

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS
LITERÁRIOS**

TIAGO HENRIQUE PIMENTEL PEREIRA

**DO PALCO À TELA:
EXPERIÊNCIAS TEATRAIS NA INTERNET
A PARTIR DOS TEMPOS PANDÊMICOS.**

UBERLÂNDIA, MG
2024

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS
LITERÁRIOS**

TIAGO HENRIQUE PIMENTEL PEREIRA

**DO PALCO À TELA:
EXPERIÊNCIAS TEATRAIS NA INTERNET
A PARTIR DOS TEMPOS PANDÊMICOS.**

Tese de Doutorado apresentada ao Conselho do Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários (PPGELIT) do Instituto de Letras e Linguística (ILEEL) da Universidade Federal de Uberlândia (UFU) como requisito para obtenção do título de Doutor em Estudos Literários.

Linha de Pesquisa: Literatura, Outras Artes e Mídias.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Humberto Martins Arantes.

UBERLÂNDIA, MG
2024

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

P436
2024
Pereira, Tiago Henrique Pimentel, 1984-
DO PALCO À TELA [recurso eletrônico] : EXPERIÊNCIAS
TEATRAIS NA INTERNET A PARTIR DOS TEMPOS PANDÊMICOS. /
Tiago Henrique Pimentel Pereira. - 2024.

Orientador: Luiz Humberto Martins Arantes.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Uberlândia,
Pós-graduação em Estudos Literários.
Modo de acesso: Internet.
Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.te.2024.684>
Inclui bibliografia.
Inclui ilustrações.

1. Literatura. I. Arantes, Luiz Humberto Martins, 1968-
, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia.
Pós-graduação em Estudos Literários. III. Título.

CDU: 82

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários

Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1G, Sala 250 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902

Telefone: (34) 3239-4539 - www.ppglit.ileel.ufu.br - secppgelit@ileel.ufu.br, coppinglit@ileel.ufu.br e atendppgelit@ileel.ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Estudos Literários				
Defesa de:	Doutorado Acadêmico em Estudos Literários				
Data:	09 de setembro de 2024	Hora de início:	14:00	Hora de encerramento:	17:00
Matrícula do Discente:	12113TLT016				
Nome do Discente:	Tiago Henrique Pimentel Pereira				
Título do Trabalho:	Do Palco à Tela: experiências teatrais na internet a partir dos tempos pandêmicos				
Área de concentração:	Estudos Literários				
Linha de pesquisa:	Linha de Pesquisa 3: Literatura, Outras Artes e Mídias				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Memórias da Direção Teatral: estudos de caso no teatro brasileiro				

Reuniu-se, por videoconferência, a Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Estudos Literários composta pelos professores doutores: Luiz Humberto Martins Arantes da Universidade Federal de Uberlândia / UFU, orientador do candidato; Gilberto dos Santos Martins do Instituto Federal do Maranhão / IFMA; Irlei Margarete Cruz Machado, docente aposentada da Universidade Federal de Uberlândia / UFU; Ivan Marcos Ribeiro da Universidade Federal de Uberlândia / UFU; Mirna Tonus da Universidade Federal de Uberlândia / UFU.

Iniciando os trabalhos o presidente da mesa, Prof. Dr. Luiz Humberto Martins Arantes, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato, agradeceu a presença do público, e concedeu ao discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos examinadores, que passaram a arguir o candidato. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o candidato:

Aprovado.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Doutor em Estudos Literários.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos,

conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que, após lida e revisada, foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Luiz Humberto Martins Arantes, Professor(a) do Magistério Superior**, em 09/09/2024, às 17:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ivan Marcos Ribeiro, Membro de Comissão**, em 09/09/2024, às 17:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mirna Tonus, Professor(a) do Magistério Superior**, em 09/09/2024, às 17:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gilberto dos Santos Martins, Usuário Externo**, em 09/09/2024, às 17:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Tiago Henrique Pimentel Pereira, Usuário Externo**, em 09/09/2024, às 17:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Irlei Margarete Cruz Machado, Usuário Externo**, em 09/09/2024, às 17:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5684335** e o código CRC **6E531D79**.

