exegese, eu fico vendo o teu ambiente. Eu posso não me deter, mas às vezes se detém, conforme o ambiente a gente deixa de prestar atenção no interlocutor e fica olhando [olha para o fundo do entrevistador] "lá tem uma coisinha, tem um tem um cartão postal grudado lá com uma paisagem", aí tu fala na cachorra e tu sai pra lá [aponta em direção ao lado em que o entrevistador saiu mais cedo para silenciar a cachorra], eu já fico fazendo fora de campo também, o cinema trabalha com isso. Eu diria que vai em direção ao que é a TV, o que é cinema, o que é audiovisual. Muito mais em relação a isso, e as explorações foram em direção a isso. Eu estava falando, eu estava me lembrando da Christiane Jatahy antes de acontecer tudo isso [a pandemia] eu vi um espetáculo dela que era a Senhorita Júlia, e tinha uma exploração fantástica daqui [digital], tu sentia e tinha o teatro presente. Não estava indo pro lado de lá [cinema], era o teatro e com um recurso fantástico, que tinha muita força. Então ela sabe usar. A gente está em dificuldade, é uma coisa híbrida né, é uma coisa mestiça, mesclada... Mas pra mim teatro ainda é o que tem cheiro, textura, volume, calor...
- **FC:** O Excelências, eu sei que foi pré-gravado, foi gravado antes e exibido depois. O Marco me falou que teve toda uma relação de fazer em um take só, pra tentar trazer essa questão do teatro, e também tem os os teatros que são transmitidos ao vivo, estão acontecendo e sendo transmitidos ao mesmo tempo. Pensando nessas duas possibilidades de relação, você acha que tem alguma tentativa nesses teatros online de criar uma relação com o público? Ou tem alguma tentativa no Excelências de criar uma relação com o público?
- **SL:** No Excelências não tinha como, porque era gravado, e quando a gente assistiu tinha aquele chat, que a gente também começou a se acostumar com

⁶⁰ Canhão refletor de luz utilizado em teatros.

isso. E eu não me acostumei muito, eu desligo, porque eu não quero, mas tem muita gente que está acostumada a estar assistindo e estar se comunicando ao mesmo tempo, mesmo que seja gravado. Então, o chat dá uma dimensão de contato direto, como se fosse ao vivo, porque o chat é ao vivo. Eu acho que a gente não arriscou, na época até se viu um trabalho que era feito ao vivo, que é inspirado naquele filme Doze Homens e Um Segredo, aquele trabalho foi feito ao vivo e era com muitas pessoas. O Marco viu também e ele disse "eu não teria coragem de fazer isso, porque a gente depende muito da qualidade da internet". E ao vivo tu tem que correr esse risco. E aí tu tem que estar muito preparado pra isso, tem que estar muito habilitado. Isso foi uma das coisas, a gente poderia ter feito, pelo menos a primeira temporada, que era quase em torno de uma mesa, cada um no seu escritório, até daria, na segunda já era um pouco diferente. Mas eu acho que ele não quis pelos riscos de cair, errar o texto, se perder, desconcentrar... Porque o gravado dava uma certa homogeneidade de qualidade. Mas a gente viu alguns trabalhos ao vivo que eram excelentes. O Matheus Nachtergaele também fez uma adaptação do trabalho dele, e atualmente nós temos assistido um trabalho do Odilon Esteves, não chega a ser uma representação, mas ele cria momentos de representação, com efeitos de luz, com atitudes que são teatrais, não é só a fala direta, ele entra em estados, que poderiam dizer, de representação, e é ao vivo. E é de uma interação, de uma força, de uma presença, de uma qualidade de quem sabe dizer um texto, textos da Clarice Lispector, "Na sala com Clarice". Terminou a terceira temporada agora. Ele conseguiu um formato que é muito próximo da realidade viva do teatro. Inclusive quando eles perde, é muito raro, mas mesmo quando ele se perde. Daí ele vai, olha o texto de novo, e volta pra cá. É de uma vivacidade, não sei se tem essa palavra, de uma coisa muito presente.

- **FC:** Uma coisa que me chamou bastante atenção de relação com o teatro no Excelências foi a contracenação de vocês, a contracenação do elenco, a forma como vocês interagiram, de subir no ombro um do outro, aquela na segunda temporada que tem toda a questão do elevador. Eu queria que você me falasse um pouco sobre como foi essa contracenação de vocês, como se deu isso nessas janelinhas?
- **SL:** Isso foi uma coisa que o Marcos trabalhou muito, batalhou muito pra gente sentir a possibilidade de jogo, isso era um dos dogmas, aqueles dogmas. O primeiro era: não ia editar. Segundo: não ia ter efeitos especiais. Terceiro, buscar o máximo de teatralidade de objetos, iluminação que a gente mesmo fizesse, não chamar ninguém especializado, era procurar como a gente faz no improvisado mesmo. E o outro [dogma] era o jogo, tinha que ter a sensação de jogo, e aí claro, a sensação de que você está contracenando. Muito exercício pra ver pra qual lado que eu vou olhar, e era trabalhado milimetrica para que o ângulo desse realmente a sensação. Porque aqui [olhando para a lateral da câmera] você passa um pouquinho, o espectador perde a sensação mais fiel. As questões de ângulo quando a gente trabalhava, porque tinham seis [atores], tinham telas em cima e embaixo, trabalhar a ideia das diagonais pra poder realmente ver que o

outro estava lá e o outro fazia uma diagonal pra baixo. Então isso aí é um tipo de exercício de enquadramento. Não é do teatro. No teatro é muito mais fácil, muito mais simples isso, né? Inclusive você pode até nem estar virado pro seu companheiro em cena, mas o tom, um leve movimento do corpo, mesmo que esteja jogando pra plateia, indica que eu estou me direcionando pra outra pessoa, e inclusive que eu não quero olha-la. Mas aqui não, aqui tu tem que fazer um tratamento em cima do enquadramento. Então foi muito rigoroso, muito trabalhado, com minúcia mesmo. Várias gravações a gente gravava, olhava, e via que o ângulo não tava certo. Então aqui entra uma questão que é de foco, de enquadramento, que é do cinema, que é da televisão.

- **FC:** Vocês tinham marcações pra onde olhar?
- **SL:** A gente tinha marcação externas, eu tinha que saber que eu tô olhando pro ângulo daquele quadro que eu tô vendo na parede, e toda vez que eu girar, eu tenho que botar o foco ali, porque na edição, ou seja, na impressão do espectador, vai parecer que eu tô olhando pra tela do outro. Isso foi muito rigoroso, era cansativo, mas precisava ser feito pra dar o efeito de jogo. E o jogo tinha que existir também na fala, na reação, no tempo de reação que tinha que trabalhar com o delay também. Então aqui tinha também uma coisa que é bem da plataforma, que era enfrentar o delay, e não parecer que está dando uma barriga, que estou esperando a fala do outro. Tinha então uma velocidade na fala, que daria a impressão que a fala saiu logo em seguida da pergunta/resposta, mas era pra trabalhar contra o delay. E o cuidado pra não acavalar, porque aqui o acavalamento tapa a fala do outro, tranca a fala do outro. No teatro tu pode fazer duas, três pessoas falando ao mesmo tempo que o espectador percebe, ele pode escolher qual é o canal. Aqui tu não tem, o som também é chapado. Tinha uma afinação que é de outro mundo, que não é do mundo do teatro.
- **FC:** E nessa estrutura que vocês fizeram, nesse rigor que você me fala, como ator, tinha algum espaço pra improvisação, ou era tudo dentro dessas regras?
- **SL:** Não, tinha muita improvisação! Mas não na hora de registrar, aí não. Improviso era para a criação.
- **FC:** Pra levantar material?
- **SL:** Pra levantar material, pra definir, pra burilar, então o processo todo foi de improvisos. Improvisos limitados, porque tinha um texto, tu também não podia sair andando pela sala, tinha alimentação do quadro. E até depois a gente foi trabalhando com outras profundidades, outras dimensões, o corpo inteiro, o primeiro plano. Aí fomos detalhando em cima de algo que é do audiovisual. Os recortes, como é que tu pode explorar isso pra dar profundidade? Que tipo de gesto tu pode fazer? Se trabalhou muitos também. Nos exercícios físicos, antes de chegar na cena, a gente trabalhava que tipo de gesto que eu posso fazer que

dê [afasta da câmera] lá [volta], então a gente brincava com isso, aproximações e afastamento. E a gente fez alguns workshops também ao longo desse tempo que davam recursos para Zoom, interpretação pra Zoom, jogo, como é que se trabalha como se fosse um conjunto no Zoom, com pessoas de teatro! Então também a gente foi se formando com pessoas que estavam já explorando isso, e oferecendo. Eu fiz alguns cursos, o Marcos fez, a gente tava junto em alguns, o Andrei... Eu fiz um que era de interpretação pra zoom, que um argentino deu, era uma oficina de um dia só, então a gente ia trazendo assim, "ah, lá eles exploram isso, eles exploram tal coisa". Daí a gente foi somando e coisas aprendidas assim, no ato, sabe? Semana passada aprendeu e aqui já começava a explorar os recursos que eram compartilhados.

- **FC:** Você me fala dessas práticas que vocês estavam fazendo, pensando em causar essa teatralidade que você me falou. Então existem tentativas, dentro dessa plataforma. de criar coisas que remetam ao teatro presencial?
- **SL:** Sim. Nesse trabalho, sobretudo, a busca era do máximo de teatralidade que pudesse transitar do universo que a gente dominava pra algum efeito que funcionasse na tela. Era busca do máximo de teatralidade e o mínimo de interferência. O meio seria a máxima interferência, mas a criação a partir do teatro, das noções, das concepções e, claro, encostando em algum tipo de recurso que era esse de enquadramento, entradas em ângulos e outros tipos de exploração. Mas o jogo em si ele é teatral. As composições teatrais, os figurinos, os tipos que a gente criou.
- **FC:** Você acredita que essa plataforma nos possibilita experimentações que não seriam possíveis no teatro tradicional?
- **SL:** Sim. Não sei se ela amplia, mas ela tem peculiaridades, eu acho que elas não são infinitas, se não tiver efeitos. Porque as situações que a gente fazia eram sem efeitos, "onde é que eu entro, onde é que eu me escondo, onde é que eu saio, onde é que eu estouro, por exemplo, um olho bem grande que chega aqui no primeiro plano, e um objeto pequenininho lá adiante...", esse tipo de composição. Mas era sem efeitos, né? Quando entra o efeito, daí já não sei, daí acho que é infinito. Mas daí tem que ser alguém que entenda, a gente não entendia nada disso, nenhum de nós entendia. O pouco que a gente entendia, corta e cola, tira o fantasma... Então eu não sei se ela amplia, mas ela talvez tenha uma limitação dentro do que a gente fazia. E claro que é um outro tipo de experimento que no teatro não tem. A não ser que tu tenha algum artifício no teatro. Que eu já vi coisas que se trabalhava, por exemplo, com com lentes. Tinha uma lente, criatura estava em cima de um totem, e tinha uma baita de uma lente de amplificação na frente do rosto da pessoa. Mas aí é um artifício que entra pra dentro da cena, né? Aqui não, aqui o recurso já é ele, o meio já te dá esse recurso de exploração. Eu posso botar meu rosto em um primeiríssimo plano, a mão, ou eu posso brincar fazendo um enquadramento, posso recortar uma orelha e te dar um texto, e brincando com o Zoom, dentro do pequeno

recurso que ele te dá aqui. Na verdade, eu não vou dizer que é infinito, mas talvez seja infinito [risos].