Aos artistas, parceiros de cena, mestres e amigos que compartilham a jornada de viver a arte e fazer dela um propósito insubstituível.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Aparecida Pimentel e Wilton Dante Pereira (*in memoriam*), pelo incentivo e dedicação incansáveis ao longo de toda minha trajetória de vida e formação, acreditando em cada passo dado e conquista alcançada.

Ao professor e amigo Luiz Humberto Martins Arantes, orientador desta pesquisa, por mais uma vez fazer parte de uma etapa tão importante, partilhando com generosidade seu conhecimento e experiência.

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pelo apoio contínuo à pesquisa no Brasil.

Agradeço também, aos professores e técnicos do Instituto de Letras e Linguística (ILEEL) da Universidade Federal de Uberlândia (UFU) cuja colaboração foi essencial ao longo de toda essa pesquisa.

Aos colegas que juntos partilharam os dias dessa jornada, como companheiros de estudos, pelas trocas de ideias e apoio mútuo. Em especial, a gratidão ao amigo Guilherme Augusto, pelo apoio e incentivo.

Aos parceiros de cena da Cia. Traquitana, que diariamente celebram a arte teatral em perfeita comunhão, expressei minha mais profunda gratidão. Vocês não apenas me inspiram, mas também me fortalecem para continuar neste caminho desafiador. Expressei minha gratidão de forma especial a Ana Victória Pimentel, cuja presença foi fundamental durante os momentos em que precisei me ausentar das atividades para dedicar-me aos estudos. Às preciosas amigas Ismália Queiroz, Amanda Martins e Débora Oliveira, que, no desafio da pandemia, me ajudaram a redescobrir o teatro através do digital, e que continuam a ser presenças fundamentais em minha jornada.

Ao meu parceiro, Rodrigo Freitas, pela sua presença e apoio constantes, ao meu lado em todos os momentos, como impulso e inspiração para que eu possa alcançar meus objetivos.

“Ir ao teatro é como ir à vida sem nos comprometer”.
Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

Este estudo analisa espetáculos teatrais apresentados ao vivo por meio da internet. Objetiva desvendar os caminhos que os criadores podem percorrer ao utilizar este formato de apresentação. Considera-se que esse movimento ganhou impulso a partir do fechamento de espaços físicos devido à pandemia da Covid-19 em 2020, impulsionando uma busca por inovação nas modalidades de expressão artística teatral, suprimindo a necessidade do encontro físico. Neste sentido apresenta um panorama da evolução da linguagem teatral, considerando a relação do teatro com a tecnologia, a rápida adaptação da arte aos avanços digitais, explorando as novas possibilidades oferecidas pelos meios de comunicação digitais. Aborda a arte na era das plataformas e redes sociais online, como novos horizontes para a expressão artística. Apresenta o YouTube como uma ferramenta de destaque para difusão artística, como um palco para espetáculos dos mais variados tipos. Abordam-se também os caminhos de conexão entre artistas e espectadores, considerando a maneira na qual esses espaços de encontro online incentivam a colaboração e a troca de ideias, enriquecendo o processo criativo e aproximando os criadores de suas audiências. Este estudo prioriza a experiência ao vivo dos espetáculos teatrais transmitidos pela internet, oferecendo uma abertura para uma nova forma de apreciação artística que transcende as limitações dos espaços teatrais convencionais. Ao explorar temas como dramaturgia, tecnologia, convergência de mídias e a influência da internet, a pesquisa lança luz sobre as complexidades e possibilidades que surgem nesse contexto. Ao apresentar dois estudos de caso, o espetáculo *Um Grito ao Vivo*, do grupo uberlandense Cia. Confraria Tambor, e *Desconscerto*, do nacionalmente conhecido ator Matheus Nachtergaele, esta pesquisa apresenta visões acerca das diferentes abordagens e experimentações que estão moldando o cenário teatral contemporâneo na internet. Destaca-se que essas produções representam exemplos notáveis de como os artistas estão explorando as fronteiras entre o físico e o virtual, o presencial e o remoto, para criar experiências impactantes para seus espectadores. Esses criadores estão aproveitando as características únicas da transmissão ao vivo pela internet para reinventar a experiência teatral e alcançar públicos mais amplos e diversificados. Nesse percurso, aborda-se ainda a interseção entre teatro e meios audiovisuais. Assim, este estudo se propõe a explorar essa inter-relação por meio de uma análise detalhada das referidas obras com o propósito de examinar como esses artistas utilizam a dramaturgia para criar pontes entre o teatro e outras formas de mídia, como o cinema, a televisão e o streaming. Busca-se compreender como a dramaturgia e a encenação se transformam no contexto do teatro digital, abrindo novos horizontes para os artistas no contexto multimídia proporcionado pela internet. Em suma, este estudo visa contribuir para a compreensão e desenvolvimento dessa nova forma de expressão artística. Ao final da pesquisa, apresentam-se as principais características levantadas a partir dos espetáculos analisados, discutindo possíveis caminhos para esse campo em constante evolução.

PALAVRAS-CHAVE: Teatro digital. Dramaturgia. Tecnologia. Comunicação. Redes sociais online.

ABSTRACT

This study examines live theatrical performances streamed over the internet. It aims to unravel the pathways creators can pursue when utilizing this presentation format. It is considered that this movement gained momentum following the closure of physical spaces due to the Covid-19 pandemic in 2020, driving a search for innovation in theatrical artistic expression, thereby obviating the need for physical gatherings. In this regard, it presents an overview of the evolution of theatrical language, considering the relationship between theater and technology, the rapid adaptation of art to digital advancements, and exploring the new possibilities offered by digital communication media. It addresses art in the era of online platforms and social networks as new horizons for artistic expression. It highlights YouTube as a prominent tool for artistic dissemination, serving as a stage for a variety of performances. It also explores the pathways of connection between artists and audiences, considering how these online meeting spaces foster collaboration and idea exchange, enriching the creative process and bringing creators closer to their audiences. This study prioritizes the live experience of theatrical performances transmitted over the internet, offering an opening to a new form of artistic appreciation that transcends the limitations of conventional theatrical spaces. By exploring themes such as dramaturgy, technology, media convergence, and the influence of the internet, the research sheds light on the complexities and possibilities arising in this context. By presenting two case studies, the performance *Um Grito ao Vivo* by the Cia. Confraria Tambor from Uberlândia, and *Desconcerto* by the nationally renowned actor Matheus Nachtergaele, this research offers insights into the different approaches and experiments shaping the contemporary theatrical scene on the internet. It is emphasized that these productions represent notable examples of how artists are exploring the boundaries between the physical and virtual, the in-person and remote, to create impactful experiences for their audiences. These creators are leveraging the unique characteristics of live internet broadcasting to reinvent the theatrical experience and reach broader and more diverse audiences. In this journey, the intersection between theater and audiovisual media is also explored. Thus, this study aims to explore this interrelation through a detailed analysis of the aforementioned works to examine how these artists use dramaturgy to create bridges between theater and other forms of media, such as cinema, television, and streaming. It seeks to understand how dramaturgy and staging transform in the context of digital theater, opening new horizons for artists in the multimedia context provided by the internet. In summary, this study aims to contribute to the understanding and development of this new form of artistic expression. At the end of the research, the main characteristics identified from the analyzed performances are presented, discussing possible pathways for this constantly evolving field.