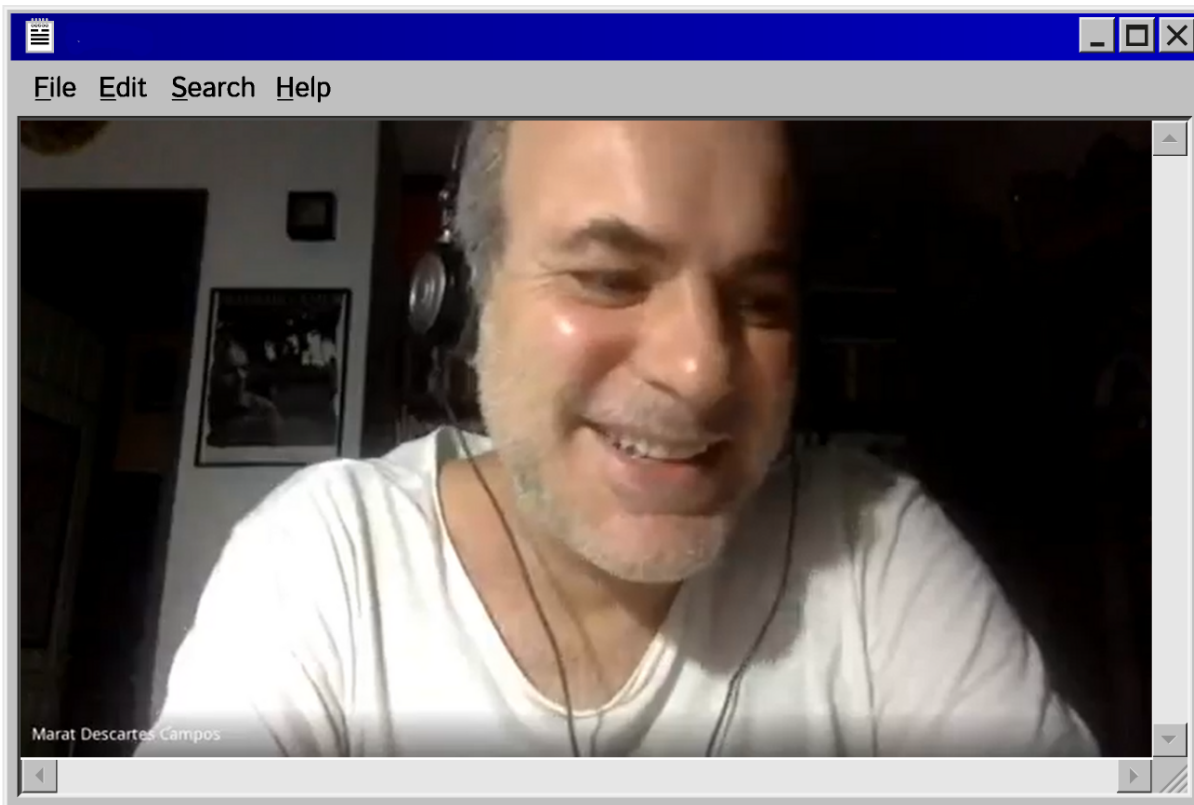
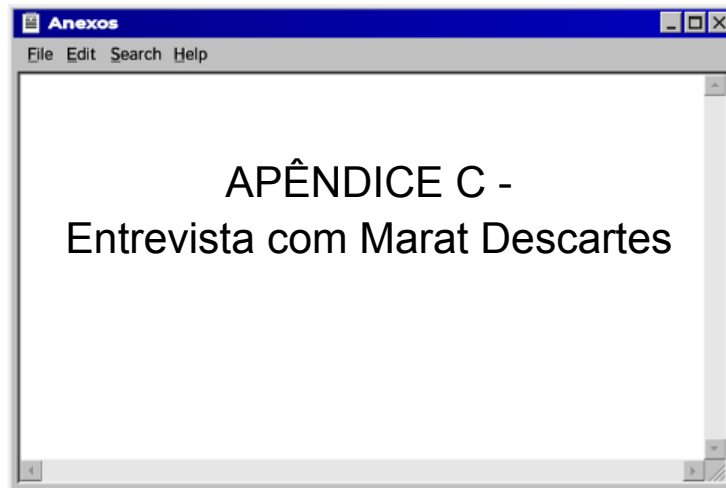
- **FC:** E tem algum desses recursos, desses efeitos, que você destacaria pra mim do Excelências? Esses efeitos que você acredita que presencialmente você não vê acontecendo.
- **SL:** A passagem de um objeto, por exemplo, quando tem uma cena do martelo, que o martelo vai até o primeiríssimo plano, e depois a amiga pega lá no outro plano. Então, dá a sensação, a gente brincou um pouco com isso, com objetos. E depois a multiplicidade, porque teve uma hora que vários martelos entram em cena, então tem uma composição que não teria o mesmo efeito no teatro, né? Tu teria que ver os atores, aqui tu via só os martelos, uma pessoa enquadrada e os martelos. Então é um tipo de composição visual que aqui digamos é mais ágil, porque no teatro teria que ser muito mais trabalhado. Teria que fazer todo um telão com um recorte pra que só os martelos aparecessem. Seria um trabalho do inferno pra ter um efeito duvidoso. Aqui já tem um outro tipo de efeito.
- **FC:** E você? Depois de conversar comigo dessas experiências, refletindo, você tem interesse em continuar trabalhando com teatro virtual, em continuar explorando?
- **SL:** Eu até tô fazendo algumas coisas, porque eu brincava sozinho com isso. Eu tenho personagens, uns tipos né, e há muito tempo eu fazia umas gravações deles e mandava pra uns amigos meus, porque eles falam meio português de Portugal, outro fala um espanhol não sei da onde... Então eu fazia, eu botava uns figurinos muito simples, fazia umas gravações, antes da pandemia porque podia, pelo Whats por essas coisas. Eu gosto de me divertir, nunca foi em conjunto com outras pessoas, então eu me divertia com isso. Mas a gente está com saudade de voltar pra sala, a gente está com desejo de voltar, está precisando. Eu não sei quais são as condições pra se fazer isso, mas eu tenho trabalhado com uma colega, a gente começou fazendo um trabalho pro Show do Ocidente, então fizemos. Mas aí a gente filmou como se fosse filme, andou pela rua, tinham duas câmeras, então foi um filmezinho, que foi ao ar pelo YouTube, mas foi feito como filme. A gente estava ao vivo. As duas câmeras estavam lá ao vivo, daqui, de lá, então a sensação era outra, não era aqui [na plataforma de transmissão]. E a gente fez alguns ensaios também, eu e ela, a gente fez alguns ensaios no Zoom como se eles tivessem viajado, e eles tinham que conversar. Então a gente se vestiu como os personagens e fez. Mas que eles não sabiam usar [a internet] muito bem, daí a neta da Fulana ajudou, então eles trabalham com a ideia de que eles não sabem usar, mas estão fazendo o uso do recurso. Uma brincadeira, mas hoje mesmo a gente foi procurar uma sala de ensaio [risos]. Porque, enfim, eu nasci no teatro, entende? E eu quero voltar pra lá.

- **FC:** Mas sem mas sem uma ideia de abandonar, você voltaria pra sala de ensaio e ainda faria isso virtual?

- **SL:** Na medida que migra, se não tem necessidade de estar aqui acho que não estaria. A não ser por experimentação do gosto mesmo. Ontem eu estava pensando numa coisa que eu faria, porque no Instagram apareceu muita gente fazendo coisas interessantes, porque elas estão falando com o público, se o público quiser, assiste. Se não quiser, não assiste. Mas fiquei pensando, quando me vem umas coisas "acho que eu podia fazer isso pro Instagram". Mas depois passa [risos].

- **FC:** Bom Sergio, eu acho que era isso. Tem alguma outra coisa que você gostaria de falar, gostaria de destacar?

- **SL:** Acho que estava respondendo o que tu implicava no meu pensamento, que já tá distanciado falar agora do Excelências. A gente parou em abril, então já são meses, né? Oito meses que a gente parou de trabalhar, só mantém trabalho físico, mas nem todo mundo, algumas pessoas. Mas é interessante voltar a pensar naquilo já com essa distância e com essa condução do teu pensamento.



ENTREVISTA COM MARAT DESCARTES

Peça

Realizado em: 14 de Dezembro de 2021
via google meet

- **Felipe Cremonini:** Oi Marat.
- **Marat Descartes:** Olá Felipe, tudo joia?
- **FC:** Tudo tranquilo. Bom Marat, primeiro eu queria agradecer muito a sua disponibilidade, dando uma breve contextualizada do que eu estou fazendo na minha pesquisa, eu entrei pro mestrado esse ano e desde a graduação me interessa muito as relações entre teatro e audiovisual, Como que a gente pode pensar essas fronteiras, e aí com a pandemia e com essas esse boom de espetáculos online que a gente teve aí isso acabou me chamando atenção de pesquisa, de pensar essas relações e a Peça é um dos espetáculos que mais me me cativou, então marquei aqui pra gente conversar um pouquinho pra gente pensar como foi esse processo de construção da Peça.
- **MD:** Legal, maravilha. Vamos lá.
- **FC:** Eu queria que você começasse me contando um pouquinho como foi essa sua experiência com teatro virtual, se ela começou com a Peça, como se seguiu, que que você assistiu...
- **MD:** Olha, ela começou com com a Peça, e depois eu também adaptei um espetáculo infantil que eu e a minha esposa fazemos desde 2014 e ele ia ter uma temporada presencial no Itaú Cultural, aí foi cancelada e lá pelas tantas, depois da gente ter feito a Peça, eles se propuseram fora "vocês não querem fazer, já que a gente cancelou, fazer online", e aí foi interessante porque é um era um espetáculo que já existia presencial, já existia no palco, e aí a gente praticamente refez pra virar online, porque realmente é um híbrido, né? Uma outra linguagem, o Itaú Cultural na época até imaginou uma coisa que fosse "ah, liga câmera e vocês fazem", eu falei "olha não é bem assim né?" (risos) Eu acho que pode ser assim também, mas vai ficar uma coisa completamente sem graça. Eu tenho vontade de explorar essa nova linguagem aí de uma outra forma. É a mesma história, vamos usar o mesmo figurino, provavelmente muita parte do cenário, mas eu quero criar uma outra coisa. Então aí a gente criou do zero... do zero não! mas a gente adaptou pro virtual. Que era aqui na minha casa também, então a gente pensou as locações, como transpor

as locações pro nosso pacífico. E enfim, mas a Peça foi a primeira experiência. E pra te falar bem a verdade, acho que como a própria Peça tem no seu discurso, não é uma coisa que eu goste (risos) não é uma experiência gostosa, sabe? Tanto que eu vou ser bem sincero, eu assisti pouquíssima coisa dos espetáculos virtuais. Então não realmente não gosto, mas ao mesmo tempo foi uma experiência incrível ter feito a Peça porque era um projeto que era pra ser presencial, mas estava ainda engatinhando quando veio a pandemia, engatinhando no sentido que a gente tinha um texto, a gente tinha já um caminho de experimentação, a gente estava já ensaiando, fazendo laboratórios, improvisando...

- **FC:** A ideia inicial da Peça era ser presencial, né?

- **MD:** Uhum, era ser presencial. Já tinha na minha concepção do que seria o presencial com um flerte bastante grande com o vídeo. Mas a gente não imaginava que viria pela frente logo ali na esquina. Porque na verdade o texto inicial inclusive chamava "Duchamp", é mais ou menos aquele prólogo que eu conto ali no começo da Peça, aquela primeira cena da análise, da terapia no banheiro. Era pra ser chamar Duchamp, e veio de um desejo meu de fazer algo que fosse um pouco mais auto-ficcional mesmo, eu nem conhecia esse termo pra falar a verdade, da autoficção, do teatro autobiográfico... sabia um pouco que existia, mas não estava muito antenado. Mas acho que eu tinha um desejo de falar um pouco, e aí me veio essa coisa do Duchamp, que foi esse gesto "duchampiano" de transpor a vida pra pra cena, o material da própria vida pro museu, no caso, e ressignificar aquilo e transformar numa obra. Então eu tinha escrito esse texto, e por ser Duchamp e porque eu gosto muito do Nuno Ramos, a gente já trabalhou juntos, eu trabalhei em projeto dele, eu chamei o Nuno pra ser um mentor, um colaborador... E quando eu fui ler o Duchamp pro Nuno ele me quebrou as pernas (risos) Ele falou "Marat, muito interessante... porra você é foda, você é um puta ator... mas porque exatamente Duchamp?" Eu falei "como assim Nuno?" Na verdade eu estava com um puta desejo, além de falar um pouco da minha vida, mas falar do que estava acontecendo no Brasil, porque já era o golpe acontecendo, fascismo vindo fungar no cangote, sabe? Quando eu escrevi Duchamp... E aí ele falou "se você está com vontade de falar sobre a tua vida, fala! Você não precisa do Duchamp, da desculpa do Duchamp pra fazer isso". Eu ainda ainda fiquei agarrado a ideia do Duchamp, tanto que uma amiga que que assistiu, a Maria Fernanda Cândido, ela falou "cara, e o mais engraçado é que você está falando não vai falar do Duchamp sentado numa privada!" (risos) Eu falei "olha que louco, que esse símbolo tinha me passado despercebido", na verdade eu escolhi aquele banheiro como locação porque tinha aquela luzinha que parece um camarim, então é como se fosse um prólogo mesmo, uma coisa de antes de entrar em cena... e enfim, no final com o passar do tempo eu

vou descobrindo mil outras simbologias que estão em Peça e que fazem parte lá do começo do processo. Tipo, antontem me caiu essa ficha de que Peça acaba finalizando com aquela cena tocando violão com a minha filha, e no texto do Duchamp, a última cena seria eu tocando violão, cantando "Love of my life".

- **FC:** E você se deu conta agora?

- **MD:** Me dei conta agora de que na verdade, um desejo que estava lá no no começo, no primeiro texto, se realizou e sem eu nem me dar conta. Porque essa cena de eu tocando violão com a minha filha, na verdade eu gravei durante a pandemia mas pra um trabalho de escola dela, que ela precisava tocar alguma música do Pixinguinho, eu falei "ah vamos lá filha, vamos tocar essa aqui Rosa, é bonita e tal...". No final, como é ela que nasceu nesse parto [usado na Peça], então usei os dois materiais.

- **FC:** Como a Janaína Leite entrou? Já que você falou do Nuno Ramos...

- **MD:** Sim, isso é muito interessante, porque quando o Nuno me me deu esse revés aí, mas ao mesmo tempo uma luz incrível, aconteceu ao mesmo tempo da diretora original, que seria a Georgette Fadel, que é a minha parceira em vários outros trabalhos, monólogos que eu fiz antes... Ela estava muito complicada de agenda, e com conflito ético pelo fato dela ter sido contemplada em três espetáculos no mesmo edital do Prêmio Zé Renato. Ela falou "cara, não acho isso justo..." Eu falei "Ju, assim, acho que enquanto a isso você tem que ficar tranquila, porque se você está em três projetos", ela não era proponente dos três, obviamente, que isso não é possível... "se você está contemplada em três projetos é porque você é muito foda (risos), não fica encanada com isso" Mas eu entendo. Aí na verdade, quando eu fiquei com essa pulga atrás da orelha de que então eu teria que remexer na minha própria vida e trazer um material mais autobiográfico eu fui assistir o Stabat Mater da Jana e aí fiquei passada, falei "puta merda isso sim é uma exposição das vísceras, literalmente" e aí convidei a Jana. Falei "Jana, estou com um projeto assim, assado, eu queria ter um encontro contigo...", aí ela estava indo pra uma viagem para Paris, tanto que eu falei "vai visitar o túmulo do Duchamp", que até então ainda não estava convencido de que eu ia completamente o Duchmap.