KEYWORDS: Digital theater. Dramaturgy. Technology. Communication. Online social networks.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - Player do YouTube - Espetáculo O mágico de Oz	51
Figura 2 - Player do YouTube - Espetáculo Dom Quixote.....	52
Figura 4 - Descritivo do vídeo do espetáculo Um grito ao vivo.....	102
Figura 5 - Descritivo do vídeo do espetáculo Desconcerto.....	102
Figura 6 - Ator Wagner Bárbara dá as instruções ao público.....	108
Figura 7 - Texto de apresentação do espetáculo	109
Figura 8 - Tela que indica o início breve do espetáculo.	110
Figura 9 - Tela de espera do espetáculo.....	111
Figura 10 - Reações do público ao final dos espetáculos Um grito ao vivo e Desconcerto.....	111
Figura 11 - Augusto entra na sala de reunião online e aguarda os demais participantes.	117
Figura 12 - Divisão das telas conforme a entrada dos personagens em cena.	118
Figura 13 - Cena Baculejo	120
Figura 14 - Close no ranger de dentes que vira um rosnado.....	121
Figura 15 - Os atores dançam livremente.	122
Figura 16 - Cena O apartamento.....	123
Figura 17 - Cena Mãe.	125
Figura 18 - Cena Travesti – durante a performance.	126
Figura 19 - Cena Travesti - durante a cena de violência.....	128
Figura 20 - Fotos de vítimas da homofobia e transição para a cena A Feira.....	130
Figura 21 - Primeira cena do espetáculo, apenas o cenário.	137
Figura 22 - Primeira aparição da personagem em cena.	138
Figura 23 - A personagem começa a explorar o espaço cênico.	139
Figura 24 - A personagem troca confidências olhando para a câmera.	140
Figura 25 - A personagem explora o cenário, se distanciando da câmera.	141
Figura 26 - O reflexo da personagem no espelho, enquanto ela está fora de cena.	141
Figura 27 - A personagem volta à posição de confidência.	142

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
CAPÍTULO 1: O TEXTO TEATRAL E AS TRANSFORMAÇÕES DA CENA ..	20
1.1. Apontamentos sobre o teatro contemporâneo.....	25
1.2. Teatro e tecnologia.....	29
1.3. A arte teatral no ambiente online.....	36
1.4. Arte na era das redes sociais online.....	40
1.5. Plataformas e redes online: caminhos de conexão e afinidade.....	42
1.6. O YouTube e a criação artística.....	45
1.7. O papel das redes sociais na democratização do acesso à arte.....	49
CAPÍTULO 2: O TEXTO E A CONSTRUÇÃO DRAMATÚRGICA.....	60
2.1. Guarnieri, a Confraria Tambor e <i>Um grito ao vivo</i>	64
2.1.2. Apontamentos e percepções a partir da leitura de <i>Um grito ao vivo</i>	71
2.2. Maria Cecília, Nachtergaele e <i>Desconscerto</i>	81
2.2.1. Apontamentos e percepções a partir da leitura de <i>Desconscerto</i>	86
CAPÍTULO 3: O TEATRO COMO CONEXÃO: PONTES ENTRE O CINEMA, A TV E O STREAMING.....	92
3.1. O teatro digital além da encenação.....	100
3.2. <i>Um grito ao vivo</i> : edição em tempo real e experimentações cênicas frente a webcam.....	112
3.3. <i>Desconscerto</i> : um abraço intimista às emoções.....	132
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	144
REFERÊNCIAS:	150

INTRODUÇÃO

Falar sobre uma temática relacionada aos tempos pandêmicos é uma tarefa desafiadora. As recordações desse período, em sua maior parte, são indesejáveis. No entanto, é justamente a partir desses desafios e reflexões que emerge o tema abordado neste estudo. A pandemia não apenas provocou transformações na vida das pessoas, como também suscitou questões que demandam análise e compreensão mais aprofundadas.

Este estudo surgiu motivado por uma situação vivida por este pesquisador, como ator, que também se dedica à tarefa da dramaturgia. E começa quando, no início do ano de 2020, os teatros foram fechados devido à pandemia da Covid-19. O que fazer frente ao cenário desolador que particularmente afligiu os fazedores de arte? Lançar-se rumo a uma pesquisa em meio a um período de incertezas mostrou-se como uma busca valiosa. Foi assim que este estudo começou a tomar forma e a se desenvolver, movido pelo entusiasmo que surgiu ao descobrir as possibilidades que a internet oferece para a criação teatral. Hoje, algum tempo após o fim da pandemia, as reverberações acerca desta temática ainda ecoam e merecem ser analisadas.