- **FC:** Quando ela entrou ainda estava na ideia de Duchamp então?

- **MD:** É ainda tinha essa ideia. E aí ela estava indo pra essa viagem, pra dar uma aula, já topou falou "eu não costumo dirigir os projetos, mas vamos fazer sim, eu acho que eu estou entendendo o que que você está querendo de mim, e vou te

deixar já um uma lição de casa", que foi o Museu Marat. Foi meio essa instalação, que a partir da viagem dela eu fiquei duas semanas enlouquecido na minha casa buscando, revirando todo o meu passado, toda a minha história... E daí duas semanas depois quando ela voltou a gente fez duas sessões dessa instalação.

- **FC:** Foi um processo meio "Quando eu era vivo"⁶¹?
- **MD:** Exatamente, abrir o quartinho da mãe (risos) foi meio meio por aí mesmo. E aí é mais ou menos tudo aquilo que eu conto naquele prólogo, porque o que veio de mais forte nessa instalação foram realmente os momentos ou em que eu perdi pessoas na minha família, na minha vida, ou em que nasceram... E os encontros também, os casamentos, as parcerias que eu formei, isso foi o forte da instalação. E aí que eu falei, "mas como agora lidar com isso?". Então, nesse processo eu escrevi, joguei fora umas três versões da Peça. Passou a não ser mais Duchamp, ou passou a ser qualquer outra coisa que eu também não sabia o que era, mas eu ia escrevendo e ia falando "tá muito piegas!". É uma coisa que a Jana fala, querer transformar a matéria da própria vida numa coisa que seja estética que seja interessante pra todo mundo é muito delicado, é um risco muito grande. E ainda mais nesse caso meu, dois suicídios, minha irmã e meu irmão, uma coisa meio bizarra, meio incomum de acontecer, e ao mesmo tempo falar disso sem ser sem ser piegas, ou melodramático? E aí foi quando eu inclusive pedi ajuda pro Nuno, falei que não estava dando certo, pedi uma força, e aí ele veio com algumas ideias. Bom, primeiro ele lançou aquela ideia, né? Que está lá que tem o áudio dele [na Peça] do nosso ensaio falando "olha eu acho que o seu nome já é uma coisa assim muito louca, muito bizarra, a gente podia explorar isso, o Marat e o Descartes...". Mas aí ele também deu a solução genial de partes do meu corpo, tinha o meu pé também, mas caiu na edição (risos) No corte final falou "não precisa do pé". Mas tinha essa coisa das partes meu corpo contarem essa parte mais delicada da história, da narrativa. Mas aí a gente estava bem nesse momento de uma crise em relação a qual seria o texto, deveria ser. A gente não tinha muita ideia se era uma coisa mais palco-plateia, ou seria um espetáculo mais performático, um espaço mais interativo, a gente estava nesse imbróglio quando veio a pandemia. Aí a gente parou tudo, aí veio aquele bloqueio mesmo, que inclusive eu conto na Peça, não via mais sentido em fazer nada, fazer peça, fazer porra nenhuma. Falar sobre o que, né? Acho que o momento é de parar tudo escutar uma espécie de recado do universo. Aí bom, deu esse *banzo* geral, um mês e meio de paralisação total mesmo. E foi quando... ah sim! tem essa parte da história. Lá antes de vir a pandemia eu tive um encontro com a Maria Rita Kehl, porque eu queria que ela participasse do

⁶¹ Filme de 2014 estrelado por Marat Descartes, Antônio Fagundes e Sandy Leah. Sinopse: Após o divórcio e a demissão do emprego, Júnior volta a morar na casa do pai. Ao chegar na casa que um dia já fora seu lar, ele se sente um estranho e começa a remoer a separação e o desemprego. Depois de achar alguns objetos que pertenciam à sua mãe, Júnior passa a querer saber tudo sobre a história da família e desenvolve uma estranha obsessão pelo passado, passando a confundir delírio e realidade. Direção: Marco Dutra. Distribuição: Vitrine Filmes.

processo, porque pra mim um dos eixos da pesquisa era o livro Luto e Melancolia do Freud. Que inclusive foi uma obra que eu tive acesso pela primeira vez por causa do "Quando eu era vivo". E como Maria Rita Kehl escreveu o prefácio do livro, eu falei "vou procurar a Maria Rita", e tive um encontrão com ela muito louco, porque eu fui encontrar com ela pra gente tomar um café, mas ela abriu a porta do consultório e falou "quer fazer aqui mesmo a conversa?" Quando eu vi eu estava sentado no divã dela. (risos) E a gente ficou conversando ali no consultório, e aí eu expus desde a primeira linha do texto do Duchamp até aquele momento que estava acontecendo. E e no final ela falou "tá e que que você quer de mim?". Eu que falei nossa Maria, se não for essa palestra aí, que eu até falei que achava que talvez até virasse até material de cena a sua fala, sobre o Luto e Melancolia, talvez eu precise uma sessão de análise mesmo (risos), não sei o que que eu quero de você. A gente ficou meio combinado de que então eu ia combinar de um dia ela fazer uma palestra pra toda equipe, uma fala sobre o Luto e Melancolia, sobre as fases do luto mesmo. Então estou lá nesse momento da pandemia de um total suspensão assim, eu falei "quer saber? vou ligar pra Maria Rita" e aí comecei a fazer a análise com a Maria Rita, já na pandemia, por telefone. Combinava, ligava e pá pá pá pá. E eu resolvi contar isso porque a Maria Rita que me trouxe de volta. Ela falou "Marat, que papo é esse? Cê acredita mesmo que essa pandemia é um sinal, as sete chagas do Egito? Como assim? Que que cê tá falando? Não, não para não, pelo amor de Deus, agora as pessoas mais do que nunca estão precisando assistir, lives, entretenimentos...". E foi aí que eu falei "nossa cara, tem razão", e aí voltei de um pequeno retiro de dez dias, que a gente fugiu daqui de São Paulo e fomos pra uma casinha no litoral, eu e minha família, aí voltei de lá e tomei a decisão, liguei pra Jana, porque além do que tinha isso, né, tinha um edital ganho, um dinheiro que já estava na conta da empresa. E e aí liguei pra produtora, falei, "Gabi, fala lá com a secretaria, diz que a gente que fazer uma coisa que eu vou fazer da minha casa, vai continuar sendo um monólogo..." E aí foi muito engraçado porque a secretaria topou rápido. Eles só tiveram uma exigência. Eu expliquei que não ia mais chamar Duchamp, vai ser uma outra coisa que eu já estou criando, escrevendo e tal. Mas aí a secretária falou que a única coisa que não podia mudar era ter o debate, que a gente tinha proposto no projeto duas conversas, dois debates pós-sessão sobre Duchamp.

- **FC:** São aquelas conversas que estão no canal?
- **MD:** É. Só que aí não tem mais Duchamp nenhum (risos). E aí é isso, a secretaria rapidamente topou, e aí foi muito louco porque na verdade esse enquadramento de uma coisa feita num espaço que é tão íntimo, que é a minha própria casa assim, a minha família, e esse enquadramento do confinamento, esse enquadramento desse contexto desse governo absurdo em relação a condução de uma pandemia, os artistas sem ter como se virar, né? Ele é na verdade meio que me ajudou assim, sabe? A pegar todo aquele caldeirão de coisas e transformar na Peça. Então essa foi meio a trajetória.

- **FC:** E no meio de trazer de volta essas coisas do passado, e desse momento de pandemia. Eu queria que você me contasse um pouco de como foi seu processo como ator. Como foram essas rotinas de ensaio, como foram esses rituais pré-apresentação... porque como você falou você estava num espaço íntimo, dentro de casa, mas ainda numa situação apresentação, como é que foi isso?

- **MD:** Isso era a parte que me remetia ao teatro, sabe? A parte gostosa. Tinha eu e a Gi, minha companheira, porque era eu e ela só, sempre. E obviamente aí tinha o técnico de edição que ficava na casa dele. A produtora também ficava conectada com a gente, mas da casa dela também, mas aqui era eu e a Gi, tocando toda engrenagem da coisa. E a gente tinha sempre nosso ritualzinho antes, "já viu a janela? Já viu não sei o que? aquela luzinha que precisa estar acesa!" aquela coisa da contra regragem do teatro. Isso era muito interessante. E o ritualzinho, a gente tomava uma cachacinha, dava pro santo, aí nos últimos cinco minutos eu ficava completamente sozinho ali na cozinha, me concentrando, fazendo minhas meus axés, minhas orações... E o frisson também de estar sendo ao vivo, porque na real, depois as pessoas falavam "ah, eu posso assistir depois!", eu falava, "pode, mas meu, não é a mesma coisa!" Mas a delícia assim de estar ali acompanhando junto, mesmo não tendo a coisa do teatro, da respiração, de você estar sacando a reação da plateia junto, ao mesmo tempo, tinha uma sinergia, de que eu estou sendo acompanhado neste momento por várias pessoas ao vivo.

- **FC:** Então os ensaios, os dias de ensaios, como foram?

- **MD:** Foram muito loucos, porque a gente não sabia muito como fazer, mas aí eu já tinha escrito, o texto já estava pronto, peguei pedaços do que o Nuno tinha mandado antes da pandemia, falei "Nuno, vou te colocar como dramaturgia junto comigo", ele falou "não, de jeito nenhum! (risos) pode usar como você quiser o que eu te mandei, mas não". Falei, "tá então eu vou te colocar como colaborador, entra de algum jeito, você foi importantíssimo", e tal. Porque o Nuno tem essa coisa, ele põe lenha na fogueira depois ele quer tirar o corpo fora. (risos) Então o texto já estava todo pronto, e aí eu escrevi o texto já pensando nessa estrutura da minha própria casa, e aí a gente começou a se encontrar e fazer ensaios, tudo via Zoom. E a ideia inicial era resolver com o Zoom, mas dava muita cagada. Acho que até melhorou já, a tecnologia do Zoom, mas a gente ia compartilhar vídeos, porque então eu pensei numa estrutura que ficava sempre intercalando, uma cena ao vivo com uma pirulinha de vídeo, pra exatamente dar tempo de eu chegar no próximo cenário, trocar de figurino, tem toda uma logística. E na hora de soltar o vídeo era uma catástrofe, às vezes ia o vídeo e não ia o som... enfim. Eu lembro de um dos ensaios que a gente terminou e já tinha uma equipe gigante assistindo, pessoal da divulgação, assessoria de imprensa, etc, e que foi para sentar e chorar (risos). Tanto que acabou, estava aquele monte de quadradinho e o nosso quadrado era a Gi, porque a ainda por cima a Gi que estava nessa função de ficar lá no Zoom selecionando vídeo, soltando música... e eu do lado assim pensando "fodeu, né? Vamos cancelar,

porque não está dando certo", aí a Gabi Brites, que assinou os vídeos, ela falou, "gente, eu estou sentindo que pra dar certo isso de uma espécie de uma mesa que receba os sinais, misture tudo e jogue o resultado final no YouTube, que seja, ou na plataforma onde for passar". Aí fomos pesquisar a mesa, até que a gente descobriu esse cara, o Ricardo, que apresentou o tal do VMIXCall, que é esse software, que é essa mesa na verdade. E aí ele veio aqui em casa, eu conheci uma única vez na vida o Ricardo, veio com máscara e tal, abriu o computador dele e apresentou o software falou, "é assim que funciona, eu posso perceber até oito sinais de celular, ou de computador, o que é que seja, e consigo fazer mil coisas, e eu faço tudo é remotamente, faço lá da minha casa", e aí a gente já bateu a agenda, avisamos que eram vinte e quatro sessões, "pode essas datas?", e ele podia. E aí foi uma solução incrível, e aliás é uma das coisas que as pessoas mais falam quando elogiam Peça, é o fluxo exatamente, falam "foi um dos únicos trabalhos que eu comecei a assistir e não parei, nada me desconcentrou", e eu acho que muito tem a ver com uma coisa de trilha sonora, que a gente trabalhou, uma trilha que está sempre conduzindo. Mas eu sinto que essa ferramenta foi muito importante, pra dar um acabamento mesmo. E inclusive coisas muito incríveis, quando a gente foi ensaiar a cena do pesadelo, que é aquela loucura que eu saio de carro, a Marisa Bentivegna, que cuidou da luz... e isso é muito louco, que era toda uma equipe que tinha uma nomenclatura no fazer teatral (risos), mas chegou nessa hora ela virou uma diretora de arte... mas a gente resolveu nos créditos finais manter a nomenclatura do do teatro tradicional. E a Marisa ela falou, "escuta, eu tinha vontade da gente colocar uma luz diferente nessa cena, do pesadelo, uma coisa meio esverdeada". Aí ela preparou na casa dela, era minha vizinha, deixou na minha caixa de correio umas gelatinas de teatro no formato de celular. Aí quando a gente foi fazer o ensaio, a minha tractana ela não estava completamente, então estava dando muito errado, aquela gelatina não me encaixava, caía. E aí o Ricardo lá da casa dele falou "gente, vocês estão querendo mexer na luz eu consigo mexer aqui, dar esse tom esverdeado" Aí na hora de testar, eu não estou lembrando exatamente qual era a questão técnica, que resultou naquela coisa foda que são as duas câmeras misturadas, mas totalmente sem querer, nem o Ricardo sabia. Foi sem querer na experimentação de um de um ensaio. Porque eu preparei a Tractana com uma câmera voltada pra frente e outra pra mim, com dois celulares encaixados, pra ele fazer cortes - subjetiva/objetiva. Acho que na hora de mexer nessa coisa da luz, acabou resultando nessa coisa mixada, você fica vendo ao mesmo tempo as duas coisas. E daí o Ricardo "Eu não sei o que aconteceu, não consegui mais jogar de uma câmera pra outra, ficou misturado, desculpa eu vou ver como é que faz", eu falei "desculpa? Maravilhoso! Já está mantido isso" (risos). Aí eu perguntei se tinha como desfazer, daí ele descobriu. Então, aí a gente marcou um momento, porque senão ia ficar muito tempo dessa confusão, eu falei "então na hora que bate a janela ali para esse negócio". Então assim a gente foi descobrindo também essa nova tecnologia e se valendo dela né. Agora deixa eu deixa eu pegar aqui pra te mostrar. (mostra tractana para a câmera) Então isso aqui era um suporte de violão. E eu estava lá pensando, como fazer esse negócio, já imaginando a cena do pesadelo, de eu ter uma

câmera, uma espécie uma estética de auto-steadicam, que me filme, que filme o que eu estou vendo, e que fique no meu corpo. Aí estava lá pensando, olhei pro meu suporte de violão, falei, "Ah, você!" (risos). E aí a gente criou, eu e a Gi criamos esse negócio. Aí a gente tinha também em casa esses elásticos, agora ele não está do jeito certo de vestir, mas ele fica preso no meu corpo, eu com as mãos livres. E aqui vem uma caixinha velcrada com o celular dentro virado pra cá, o outro celular virado pra lá. Mandava um sinal lá pro Ricardo.