Segundo Corá (2011), embora haja várias representações históricas de epidemias e o isolamento, o acontecido em 2020, bem como suas consequências, pareciam dificilmente imaginados. Ainda, segundo a autora, com o isolamento imposto, as pessoas passaram a buscar distração e entretenimento, reforçando o consumo de séries, filmes, programas em redes sociais, *lives* e outras formas de produção cultural, dentre elas, o teatro. Tem-se na arte a possibilidade de uma válvula de escape para a difícil realidade que então se constituiu.

E logo vieram relevantes indagações, já levantadas por outros pesquisadores, mas que para este estudo se tornaram ponto de partida: seria realmente teatro o que se produz na internet? Existem argumentos convincentes que poderiam legitimar esse formato, apesar de refutado por muitos artistas e estudiosos? E assim, logo tem-se outro desdobramento: como pensar nos aspectos artísticos envolvidos nessa prática? Essas questões motivaram ainda mais a pesquisa e a descoberta de novas formas de criação teatral na contemporaneidade. Presume-se desde o primeiro momento desta pesquisa que explorar as possibilidades do teatro na internet seja um desafio que demanda uma abordagem diferente daquela adotada para o estudo de uma peça teatral convencional.

Utiliza-se o termo convencional em referência ao teatro presencial, onde há encontro físico entre atores e público.

Neste novo formato é necessário repensar as formas de atuação, a relação entre atores e público e até mesmo a concepção do espaço cênico, além de considerar os fatores técnicos que englobam a captação, edição e a transmissão dos espetáculos. Assim, esta pesquisa se torna uma jornada de descobertas, leva a novas reflexões sobre o teatro nos dias de hoje e sua relação com a tecnologia. Esta apresenta-se como um campo fértil para a expansão dos horizontes criativos e, conseqüentemente, para o estímulo ao surgimento de novas formas de arte.

A internet se consolidou como uma das mais fundamentais formas de comunicação utilizadas no dia a dia das pessoas. Por esse motivo, as inovações tecnológicas e seus desdobramentos exercem um impacto relevante em diversas áreas do conhecimento. O teatro, por sua vez, tem acompanhado os avanços do tempo e assim se adaptado às mudanças e transformações da sociedade. Recentemente, assistiu-se ao fenômeno da popularização da experiência teatral transmitida via internet, impulsionado pelo fechamento de espaços físicos devido à pandemia da Covid-19 em 2020. Tal fato motivou a crescente busca por novas possibilidades para a exibição de manifestações artísticas, levando à utilização de diferentes formatos e linguagens para a produção teatral.

É importante ressaltar que iniciativas que visam levar a experiência teatral para a internet já ocorriam antes mesmo do período de pandemia. No entanto, essas iniciativas contavam com menos projeção e visibilidade. Com o advento da pandemia e o conseqüente fechamento de teatros e espaços culturais, a busca por alternativas viáveis para a exibição de manifestações artísticas se intensificou, tornando o teatro transmitido na internet uma opção cada vez mais popular e viável. Diante desse cenário, surge a necessidade de refletir sobre as implicações estéticas e artísticas dessa produção. Por exemplo: como pensar o uso elementos teatrais e a relação com o público? O encontro do teatro com a tecnologia é um campo fértil para o surgimento de novas ideias e experimentações, exigindo uma abordagem crítica e criativa por parte dos artistas e pesquisadores do campo teatral.

Este estudo analisa a relação entre a dramaturgia, a encenação e as possibilidades oferecidas pela tecnologia digital, a partir de apresentações ao vivo transmitidas pela internet. Aborda, ainda, o encontro dos atores com público, mediado por ferramentas online de transmissão, diferentemente de outros estudos que se

concentram em espetáculos pré-gravados. Além disso, também se consideram as limitações e desafios enfrentados por artistas no processo de adaptação às novas demandas do ambiente online, tais como o acesso a recursos técnicos para suas criações. Por esta razão, não se trata de considerar neste estudo trabalhos de artistas que anteriormente ao período estudado já se aventuraram em experiências teatrais online.