- **FC:** Teve toda a confecção de um objeto, então pra conseguir utilizar?
- **MD:** Sim, total, e aí e essa loucura, né? Tudo meio no improvisado, porque também era uma fase que a gente não tava saindo de casa, né? Não tinha nem loja aberta pra gente procurar, aí eu lembro que inclusive esse negócio do EVA, que eu acabei colocando pra dar esse amortecimento, e pra dar esse suporte dos celulares, eu não conseguia colar. Aí perguntei pra Marisa o que eu poderia usar para colar EVA, e ela deixou uma cola aqui na minha caixa de correio. (risos)
- **FC:** E foi legal que vocês foram encontrando eh soluções tecnológicas, como a mesa e tal, e também soluções manuais, né?
- **MD:** Totalmente gambiarra. (risos). Aliás falando da gambiarra teve a cena do Marat na banheira, que também foi total isso. Chamei a Marisa, disse que eu queria que tivesse sangue na banheira. Falei, "acho que seria muito legal ter um sangue que aparecesse mesmo", e aí ela falou foi pesquisar. Ela começou a pesquisar na casa dela, foi na farmácia, trouxe vários Povidine, aquele antisséptico, e aí a gente fez uma tractana também, ela ficava em cima do box com um tubinho, e na hora certa ela tacava Povidine dentro do tubinho, aí começava a escorrer na água. E muito louco porque quando eu pirei falei "gente vamos fazer!", ficou todo mundo pensando "como é que eu vou fazer, né?", assim cada profissional, em cada setor.
- **FC:** Já tinha equipe montada?
- **MD:** É, já tinha, era a equipe da Peça, né? Maria, Marisa era luz do cenário, a Jana na direção, a Gi na assistência de direção e preparação corporal, a Gabi Brites já era de vídeo, enfim, já tinha toda essa equipe. Aí na hora de ir pro online, as pessoas meio perdidas. A Jana por exemplo ela tem esse depoimento, ela também ficou nesse, perguntando como ela iria dirigir online. E na real ela falou, "tá, mas na verdade, o que eu estou vendo aqui na minha tela, que eu estou dirigindo, é esse enquadramento mesmo que vai ter que resultar então, ok, é isso aí". Todo mundo no final se sentiu super incluído. O Fábio Namatame me mandava os figurinos via Uber, eu provava no Zoom, a gente avaliava se estava bom ou não, aí mandava o Uber, voltava pra ele.

- **FC:** É legal, acho que esse senso de coletividade é um dos principais características do teatro, e que vão diferenciar o teatro das outras artes, que bom que deu pra se manter isso.

- **MD:** Sim, super rolou. E com e com cuidado, né? Assim, tanto que reunião mesmo, foi esses dois dias que a gente gravou a cena do banheiro e a cena da bunda. E aí a Marisa e a Gabi Brites vieram aqui pra casa, montou-se uma pequena equipe de cinema, elas duas, a Gi e eu atuando, e a gente produziu essas duas cenas assim. Ah, teve uma coisa muito importante, que eu acho que dentro do processo ajudou muito que num determinado momento eu resolvi criar um storyboard. Então eu junto com a Gi fomos fotografando frames, de cada parte da peça, e daí eu montei esse storyboard. Peguei o texto e fui colando as fotinhos, e isso ajudou muito toda a equipe a visualizar e pensar os quadros mesmo. Então, o Namatame, por exemplo, ele chegou naquele roupão todo chique meio cobre para o Descartes a partir do desse storyboard, porque ele achou que ia combinar com a cor da poltrona e dialogar com vídeo do Marat, que acho que a gente já tinha até feito, que que estava uma coisa meio renascentista assim e tal. Então então foi muito foi um lugar de entrecruzar teatro com cinema mesmo que foi muito interessante fazer esse storyboard.

- **FC:** Esse entrecruzar teatro e cinema eu quero falar com você também. Você tem bastante experiência com teatro, com televisão, com cinema... E pelo menos eu visualizo essas experiências de teatro remoto como uma forma de mesclar um pouco essas linguagens, brincar um pouco com essas possibilidades. Queria que você me falasse como foi nesse âmbito, pra vocês mesclar as linguagens que você já trabalhava. Porque já ia ter vídeos na peça presencial, e houve um reajuste pra peça virtual.

- **MD:** Então, eu acho tem uma coisa que no cinema eu sou aquele ator que não respeita as ordens do segundo assistente (risos), aquele que pede que você fique lá no camarim enquanto estão montando a luz, enquanto a arte está terminando. Eu gosto de já me meter lá, eu já fico lá olhando, fico sacando, já ficco respirando o set, o ambiente. E eu sempre fui assim, peço desculpa pros caras da luz, da técnica, pergunto se estou atrapalhando, e me mandam ficar de boa. Porque eu sei também que agora é o momento da luz, sabe? Não é pra ter mais ninguém a não ser os caras da luz. Eu sinto que essa minha atitude me deu uma noção muito do audiovisual em todos os setores, sinto que isso me ajudou. Nem conscientemente, mas uma coisa que está no meu fazer, no meu estar em cena. Sinto também que uma outra coisa que a gente descobriu no processo, já de ensaiar online, por exemplo a cena da terapia inicialmente inclusive, no storyboard ainda está assim, era eu sentado na mesma poltrona onde eu faço o Descartes, com poltrona meio como se fosse divã, meio de costas, e a gente fez um dia assim. Aí eu fui assistir e eu falei "nossa, eu desligaria no primeiro minuto" porque é isso uma coisa que talvez no teatro super funcionasse, porque o teatro tem uma coisa mais contemplativa, que aqui não rola. 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. E isso foi uma descoberta importante que escorregou depois pra todo o resto.

- **FC:** A frontalidade?
- **MD:** Acho que não só a frontalidade, mas esse vetor da comunicação. Eu não posso perder isso aqui, esse esse olho no olho, 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? Não sei se isso é uma regra também, mas pra gente sentir que não funcionava, quadros muito contemplativos, muito abertos, e eu fazendo coisa lá... senti que não rolava. Então isso foi uma descoberta dessa nova linguagem que eu acredito que isso o mais certo. Porque essa coisa dessas lives, desse híbrido aí, é inevitável você lidar com o fator de dispersão do público, de quem está assistindo.
- **FC:** Não tem nem como controlar, né?
- **MD:** Não tem, não tem como controlar e é batata. A pessoa vai estar aqui olhando a tela e vai saltar uma mensagem no WhatsApp. Então acho que se não tem do lado de cá uma coisa que está te chamando "fica aqui fica aqui fica aqui fica comigo" (risos), é muito fácil perder o público.
- **FC:** E e tem uma relação também não é você que está sempre em cena, né, de maneira ao vivo, vocês esta me falando também que vocês jogam muito com esses vídeos pré-gravados. Você já ia com isso no presencial, e você me traz aqui como se fosse um recurso também pra transições, né? Mas foi só como recurso, ou tem alguma outra questão da Peça que é uma possibilidade do virtual que você enxerga com esses vídeos pré-gravados, mesclando com o ao vivo?
- **MD:** Quando eu estruturei o roteiro tinha essa necessidade prática mesmo, realmente. Eu falava "não, vou precisar de um tempo pra subir as escadas, chegar lá, trocar de figurino, aqui vai ter que ter um vídeo de tantos minutos", uma coisa calculada, com minutagem. Mas tiveram outras questões também, por exemplo, a bunda e a cara são um vídeo, aquela sequência. que eu fiquei em dúvida até o final se eu não fazia ao vivo também, aquela parte. Mas aí comecei a ter um medo meio operacional, porque era uma luz muito em foco, foquinho na cara e foquinho na bunda. E como fazer isso, tá no foquinho da bunda e aí mudar e está na cara, começou a ficar uma coisa operacionalmente meio complicada, complexa e a gente acaba decidindo ser um vídeo pronto. Aí acho que outros foram muito resultado desse lado autoficcional. Então, por exemplo, aquele vídeo que é uma colagem de fotos, que é uma espécie de homenagem a minha mãe, foi uma coisa que a gente se perguntou se precisava, e aí pegou num lugar meu que eu falei "precisa, isso aqui precisa, se eu vou fazer uma live que eu converso com a minha mãe, eu quero que depois saibam

quem foi essa pessoa que eu estou falando". E aí foi muito legal, porque também o vídeo do parto, é um vídeo de quatro horas e meia, porque o trabalho de parto mesmo foram trinta e seis horas! Então debruçar sobre aquilo, e aí fui eu mesmo que fiz a edição toda, eu editei já pensando em compor com aquele texto que eu tinha escrito. Na verdade, tudo meio misturado, porque quando eu escrevi o texto eu já ficava pensando "isso aqui é junto com aquela parte que ele está remexendo a aguinha da banheira".

- **FC:** Já escreveu pensando nesses vídeos então?
- **MD:** Escrevi pensando um pouco no material que eu tinha, que eu tinha vontade de por. E aí foi muito foda mergulhar em todo o material pra transformar aquelas quatro horas de vídeo numa compilado que um pouco combinasse com o discurso que eu estava querendo construir, estava querendo falar ali. E então foi muito nesse sentido. Algumas peças de vídeo caíram, por exemplo, a do pé, e eu tinha preparado outras duas transições que eram meio que homenagens pro meu irmão e pra minha irmã, numa delas era uma coletânea de fotos do meu irmão, com a voz da George cantando uma música da montagem do Marat Sade da Escola de Arte Dramática. É uma música super forte assim "Marat, Marat, explica o que aconteceu... "(cantarola), e ficou super bonito, mas pessoas não iam entender quem era aquele bebê que vira uma mulher, que era minha irmã, aquela música... mas no final a gente achou que não precisava. Mas aí chegou na hora de se desfazer do da minha mãe, eu falei, "não, da minha mãe não, minha mãe eu quero".
- **FC:** E na e nessas cenas ao vivo Marat, você tinha espaço pra improviso ou tinha uma estrutura mais fixa?
- **MD:** Ah, tinha fixa, mas tinha espaço sim. Tanto que na cena do percurso de carro, às vezes eu mudava o texto, ia mudando assim, ia atualizando em relação a barbárie do nosso governo, tanto que depois das vinte e quatro sessões que, foi em junho e julho, em dezembro teve a virada cultural aqui em São Paulo, estava sendo tudo on-line também, e me convidaram pra fazer uma sessão. E aí eu preparei um áudio em dezembro teve a virada cultural aqui em São Paulo, estava sendo tudo online também e me convidaram pra fazer uma sessão, uma única sessão. E aí eu preparei um áudio pro momento do carro, com um compilado das barbaridades que o b**** (palavrão para se referir a Jair Bolsonaro) já tinha falado em relação a covid até então. Eu fiz uma pesquisa e preparei um áudio bem grande e fiz a cena toda do carro calado, entrava no carro, saía e deixava esse áudio rolando. Eu só voltava a falar na hora que era a ligação da Gi. E então sim, de certa forma tinha nos espaços, nas partes que eram ao vivo um espaço para improviso. A cena na hora do Descartes, quando tem aquela quebra de quarta parede, que eu sou o Descartes de repente eu trago pra perto e sou eu mesmo, foi mais ou menos no meio da temporada que eu falei "Gi, hoje faz uma coisa, pega um comprimido, me oferece, aí você fala cloroquina", então foi uma coisa que surgiu também no meio. E então tinha, tinha

espaço assim de improviso, mas tinha algum rigor, até porque tinha deixas pro Ricardo soltar a trilha sonora, soltar vídeos, então não dava pra pirar completamente. Mas dava pra ir tendo umas ideias durante.

- **FC:** Você me falou de perder o público, dessa dessa notificação que aparece, e desse contato que você tem. Tem em Peça uma tentativa de manter um contato com o público, um que seria equivalente ao do presencial?

- **MD:** A gente tinha, mas quando saiu do do Zoom e foi pra essa plataforma não tinha mais como. Foi uma perda que a gente até achou uma pena. Mas que aí a Janaína, que era mais entusiasta de ter essa possibilidade, sugeriu de no finalzinho abrir uma câmera de vocês na cozinha, fazendo a desmontagem, pra trazer de novo essa coisa de talvez até poder falar enfim. Mas de fato existia um desejo, e seria naquele momento do Descartes, eu quebro e começo a conversar, francamente, falar, "e aí como é que está aí pra você essa experiência?", queria poder ouvir a resposta de alguém, realmente dialogar. Mas aí ponderou, ou era um negócio bem acabado através do VMIXCall, ou a gente faz no zoom, mas aí corre todos os riscos, e tem a possibilidade de falar pra alguém abrir câmera...", nem sei como seria na verdade, alguém queria permitir alguém abrir a câmera pra conversar comigo... enfim, tinha esse desejo, mas acabou não não rolando.

- **FC:** Mas mesmo assim tem toda essa questão que você percebeu, do contato com o público a partir do olho. Acho que isso também é uma forma de tentar manter o público, né?

- **MD:** Sim total, teve uma coisa que foi um acerto da Jana, em alguns momentos mostrar o horário, o horário real assim, mostrar que realmente está acontecendo. Outra coisa que foi muito louca, mesmo sem ser zoom, sem ser dialogando com outras pessoas, a gente está sempre se monitorando, em todas essas plataformas, você sempre está se vendo numa telinha, vendo o resultado do que tá acontecendo, e ao mesmo tempo tendo que olhar pra outra pessoa... Mas quando é conversa é pior ainda, porque aí o olho da outra pessoa está aqui [aponta para a câmera], então isso é uma coisa muito louca. Porque eu no audiovisual, por exemplo, eu sou um ator que quando acaba a cena, eu nunca corro lá no pra assistir e ver como é que foi, não gosto assim. Eu pergunto, se tiver alguma coisa que eu posso melhorar, o diretor acha que vale a pena eu ir lá, eu vou, senão eu prefiro não ir. Eu gosto de ter essa experiência de que o que foi feito, foi feito, e passou, já foi. E nessa tecnologia aqui não tem como, né? Ainda mais numa coisa que é feita com a própria câmera, se tivesse alguém me filmando, alguém controlando a câmera e o enquadramento, OK, mas no caso não, era sempre algum dispositivo que eu estava [operando], ou era esse laptop aqui no Descartes, que eu estava aqui na frente, ou era o celularzinho. Eu estava sempre me enxergando, até pro enquadramento estar minimamente bom, então isso era uma coisa bem louca também da dessa nova experiência. E rolava também uma coisa horrível nos primeiros ensaios que era

um retorno de áudio que era impossível, porque eu eu ficava escutando com delay a minha própria fala, o que eu tinha acabado de falar, aí um dia parei no meio, eu falei "gente não dá, desculpa, mas não dá!". Aí o Ricardo sugeriu de colocar uma borrachinha na saída do som do celular, porque o que acontecia é que o máximo que eu baixasse do celular ainda ficava um retorno, e não não adiantava a tal borrachinha. A gente fez com borrachinha, aí um dia o Ricardo falou pesquisou e era um botão que ele tinha que apertar no software pra parar de dar retorno. Teve um dia, que era um único dia que o Ricardo não podia, a gente já sabia quando contratou ele, que um amigo dele foi fazer, e a gente teve que cancelar a sessão porque cinco minutos antes, o amigo dele não sabia como tirar o tal do retorno, e a gente não conseguia falar com o Ricardo, ele estava no meio de um evento. E eu falava "gente, desculpa mas não dá pra fazer, então pede mil desculpas...", aí a produção já preparou uma cartela falando "hoje não vai ser ao vivo, tivemos problemas técnicos, vocês vão assistir a gravação de ontem", e foi o único dia que isso aconteceu, mas enfim, é isso, era um problema técnico incontornável, e foi o único dia que a gente teve que cancelar mesmo.

- **FC:** E Marat, isso de ser ao vivo, foi uma, foi uma insistência sua, houve um pensamento de tentar fazer algo todo pré-gravado?
- **MD:** Assim, quando a gente propôs lá pro edital, pra secretaria, isso de transformar em algo em live, naturalmente a gente pensou "vinte e quatro sessões feitas vivo". Aí ao longo do nosso processo, a Jana por exemplo, não só a Jana mas muita gente falava sobre sair de carro, falavam "é muito loucura cara, não faz isso", e eu perguntava "por que não gente? Tô falando não tem perigo, o negócio tá pendurado aqui, não me atrapalha pra dirigir", "mas você vai ficar olhando pra câmera, você vai bater esse carro, vai dar merda." (risos) Aí eu bati o pé, falei, "eu quero, pra mim essa é a cena mais legal, de fazer, quero fazer inteira ao vivo cada dia uma nova aventura".
- **FC:** Teve até um lance com um porteiro, que eu vi você falando né?
- **MD:** Do porteiro do teatro, teve. O cara começou a ficar com medo, imagina. Porque eu acho que a nossa produção até avisou lá, inclusive se fosse presencial seria lá no Cacilda Becker. E a produção até avisou, falou "olha, está fazendo online e vai passar aqui toda noite, faz parte da peça", só que trocava de porteiro lá, não era sempre mesmo, eu acho que me deixaram um aviso. Aí um dia esse cara veio querer tretar, eu fiquei meio com medo e tal (risos). Saí, aí na hora que eu voltei pra garagem, fiz a live da mãe, eu imediatamente liguei pro Cacilda Becker, na sequência era um vídeo aí, eu liguei, falei, "amigo te explicar uma coisa, é uma peça que eu tô fazendo", e ele "não, porque todo dia aparece aqui e com um negócio, parece uma arma", eu falei, "nossa, tem toda a razão, desculpa, mas fica informado agora".

- **FC:** E Marat, essa experiência de mesclar essas linguagens, essa linguagem do teatro, essa linguagem do audiovisual, você acredita que criou possibilidades aqui nesse cyberspaço, que não seriam possíveis no presencial?
- **MD:** Será? Porque acho que você pode trazer o audiovisual pra dentro do presencial, né? O que não dá é pra fazer o contrário, ter público aqui nessa nesse negócio que é uma tela de vidro. Então não sei, o que eu acho é que uma possibilidade que foi muito incrível, porque as pessoas começaram a produzir coisas que puderam ser vistas por gente que não veria se fosse presencial, do mundo inteiro. Então abriu um espaço que não era ocupado ainda por obras de arte. Essa coisa do YouTube. por exemplo, até então a imagem que eu tinha de youtubers era aquela bobajada assim (risos). Então acho que é um espaço que não tem porque deixar de existir. Acho que teve essa demanda não tinha como ter encontro público-plateia, mas acho que nada impede das pessoas continuarem produzindo obras que são nesse formato híbrido.
- **FC:** Eu acho que é um pouco a tendência agora, né?
- **MD:** É, apesar de que também eu acho que ninguém aguenta mais, deu uma saturada, acho que agora as pessoas vão querer voltar no teatro, o saguão, o palco tablado, e aí quando tiverem com muita preguiça de sair de casa "vamos ver se não tem um virtual aqui".
- **FC:** E Marat, com toda essa discussão de migrar pro espaço virtual, e o que isso se torna... na sua leitura, a Peça, é uma peça de teatro?
- **MD:** Não, acho que não.
- **FC:** Por quê?
- **MD:** Ah, porque não é, porque não foi pensada como uma peça de teatro. Foi pensada como essa outra coisa, que aí cada um dá o nome que quiser. Inclusive eu dava risada no começo, quando eu fiz tal, tinha uma resistência. As pessoas falavam sobre o teatro virtual, mas não é teatro. Eu falo, "bom, mas óbvio que não é teatro, vamos passar pra próxima página", porque as pessoas ficaram nessa discussão quase raivosa se é ou não é teatro, quem está falando que é teatro? É uma outra coisa é um híbrido que é feito ao vivo, tem um ator interpretando, mas realmente não é teatro. Tem elementos, tem uma dramaturgia, tem um um pensamento cênico, mas é uma outra coisa.
- **FC:** Você conseguiria nomear o que você acha que é?
- **MD:** Tem gente que chama de espetáculo virtual.... Eu não me arriscaria dar um nome (risos)

- **FC:** Tudo bem. E te interessaria continuar experimentando essas possibilidades, experimentando esse nova linguagem, essa outra coisa que seria esse espaço híbrido... você tem interesse em continuar trabalhando com isso?

- **MD:** Olha, pra falar bem a verdade eu acho que não, mas eu tenho uma outra peça que eu escrevo, e que seria muito legal se ela fosse feita nesse formato. Porque inclusive faz uma metalinguagem dessa coisa do teatro online, teatro virtual. E eu tinha vontade de fazer assim. Bem resumidamente, é um casal, o cara é meio dramaturgo, mas que está fodido, sem trabalho por causa da pandemia, por causa de um contexto pandêmico... a peça não fala "pandemia", mas é um contexto de ter que estar confinado/isolado. E ele é casado com uma promotora de justiça, e eles tem dois filhos e nesse dia que acontece a peça, que acontece a história, os filhos foram pra casa da mãe dele dormir porque o casal esta em uma merda de relação, e conseguiram marcar aquele dia pra mandar os filhos pra casa da mãe dele, pra eles terem uma conversa. Só que aí a brincadeira, a metalinguagem, é que esse dramaturgo resolve gravar tudo, porque ele está querendo escrever um texto que seja meio autoficcional, que fale um pouco de relação. Então ele programa com um amigo que está remotamente, faz uma experiência, quase que um ensaio... Combina com esse cara, e deixa um computador na sala aberto, celular dele preparado, uma licença poética... ele prepara o celular da mulher também, deixa ali uma câmera aberta no celular, e enfim, e essa mulher, essa promotora é meio que a Laura Tesler... E no meio dessa lavagem de roupa do casal, ela está ali no grupo de WhatsApp dos promotores, supostamente naquele momento em que eles trocam mensagens a respeito daquela entrevista que não deixaram o Lula dar, pra pra Monica Bergmann. E aí eu misturo também com ela descobrindo o que o que o Moro falou sobre, não sei se foi sobre ela exatamente, na vida real, que falou "ó ela é muito fraca nas ambições, vamos trocar, chamar outra" enfim... expondo toda essa merda que foi essa conluio aí do Ministério Público.

- **FC:** Brincando com essa vigia que é essa câmera...

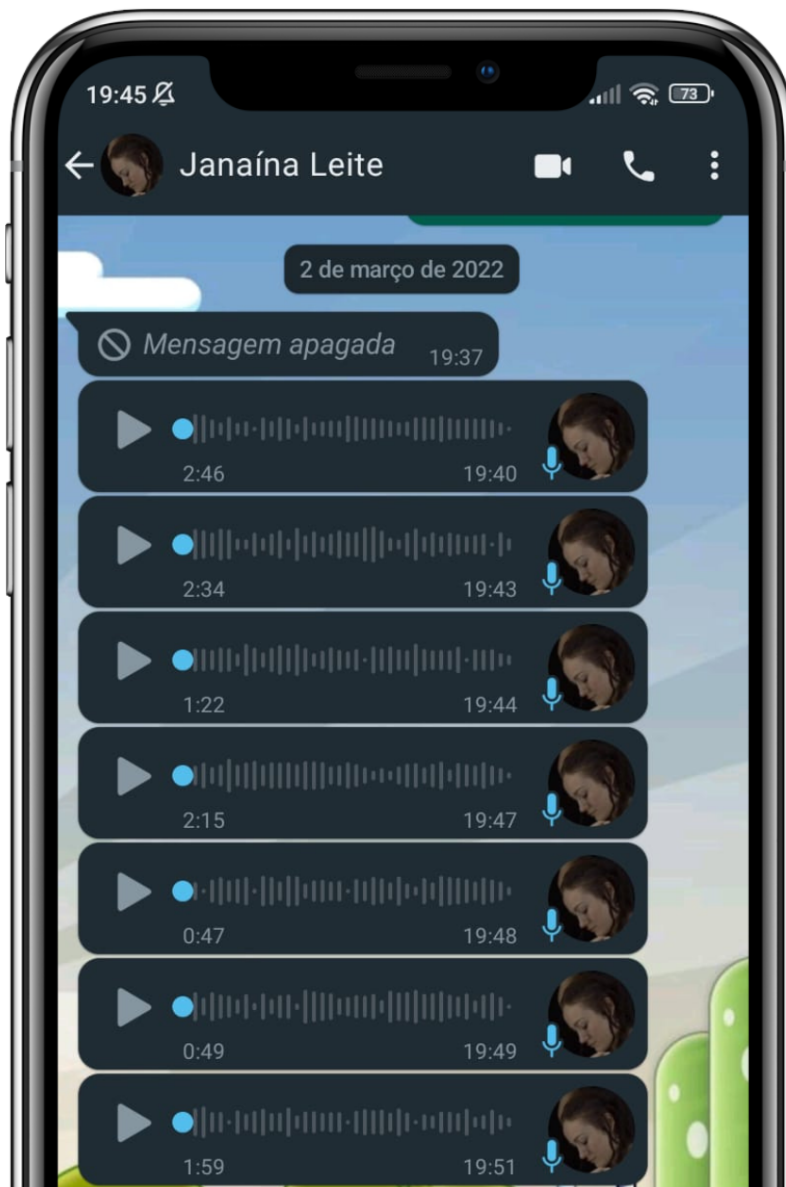
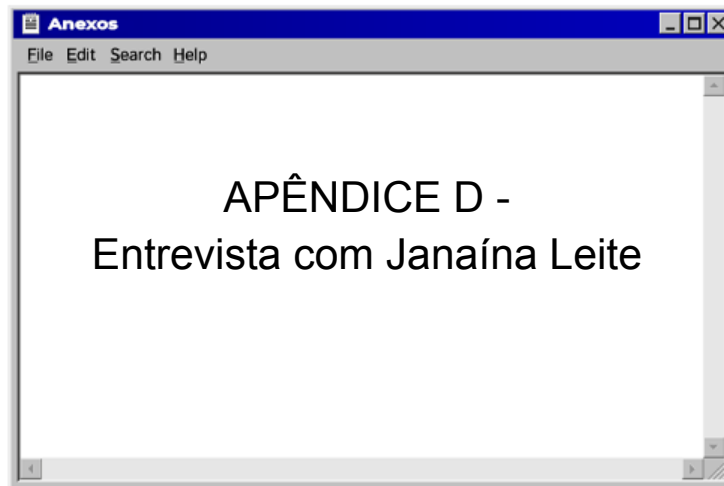
- **MD:** É exatamente, porque aí só no final da peça uma amiga avisa, fala "querida, seguinte, tudo que está acontecendo na tua casa está sendo, visto você está on-line, a casa caiu pra você". Aí ela descobre, fica puta, aponta uma arma pro marido... e nessas toca interfone, e é a polícia federal, indo lá...