Assim, esta pesquisa tem como objetivo investigar as transformações que a dramaturgia e a encenação sofrem ao migrarem para o ambiente online, em um contexto onde o teatro se expande para além do espaço físico, ganhando novas plataformas e meios de alcance. Para tanto, é feita uma análise de espetáculos que foram transmitidos online ao vivo, levando em conta as especificidades desse novo formato. Assim esta pesquisa busca contribuir para a compreensão da dinâmica e das possibilidades do teatro na era digital, levando em consideração as transformações que a arte vem sofrendo em um mundo cada vez mais conectado e tecnológico.

O teatro contemporâneo vive a eclosão do teatro digital. Deste modo, pretende-se descobrir como o enredo, atos e cenas, personagens, indicações cênicas, rubricas¹ e demais componentes se transformam para constituir um espetáculo de teatro digital. Para os atores e encenadores, tem-se a possibilidade de um novo horizonte no hibridismo multimídia proporcionado pela internet. Além de levantamentos teóricos acerca de termos correlatos ao teatro na contemporaneidade, mídias digitais e tecnologia, tem-se a realização de estudos de caso, considerando-se dois espetáculos selecionados. Essa escolha, não por acaso, foi motivada pelos fatores que se apresentam a seguir.

A metodologia utilizada neste estudo baseia-se em revisões bibliográficas multidisciplinares, que incluem análise de literatura acadêmica, consulta a websites relevantes e estudo de obras teatrais. A pesquisa inclui o formato de estudo de caso, utilizando os espetáculos *Um Grito ao Vivo* e *Desconcerto*. Essa abordagem permitiu uma investigação dos elementos cênicos e dramáticos, conforme proposto por João das Neves. A análise dos espetáculos foi realizada de maneira descritiva e analítica. Cada espetáculo foi examinado em suas características, proporcionando uma compreensão detalhada de sua construção para o ambiente online.

O espetáculo *Um grito ao vivo*, é uma criação da Cia. Confraria Tambor. Com

¹ Rubricas são instruções dadas pelo autor a seus atores para interpretar o texto dramático (Pavis, 2008, p.96).

sede em Uberlândia, Minas Gerais, o grupo conterrâneo a este pesquisador, foi selecionado para este estudo por representar a parcela de artistas locais, fora do eixo das grandes capitais, cuja produção independente se faz sem a chancela de grandes entidades. A Confraria Tambor ingressou rumo a investigações sobre o novo formato, mantendo-se atuante no fatídico período pandêmico e permitindo-se uma experiência além dos palcos físicos. A investigação acerca deste espetáculo se motiva pelo interesse em entender como o grupo realizou sua criação teatral, a despeito da falta de acesso a recursos técnicos mais sofisticados que pudessem auxiliar nas etapas de captação e transmissão das imagens no ambiente online.

Um grito ao vivo é inspirado na obra *Um grito parado no ar*, de Gianfrancesco Guarnieri. Sob o título de *O grito*, em uma adaptação anterior, já fora levado à cena no ano de 2015 pelo mesmo grupo. O espetáculo considerado neste estudo foi apresentado via YouTube entre julho e agosto de 2020, com ingressos adquiridos via plataforma de vendas Sympla. Para sua realização, integrou um elenco de artistas ao vivo, direto de suas casas, nos estados de Minas Gerais, São Paulo e Paraná. Atualmente, o espetáculo não está acessível ao público em geral, sendo necessário solicitar o link de acesso ao grupo responsável pela sua exibição.

O espetáculo *Desconcerto* de Matheus Naschtergaele, foi transmitido via YouTube em 10 de julho de 2020 e contabilizava, até abril de 2023, a marca expressiva de 39 mil visualizações. Em julho de 2024 este número subiu para mais de 43 mil visualizações. O sucesso contínuo desta obra é um indicativo claro do interesse do público por esta peça teatral, posto que as visualizações seguem em alta, mesmo após a exibição ao vivo. O espetáculo *Desconcerto* integrou um relevante projeto apresentado pelo SESC São Paulo, de grande impacto nacional, sob o mote *#EmCasaComSesc*.