- **FC:** E você tem vontade de montar essa peça?

- **MD:** Eu tenho vontade, ainda mais um ano de eleição né... (risos) E aí é uma peça que faz sentido ser feita nesse formato.

- **FC:** Bacana Marat! Olha só, finalizei as minhas perguntas. Quero te agradecer muito por esse espaço, a Peça foi o grande canalizador da minha vontade de fazer uma pesquisa sobre esse teatro virtual, então é bem importante, bem significativa pra mim essa conversa entre a gente.

- **MD:** Ah que legal. Eu acho que assim, das críticas que eu sentia no ar, e que as vezes eu via. Uma coisa era isso de "é teatro/não é teatro", mas nem cabe essa discussão. E outra coisa da autoficção, do teatro autobiográfico, que também teve um boom, e que eu via muitas, muita gente criticando, falando "Ah, agora todo mundo quer falar de si mesmo", como se isso não pudesse uma expressão artística, se transformar uma expressão artística.
- **FC:** Como se fosse algo ruim.
- **MD:** Como se fosse algo ruim, exatamente. E na real, eu acho que o contexto da pandemia provocou isso, além das pessoas terem que se virar e aí fazer coisas online, na sua própria casa. A situação do confinamento jogou todo mundo pra dentro de si, olhar pra si mesmo, olhar para o seu núcleo familiar, para sua vida... então eu acho que o que rolou comigo, e que resultou em Peça, foi uma coisa muito louca, porque eu já vinha um pouco nesse movimento de uma investigação que era mais pessoal, autoficcional, e de repente a pandemia falou "olha mesmo aí pra dentro". (risos) E então acho achei foda, e muito legal que tenha acontecido tanto dessas obras que são autoficcionais, porque eu acho que foi um movimento inevitável dos artistas pra dentro de si mesmos.
- **FC:** E eu acho que é uma expressão de arte que surge a partir disso, sabe? Eu acho que além da pandemia empurrar as pessoas pra olharem pra si mesmas, empurrou o teatro pra esse espaço, né? Aquilo que o teatro tanto negava, e tensionava... Eu leio como a resistência do teatro à internet, e nos colocou como uma única forma possível em determinado momento.
- **MD:** Total, é, acho que exatamente por isso que algumas pessoas ficaram tão inconformadas, que tinha gente acho que até hoje fala "não, isso não é teatro!", mas mas enfim.
- **FC:** Ah mas de novo, muito obrigado mesmo Marat.
- **MD:** Valeu e obrigado você Felipe, pelo interesse.



ENTREVISTA COM JANAÍNA LEITE

Peça

Realizado em: 04 de Março de 2022

via áudios no whatsapp

- **Felipe Cremonini:** Conte um pouco sobre sua trajetória e experiência com teatro virtual durante a pandemia.

- **Janaína Leite:** Lógico que eu tive um início bastante precoce, com essa ideia de um teatro virtual na pandemia, porque eu estava com processo em curso já com o Marat Descartes, o processo já vinha aí sofrendo algumas crises, umas migrações temáticas e tal. Justamente a gente tinha proposto uma pausa, uma suspensão para pensar, pra decantar, tinha feito alguns experimentos que tinham aberto ali um lugar mais delicado e mais sensível do Marat, e a gente ainda estava vendo o quanto poderia seguir nessa pegada. Mas daí veio a pandemia e a gente precisou realmente suspender o processo. E aí foi muito interessante porque com o projeto em curso a gente estava naquela questão de “segue ou não segue”, de repente a gente teve realmente um *insight*, assim poderia dizer, uma sintonia muito grande entre eu e o Marat que teve a ver com o fato, justamente, dessa suspensão. Esse momento de crise do processo levou o Marat a entrar no processo de análise mesmo, análise terapêutica. O projeto flertava naquele momento com questões de morte, já tinha ali a ideia de convidar Maria Rita Kehl pra pensar a questão da melancolia, e o Marat estava em contato com ela para, enfim, falar “olha o processo vai ficar suspenso agora”, e de repente (eles) resolveram fazer análise virtualmente. E esse disparador, esse lugar de uma análise virtual, esse lugar que você pega o seu computador e vai pro banheiro, onde é o lugar mais silencioso da casa para poder fazer terapia, foi realmente um mote fundamental da gente entender o que poderia ser um enquadramento para a Peça, que é esse lugar do íntimo enquadrado pela virtualidade, e a gente tinha de fato um projeto em curso. Então foi juntar uma questão prática, de um projeto que a gente precisaria decidir se seguia ou não, onde ter encontrado um mote, um ponto de partida um enquadramento que tinha a ver com a virtualidade, que tinha a ver com a mediação da tela, mais com esse substrato de uma ordem mais subjetiva, mais pessoal, e a gente achou que podia começar, podia fazer o trabalho. E aí foi muito no começo, a gente estreou em maio/junho esse espetáculo, a pandemia tinha começado em março, depois muita coisa aconteceu né, depois todo mundo acabou indo né pro virtual para experimentar seus projetos, mas ali naquele momento ainda era bastante precoce. Foi bem intenso para gente começar assim, foi uma experiência bem feliz.

- **FC:** Quais pontos como diretora você destaca na experiência com A Peça? Por exemplo, rotinas de ensaio, escolhas estéticas, direção à distância, etc...

- **JL:** Acho que com Peça, sobretudo, são dois momentos muito diversos né? Quando a gente estava em formato presencial, aí em sala de ensaio ainda com texto que era a partir da história de Duchamp, e um outro pressuposto quando a gente migra pros ensaios virtuais, agora a partir desse recorte novo. A gente entendeu “Ah então vai ser né?” A gente falou muito das coisas de uma “peça de desktop”, né? Porque tinha já essa dimensão dos arquivos, dos documentos do Marat, a gente já sabia que ia

tocar esse material mais pessoal, aí com esse pressuposto de uma sessão de terapia e de como a gente ia entrando, com uma casa invadida pela tela, invadida pela virtualidade, onde a gente mistura trabalho, vida doméstica, afetiva, terapêutica... Então, isso era o enquadramento geral e a gente começou a entender que tinha que ensaiar pelo computador, pelo Zoom, que essa era a resultante. Essa era a visualidade. Até pedir em um dado momento pro Marat pra fazer um *storyboard*, desenhar quadro a quadro... onde é que você está no quadro? Como é que a gente está vendo essa imagem? Que cômodos da casa [serão usados]? A gente começou de fato a ensaiar virtualmente. Eu não estive nenhuma vez na casa do Marat a gente ensaiou a peça inteira virtualmente. E foi um processo depois que a gente achou o mote, que achou o quadro, foi muito fluido. O Marat entendeu prontamente e aí o texto surgiu, o texto foi escrito muito rápido. Depois que a gente entendeu mesmo qual era a tensão, a entre virtualidade e mundo íntimo ali. A questão da morte era muito forte, né? Pro Marat a questão da morte numa perspectiva biográfica, [e a morte] a uma escala de morte planetária, né? Como estava acontecendo com a pandemia assim. A partir daí foi muito tranquilo. E obviamente como diretora eu acho que eu era muito também uma interlocutora do Marat. É um trabalho autoral muito importante dele. Eu me via muito nesse papel de mediação, de ajudar ele a encontrar as próprias ferramentas dramáticas. Tem um universo que é muito dele, e sim, tentei entender isso nas potencialidades do vídeo, entre as tecnologia da presença e da ausência. Acho que era um pouco jogar com esse jogo da internet, do audiovisual, tempo presente, mas não só, a gente mixava material gravado e não. E entender isso na relação com esse jovem espectador de um de um teatro virtual, acho que é um pouco por aí que eu tentava trabalhar com ele.

- **FC:** Considerando o aspecto virtual da obra, como você entende (ou não) 'A Peça' como uma obra de teatro? É teatro para você?
- **JL:** Acho que eu nunca me preocupei completamente com esse tipo de discussão, se é teatro, não é teatro, realmente eu acho que é um tipo de experiência híbrida entre a presença, a virtualidade, o audiovisual, o teatral... você pode estar dentro de um teatro e ver uma peça inteiramente filmada, você pode estar dentro de casa vendo um vídeo de alguém que está em estado de performance, em um jogo que é teatral. Eu realmente não me preocupei em nenhum momento em enquadrar isso, se é teatro. Eu acho que é uma experiência performativa da ordem do teatral, da ordem do audiovisual, híbrida como teatro sempre foi. Acho que o teatro nesse sentido é a linguagem que permite o hibridismo enorme entre ópera, filme, circo... Diversas linguagens que podem atravessar ali. Então nesse sentido eu acho que se tem uma linguagem que permite um trânsito, acho que é o teatro, então eu me sentia sim fazendo teatro, me sentia fazendo um filme. Mas talvez porque eu me veja como uma pessoa de teatro, talvez se eu me visse como uma pessoa de cinema, talvez me visse fazendo um filme em tempo real. Mas te digo que nunca foi uma questão definir isso.
- **FC:** "A peça" possui alguns vídeos pré-gravados que são utilizados durante as apresentações síncronas, mesclando o Teatro Virtual com a linguagem audiovisual.

Do ponto de vista da direção, como essa montagem foi feita?

- **JL:** Sobre essa questão da mixagem, do material pré-gravado com material ao vivo, acho que foi uma coisa que a gente foi entendendo dentro da estrutura dramática do material, das questões técnicas então a gente sabia que a gente queria fazer, por exemplo, o momento do carro em tempo real, pela questão do risco mesmo. É um tipo de coisa que poderia não fazer nenhuma diferença para o espectador, se fosse pré-gravado, mas são escolhas que você faz na dimensão performativa do trabalho. Para o Marat era importante sentir ali adrenalina a cada apresentação, e aí tem muito a ver com fazer teatro. A cada apresentação se sentir em risco, se sentir em ação, sentir que a cada dia ele estava ali pronto, com a família dele pra começar o espetáculo na casa dele, acho que isso é um apego ao teatro, essa dimensão do risco e do encontro. Então a gente ia tramando isso por questões técnicas, por exemplo, a banheira já sabia que ia ser pré-gravada, porque tem toda uma logística da banheira da água, de se molhar, do sangue, que era melhor, que era mais prático, que era mais desenhado, é uma cena mais composta, né? Mas ela é simultânea a uma cena que acontece em tempo real, então, essa coabitação fantasmática, de tempos, de coisas que já aconteceram, coisas que estão acontecendo agora e o público fica nesse “sem saber”, era um pouco brincar aí com essa tensão, então tinha uma decisão muito prática também, de “como é que a gente passava de uma cena na rua, pro material pré-gravado, o off, um texto melhor arquitetado, garantir de som...” então foi paulatinamente, com coisas [arquivos] sendo estritamente documentais, como por exemplo o material do parto né do Marat da esposa dele, enfim, materiais que tem essa característica de serem muito únicos, então era uma trama entre a dimensão da presença do acontecimento e o material de arquivo. E essa teatralidade que faltava, como a cena na banheira com a necessidade de ter aquela dramaturgia do desktop, era muito importante. Então mais ou menos assim que a gente foi costurando.
- **FC:** Existe em “A Peça” uma tentativa de criar relação com o público? Como?
- **JL:** Acho que sim. Sim, na medida que o espectador está ali pressuposto o tempo inteiro. Começa numa relação que parece com o terapeuta, e de repente a gente parece com o público, e é o terapeuta, depois outras brincadeiras vão acontecendo ao longo do espetáculo. Mas tem a pressuposição do espectador. Nenhum momento é tratado como uma obra de quarta parede, um filme 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.
- **FC:** Você acredita que a experiência de Teatro Virtual e relação com audiovisual abre caminho para experimentações que não seriam possíveis no palco tradicional?
- **JL:** Acho que sim é um canto que se abre, acho que talvez a gente esteja muito estafado do virtual por conta da pandemia, essa vida de rede social, mas eu acho que esse lugar do virtual, do Teatro Virtual, enfim, esse nome que você colocou na

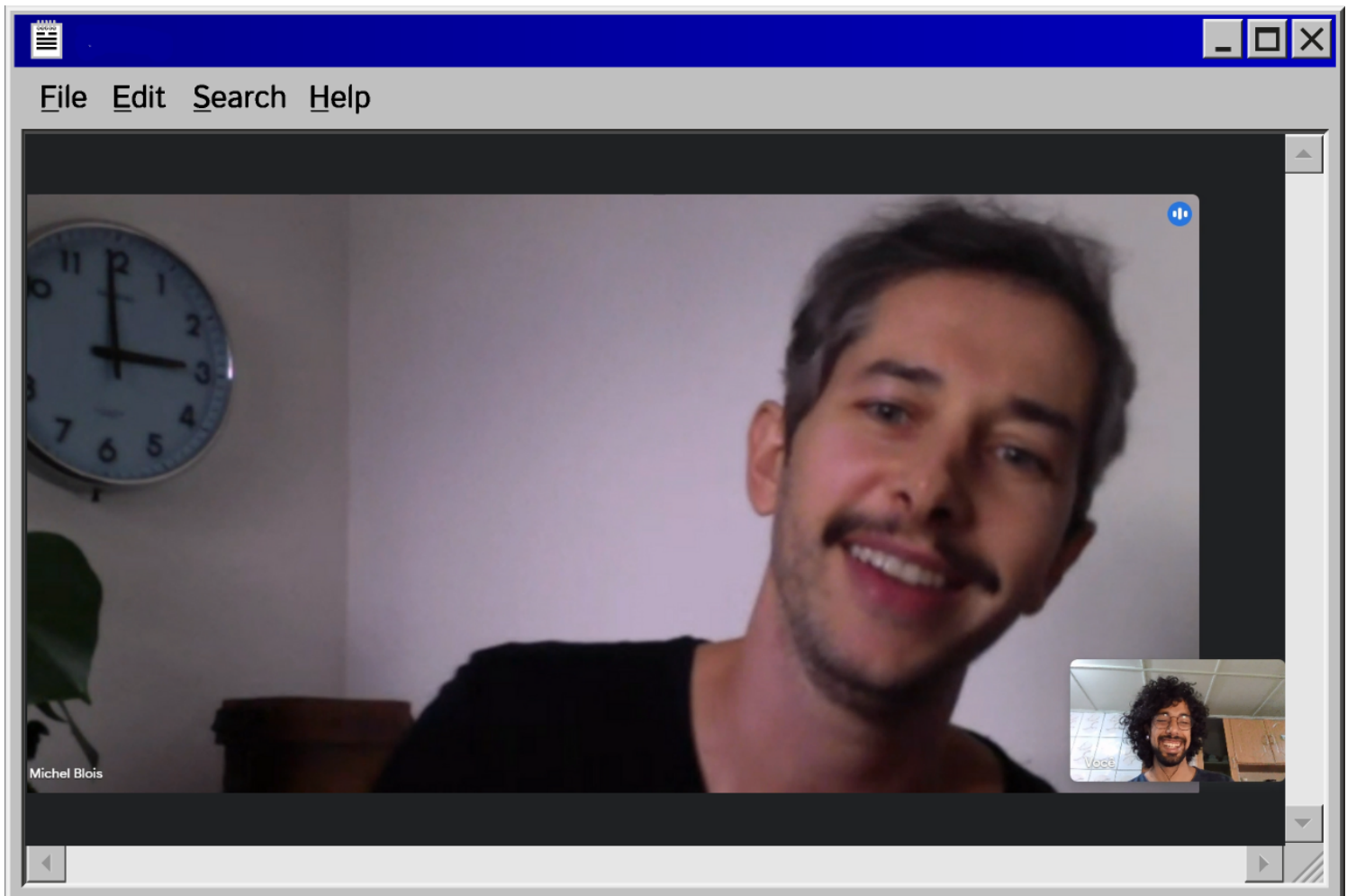
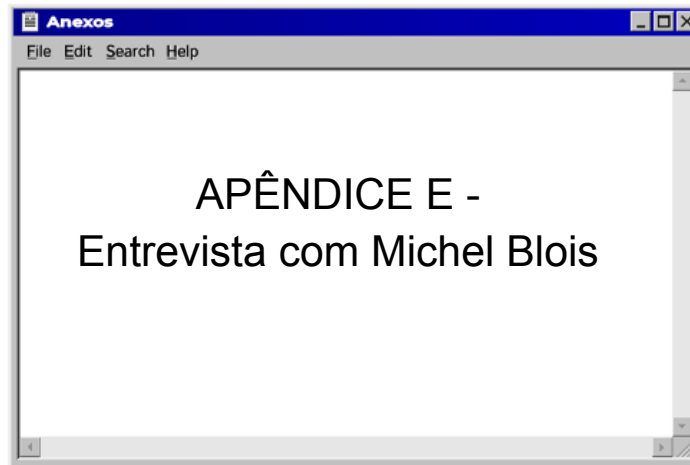
pergunta, mas da dimensão da presença da live, aliada a dimensão do audiovisual, é um puta campo de experimentação que vai gerar dramaturgias próprias, perguntas próprias, modos fruição, de gerar renda, de financiamento... Eu acho que é um mundo bastante particular. Eu espero que não seja uma coisa passageira, contingencial em função da pandemia, mas que seja um campo de investigação de linguagem que tem a ver com todo um território da internet que precisa ser esteticamente e politicamente habitado.

- **FC:** Quais soluções e limitações técnicas foram encontradas nas plataformas de transmissão para lidar com os processos de ensaios e apresentações?
- **JL:** Acho que é um ponto que pode ser e foi frustrante pra muita gente. A gente mesmo tentou muito tempo fazer pelo Zoom, porque a gente queria muito que a plateia tivesse presente, que a gente visse ali a cara das pessoas, que o Marat pudesse cumprimentar as pessoas ali, que a gente visse essa reunião de gente ali em torno do trabalho. Mas, a gente viu que as limitações técnicas do Zoom eram muito mais complicadas. Então a gente fez pra um outro sistema, e a gente tinha uma mesa de edição ao vivo onde a gente conseguia ir trocando do material pré-gravado, pro material presencial. E isso criava também esse efeito mais híbrido, mais mágico, de não saber o que era o que. Mas eu também fiz outras experiências, e fiz pelo Zoom, e fui muito feliz também pelo Zoom fazendo, justamente contando com essa presença concreta ali do espectador que sabe que está entrando naquela sessão, que sabe que é um acontecimento único. Também pra mim isso foi importante em outras ocasiões, fiz uma série de experimentos via Zoom que acho que foi a plataforma que eu mais usei, e que foi muito interessante. Por exemplo, o dispositivo de divisão de salas, dos espectadores, fiz um experimento chamado Porno Shows, que a plateia circulava por salas e elas tinham performances, fiz o Camming 101 Noites, onde o espectador era fundamental ali como voyeur daquela figura. Então tem as limitações da velocidade da internet, do sistema de compartilhamento, dos bugs todos, da qualidade de som, que eu acho foi um programa pra muita gente, microfone que abre, trombamento ali de um bug que vai dando quando você tenta abrir duas janelas ao mesmo tempo, por exemplo... Acho que tecnicamente a gente tem muito a ganhar ainda nessas plataformas, mas acho que o que foi feito em tão pouco tempo, a urgência de fazer, acho que muitas coisas foram descobertas e vão seguir sendo experimentadas como ferramentas de criação.
- **FC:** Quais contratos entre performer e platéia que se estabelecem para a fruição da obra artística? Como preparar esse público?
- **JL:** Assim como toda questão de contrato, todo espetáculo presencial não estabelece um tipo de contrato com espectador, né? Qual a expectativa de de comportamento, de atitude, de fluência, quem é você aqui nessa dramaturgia, você tem lugar? não tem lugar? você é espectador no escurinho? Quarta parede, você tá convidado? tem algum tipo de pacto que a gente faz com você? Pra fruição. Pra mim é a dimensão do convite, ela é sempre muito importante, por que eu estou convidando, né? Qual a experiência que está sendo proposta? Pra mim tem sempre uma relação de jogo, qual é o jogo que está sendo jogado aqui? Então acho que é

muito a cada obra, eu acho que o teatro virtual não é diferente do teatro presencial nesse sentido. Acho que aí tinha contratos mais práticos talvez, uma questão tecnológica que as pessoas tiveram que aprender a dominar minimamente, abrir câmera, fechar câmera, abrir o microfone, fechar microfone, anonimato... acho que brincar com a dimensão do anonimato, dimensão que os espectadores também estão nas suas casas, então acho que teve aí combinados práticos que tiveram que ser feitos em relação a espectadores virtual. Mas fora isso, quanto a relação estética, acho que sempre um novo pacto se faz, não sei se é tão diferente assim.

- **FC:** Interessa a você continuar experimentando possibilidades dentro do Teatro Virtual? Por que?

- **JL:** Super me interessa, na verdade tenho pensamentos aí pro futuro, desejos, acho que o mais intenso pra mim foi a experiência do Camming, porque era um teatro acontecendo dentro do mundo real, da pornografia, então experimentei a potencialidade do virtual, pra mim, no máximo que eu acho que eu pude e trouxe isso pra esse experimento/palestra/performance/teatro virtual/sei-lá-o-que, que é o Camming 101 noites, pra mim que é a experiência que mais me colocou dentro da internet, dentro da rede, dentro do zoom. O que mais deixa consequências e desejo de experimentar a virtualidades, possibilidades dramáticas do virtual. Acho que tem muita coisa aí pra ser pesquisado, investigado na rede, tenho aí umas ideias na cabeça e sinto que deve acontecer aí pro segundo semestre, agora não, tô num trabalho bem presencial, que é um teatro que vai estrear agora em junho. Mas depois disso eu tenho ideias que tem muito a ver com seguir no virtual. Acho que pra mim gerou justamente esse hibridismo do audiovisual com o teatro, possibilidade do anonimato. Tudo isso pra mim é algo que brilha demais. Então acho que sigo.



ENTREVISTA COM MICHEL BLOIS

Euforia

Realizada em: 13 de Março de 2022

via google meet e e-mail

- **Felipe Cremonini:** Fale um pouco sobre o começo dos processos com o Euforia de modo presencial, e os principais pontos que você percebe em relação a representação de Euforia de forma presencial e remota, sejam de aproximações ou diferenças.

- **Michel Blois:** Os processos com a peça começaram em 2017 comigo e a autora Julia Spadaccini, retratando um pouco das nossas vivências. Além de ator, sou fisioterapeuta de formação, apesar de não costumar atuar na área, e um homem gay. Ela além de roteirista, é formada em psicologia e não trabalha diretamente com isso, e é deficiente auditiva. Por isso temos um personagem que reflete sobre sua juventude enquanto está em uma clínica geriátrica, antes um homem gay e livre, porém hoje esconde sua sexualidade com medo que sua relação com seu cuidador mude, caso ele descubra quem ele realmente é. Por outro lado temos a personagem que sofre um acidente e fica paraplégica, e redescobre a possibilidade de sentir prazer com seu corpo. A peça estreou em 2017 aqui no Rio de Janeiro, cumprindo várias temporadas e depois fomos para São Paulo e interior de ambos estados. Tenho vontade de voltar com esse espetáculo para o palco, é uma peça que eu gosto muito. Porém acredito que esse é o momento de outros espetáculos tomarem a frente, aqueles patrocinados ou que ganharam edital. O público deixou de ir ao teatro com a pandemia. Os teatros ficaram fechados. Então fazer um investimento pessoal neste momento não seria uma estratégia plausível do ponto de vista financeiro. A conta não iria fechar. Precisamos que os espetáculos que tenham algum financiamento tomem a dianteira neste momento para chamar o público de volta.

- **FC:** Como se deu o processo de adaptação da obra para o formato remoto, em relação à atuação?

- **MB:** Acredito que Euforia era um espetáculo fácil de ser adaptado, por se tratar de um solo e ter um cenário simples. Isso, aparentemente, torna as coisas mais fáceis. Eu tinha dois cenários em casa - um que foi utilizado para a estreia, mais complexo, e outro que utilizamos para as viagens da peça. Eu coloquei os dois espelhos na sala de casa, e criei dois ambientes para os personagens, assim teria uma mudança significativa entre os solos, que na peça presencial era feita aos olhos do público, o cenário ia se transformando. Durante a versão presencial eu ia montando o cenário, serrando madeira, martelando, e construindo para o próximo personagem, e isso poderia não funcionar no espetáculo online, poderia estourar som, barulhos aflitivos para quem tivesse assistindo a peça de fones, por exemplo, poderia ficar maçante ou agressivo para o público. Então tive essa ideia do espelhamento de cenário, chamei o diretor (Victor Garcia Peralta) aqui em casa para conferir e ele aprovou. Como ator, acredito que tem o mesmo ganho e perda - que é o interlocutor. O público presencial responde, vibra, você sente, no digital se perde isso pois não tenho acesso ao chat, não vejo as pessoas, não sei como elas estão respondendo.

Estou entregando tudo para uma câmera. E se tratando de câmera, a experiência do teatro virtual teria que passar pelo cinema. No caso de “Euforia” propusemos um movimento circular de câmera que apresentaria a imagem que você tinha acabado de ver de um lado, montado em outra configuração do outro lado. Em questão de um piscar de olhos tudo mudou, feito mágica, isso só foi possível porque eu tinha 2 cenários. Um movimento simples, a câmera girava do cenário um, do primeiro personagem, e ia até o segundo cenário do outro personagem. Acredito que isso faz parte da ilusão que é possível de ser criada no espetáculo digital, e que é próprio do teatro, uma ilusão que ajuda a criar a teatralidade. Eu tinha muito medo de ser egoíco/egocêntrico com esse experimento online, de atuar para mim mesmo, fazer algo que era para meu próprio ego. Afinal eu não sabia pra quem eu estava atuando. Euforia foi minha primeira experiência com teatro online - eu estava ensaiando uma outra peça online na mesma época, mas Euforia foi a primeira que estreou. E no fim, entendi porque não foi um processo egóico. Veja bem, eu sou do interior do Rio Grande do Sul, da cidade de Rio Grande, e vários amigos da minha cidade natal puderam assistir o espetáculo e que provavelmente não iriam viajar para ver presencialmente. Tinha gente dos EUA, minha família de Portugal, amigos na Suíça... Isso faz parte do poder de repercussão da internet. Não estava fazendo para mim, pela primeira vez tive a sensação de fazer uma peça com alcance global. Óbvio que o mundo não viu, mas se quisesse, poderia, bastava entrar no YouTube ou no Instagram tanto nos canais do SESC quanto meus. Estava tudo lá, ao vivo e gratuito. Mas daí entramos em outras questões, como trazer esse público? Pois esse público que é de teatro digital provavelmente não estava acostumado a assistir espetáculo presencial. Então como pensar nessa linguagem para um público novo? Como pensar em trazer esse público para lotar os teatros depois? Faz parte de uma responsabilidade nossa também.

- **FC:** O que foi preciso mudar com relação à obra presencial? A intenção era adaptar ou manter o mais fiel possível? Quais princípios nortearam os processos de adaptações (manutenção do espaço, criar outra obra, etc...)
- **MB:** Então, haviam várias experiências sensoriais com o público presencial, uma delas era o som, Na nossa trilha sonora, o grave vibrava forte, e vibrava em toda a platéia, a trilha sonora fazia parte da narrativa que era contada. Ele acolhia, arrepiava e ainda era uma espécie de contracenar para mim. No virtual, ainda havia trilha, obviamente ela não foi refeita, mas o impacto era outro. Enxugamos a peça, então a trilha já sofria modificações, a captação era feita por um microfone direcional voltado para mim, então a trilha não poderia se sobrepor à minha voz, no teatro a gente tem como escolher melhor quais caixas saem o que, você divide a trilha e ela anda pelo espaço, numa transmissão on-line todo som emitido iria chegar junto para o espectador e ainda tem o agravante que o som fica mais metálico. Então a adaptação passa por vários lugares. Houve essa diminuição, condensação do tempo do espetáculo. Antes com 55 minutos, no on-line passamos para 30 minutos, porque acreditamos que o tempo na internet é diferente, eu tinha medo de perder o público em frente a uma tela de computador. Ele está em casa, fome, xixi, luz, tosse, celular, a conta da luz... tudo está permitido passar pela sua cabeça e de você querer executar concomitante à apresentação. 50 minutos seria um excesso. Então condensamos, enxugamos. Não acho que o texto tinha barrigas ou gorduras, mas

sintetizamos cada paragrafo, mantivemos a essência do texto. Tudo que é preciso ser dito ficou, mas sem muitas voltas, escolhemos contar tudo de forma mais direta. A autora me deu a liberdade de adaptar o texto da forma que fosse mais conveniente para mim, o que eu acreditava que funcionaria, eu fiz um primeiro corte então enviei para ela, e ela fez os ajustes finais. E isto era uma outra novidade, teria que redecorar o texto da peça que já fazia desde 2017. No geral, acredito que as 2 versões se conversam, óbvio, não foi feita uma adaptação para o formato digital ao ponto de se considerar uma outra obra, mas o enfoque é diferente. A experiência de teatro se mantém a mesma. Eu senti uma experiência de teatro ao encenar. O que foi adaptado foi para não perder o olhar do espectador, não perder a experiência de teatro, então sacrificou-se um pouco a obra como um todo, de encenação, inclusive. Mas no texto tiramos tudo o que não era teatral, que era mais narrado. E investimos na imagem. No digital, precisava ser mais direto.

- **FC:** Fale um pouco sobre a experiência de representar um espetáculo dentro de seu apartamento.

- **MB:** 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, eu nunca me senti sozinho fazendo um espetáculo solo presencialmente. Eu sempre contracenei com o som, com o cenário, que eram parte do universo do espetáculo, com a operadora de luz e som e com o público. 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. Acredito que esse jogo só foi possível porque eu já havia apresentado a peça muitas outras vezes. Eu tenho acesso ao Euforia no meu corpo. Com a trilha sonora, por exemplo, eu conhecia cada nuance, cada entrada e saída de instrumentos diferentes que compunham a trilha, ela me ajudava a me guiar. Então, acho que a parte mais fácil de adaptar para o digital foi a atuação, o corpo mais contido para caber na imagem porque eu já tinha esse controle da peça em mim, de outra forma seria muito mais difícil. Se eu tivesse estreando neste formato certamente não seria tão teatral e sim mais cinematográfico porque o meio me induziria a fazer cinema. E foi bom já ter feito antes porque assim conseguiria dar o teatro, que era justamente o que as pessoas procuravam ali. Apesar da sensação de solidão, eu não estava sozinho no meu apartamento: Meu marido me ajudou muito, operou a câmera - claro, não cobrei dele nenhuma técnica, apenas um movimento simples de câmera que já mencionei, mas foi de grande ajuda. Também havia uma operadora de som e de luz comigo, eu ouvia a trilha sonora junto com o público, então isso também foi de grande ajuda para estabelecer o jogo de contracena teatral.

- **FC:** Como foram as rotinas de ensaio para a representação remota? Você consegue traçar paralelos com as rotinas de ensaio presenciais?

- **MB:** Eu já tinha a experiência de ensaiar esta peça na minha casa. Para as encenações presenciais eu ensaiava com meu cenário no terraço compartilhado do

prédio. Aliás, havia a ideia de realizar o espetáculo digital no terraço, mas o medo de chuva, vento estourando no microfone, problemas no geral nos trouxeram para dentro de casa. Utilizamos a sala, que é o espaço mais amplo do apartamento, retiramos os móveis, escondemos no quarto e criamos os dois ambientes para os personagens. Mas em outra experiência de teatro digital que tive depois, utilizei o terraço. A rotina era: eu me filmava ensaiando e via depois para entender o que tinha que mexer. Como estávamos num auge pandêmico, os encontros com o diretor eram bem pontuais. Eu mostrava para ele os caminhos que tinha percorrido e ele ia me dizendo o que gostava e o que ainda dava para melhorar. Bem diferente de uma experiência presencial onde o processo fica mais acelerado porque há possibilidade de correção na hora.

- **FC:** O que você destaca como ator desta experiência?
- **MB:** Eu acho que a condensação de tempo fez tudo parecer muito mais rápido no geral. No presencial tinham os pontos de tensão, as coisas iam se desenrolando, eu tinha tempo para me preparar para o próximo ápice de tensão. Dava para conduzir o público pela história, carregar uma coisa para a outra. No digital foi mais brusco, uma coisa emendava na outra, os gatilhos não tinham construções, o estado era alterado de imediato, tipo um interruptor. Além disso, eu sou muito autocrítico, mas essa autocrítica me ajudou a pensar no que o público estava querendo ver, a preencher o vazio que eu sentia da não resposta imediata.
- **FC:** Como os espaços do apartamento foram escolhidos e inseridos na obra?
- **MB:** Houve um cuidado para composição do cenário online, transformando ele numa espécie de “locação” que não havia no presencial. No presencial eu tinha o cenário que era banco, que virava uma mesa de serralheria, que virava maca e depois cadeiras de rodas, um apartamento e um cama, dentro de um espaço vazio do palco. Para fazer aqui na sala de casa, precisávamos pensar em composições que fizessem sentido para a linguagem audiovisual, tudo que estava sendo visto teria simbolismo, iria significar muito. Na primeira cena, por exemplo, fomos empilhando objetos que funcionariam para dar a impressão de papelaria - mandamos fazer uma placa, que fixamos na porta do elevador do apartamento e o fundo tinha mais texturas, quadros, portas, corredor e uma luz mais quente. Já na cena do hospital, optamos por um cenário mais limpo, tiramos tudo da sala, e fizemos uma brincadeira com a luz branca para dar a sensação hospitalar. Com algumas plantas, janelas fechadas, cortinas brancas, um outro ambiente no mesmo ambiente. Isso tudo é muito diferente de um teatro filmado, teatro filmado é ruim, a luz fica ruim, porque ela não foi pensada para aquela câmera, mas no nosso caso de teatro virtual tínhamos que pensar sobre isto. Pensamos tudo para a câmera.
- **FC:** Considerando o aspecto virtual desta apresentação, você considera o “Euforia” remoto como uma experiência de teatro?
- **MB:** Acredito que sim, foi uma experiência de teatro para mim. E para quem assistiu, mesmo entendendo que eu estava em casa. A câmera foi uma interlocutora generosa comigo, funcionou. Eu a sentia como um grande olho me puxando, me

querendo. Eu tinha medo de perder o aspecto teatral de Euforia, corria esse risco por conta das excessivas adaptações que eu me exigiu, mas não foi o caso. Achei que a essência estava lá. Era teatro com certeza! Quando um espetáculo já é pensado para esse formato digital conseguimos criar outras possibilidades, outras estratégias para lidar com as plataformas, entender melhor os recursos de casa plataforma. No caso do Euforia foi muito trabalho para adaptar, mas também um processo bem intuitiva. E acredito que funcionou. Como eu disse, essa foi minha primeira experiência com teatro online, depois eu tive outras, que foram alargando os recursos cênicos com a câmera. A gente foi explorando tanto as ferramentas do formato digital que comecei a fazer e ver produtos mais encorpados. E não foi o digital que melhorou, foi somente a gente aprendendo a jogar com os recursos que tínhamos, jogando a favor das dificuldades. Hoje estão mais claros os impedimentos e limitações, sabemos que se afastar muito a imagem fica ruim, perde som, etc. Melhorou-se a teatralidade nesses espaços. Acho que para que esse tipo de teatro siga acontecendo, é importante tanto os artistas aprenderem a explorar as possibilidades da plataforma, quanto ter gente pensando em melhorar essa ferramenta para os artistas. Essas plataformas não são pensadas pra isso, são pensadas pra isso aqui que a gente tá fazendo (chamada de vídeo), não para arte. Mas creio que o teatro online vai seguir em uma linha mais do entretenimento, se voltar para entreter as pessoas, enquanto no teatro presencial vamos ter mais da experiência teatral de fato. Eu faria mais teatro online, mas não adaptações, é difícil adaptar.

- **FC:** Existe nesta apresentação uma tentativa de criar relações com o público? Quais?
- **MB:** Originalmente, o Euforia em versão online foi um convite do SESC em Casa. E a ideia era justamente essa, em casa. A iniciativa propunha um processo cru, uma realização do ator em sua casa, “oi, eu sou Michel, estamos aqui compartilhando esse momento de quarentena e eu vou apresentar uma coisa para vocês”. Era uma ideia de horizontalidade, ator em casa, público em casa, a conexão se dava pela condição caseira, foi como convidar o público para estar dentro do meu camarim, desnudo, um processo de desmontagem. Não tem maior contato com o público do que esse. Então o Euforia, mesmo apresentado em outras ocasiões depois, foi adaptado para o virtual por esses moldes mais caseiros.
- **FC:** Os efeitos que queriam causar nos espectadores eram os mesmos?
- **MB:** Sim, a essência do espetáculo estava ali, só ia direto ao ponto, mas as reações que queríamos causar no público eram as mesmas. Tem uma coisa de identificação com o texto, não queríamos causar desesperança ou sentimento de impotência, mas de personagens compartilhando suas experiências e querendo estar vivos. Isso se manteve.
- **FC:** Você acredita que a experiência de Teatro Virtual e relação com audiovisual abre caminho para experimentações que não seriam possíveis no palco tradicional?

- **MB:** Tenho minhas dúvidas disso. Christiane Jatahy está aí para provar que é possível integrar o audiovisual na cena de teatro, e de maneira super funcional. Acho, na verdade, que é mais fácil integrar o audiovisual, e o que é experimentado nessas plataformas, para o palco, do que fazer o processo inverso. Trazer do palco para a tela é muito mais difícil e pode dar muito mais errado.
- **FC:** Interessa a você continuar experimentando possibilidades no Teatro Virtual? Porque?
- **MB:** Eu fiz mais peças online durante esse tempo, e em todas elas eu senti uma experiência teatral. Gosto da ideia de subversão do artista nesses espaços que não são feitos para ele, mas acredito que, como todo o mundo fez, deixou de ser subversivo, se tornou uma situação. Se eu tiver a oportunidade de ponderar entre digital ou presencial, eu vou preferir o presencial, sem dúvidas, estou louco para voltar para o palco. Eu ainda faria o digital, mas acho que estamos cansados, nós estamos cansados e o público está cansado - eu vi muita coisa de teatro online e continuo vendo. Eu ainda faria digital, acho que o digital vai seguir, mas nesse momento, precisamos voltar para o palco.