Segundo Pereira et al (2021) por meio deste projeto *#EmCasaComSesc* ocorreu a migração de uma ampla agenda de atividades presenciais, antes realizadas no espaço físico da instituição, para o ambiente digital, como alternativa de garantir a continuidade das interações entre artistas e público, além de manter em funcionamento toda a cadeia de trabalhadores envolvidos nessas atividades e espaços. O Sesc São Paulo iniciou as ações neste formato em abril de 2020, com as apresentações realizadas diretamente das casas dos artistas convidados, compondo, posteriormente, um vasto acervo digital que permanece online. Contudo, as razões ainda vão além. A inserção do referido espetáculo neste estudo se deve também ao fato de ter constituído como uma das primeiras experiências deste pesquisador enquanto público do teatro na internet. As

percepções provocadas por esta vivência, até então inusitada a este pesquisador, fazem com que este espetáculo integre, também de forma afetiva, a este estudo, posto que reforçam ainda mais o interesse sobre este formato.

As características singulares e até mesmo as semelhanças de *Um grito ao vivo* e *Desconcerto* são analisadas de modo a possibilitar a compreensão dos elementos que se elencam para a construção de um fazer teatral calcado nas tecnologias de transmissão online. Seja um artista de renome nacional ou um coletivo de atuação local, a intenção de manter o teatro enquanto arte viva e pungente é um evidente ponto em comum.

Ao longo da história, a arte teatral sempre se mostrou resiliente frente às transformações que o tempo lhe impôs, adaptando-se e renovando-se pelos séculos. No entanto, a necessidade da presença física, ou seja, do encontro entre as pessoas, se mantém como forte fundamento para o que se considera necessário para a instauração do fenômeno teatral. Frente às experimentações e descobertas dos artistas que recentemente se aventuram nessa possibilidade, acredita-se que o teatro contemporâneo vive um latente processo de construção para atender a novas demandas técnicas e criativas. Esta pesquisa se justifica pela necessidade de se compreender o teatro digital como um novo formato que seja capaz de conviver com o teatro convencional, ocupando seu lugar enquanto arte.

Reconhece-se que a internet tem se apresentado como o campo ideal para que artistas e criadores possam compartilhar seus conteúdos, de forma experimental e sem demandar, obrigatoriamente, grandes investimentos financeiros para sua divulgação. Vê-se então, a possibilidade de que esta experiência possa ser ainda mais desbravada por artistas teatrais. O texto dramaturgico, perpassando esses experimentos, se rearranja para atender às especificidades demandadas pelas mídias digitais e, a partir daí, tem-se um vasto campo de descobertas que podem também entrar em cena.

A diminuição das fronteiras entre o teatro e a tecnologia digital suscita discussões que questionam o valor artístico desse hibridismo, quando o teatro sai do palco físico e se migra para a exibição na internet. Lehmann (2007), aponta que o futuro do teatro parece direcionar-se à assimilação de tecnologias, ampliando as fronteiras da representação. Onde, então, o texto teatral se insere nesse cenário? Segundo o autor, o posicionamento textocêntrico tende a ser abandonado nas produções teatrais contemporâneas. No entanto, faz-se necessário compreender como a narrativa se configura para dar forma a um espetáculo apresentado neste cenário de transformações tecnológicas. Buscam-se respostas que possam esclarecer como o ambiente digital

interfere no fazer teatral a ponto de somar novos elementos à representação ou, pelo contrário, descaracterizar a essência do que é teatro.

Aqui, indica-se a cultura da convergência, segundo Jenkins (2009), inferindo que as novas tecnologias são agentes de transformação que estão também associadas a mudanças mercadológicas sociais e culturais. Desta forma, é necessário entender como a evolução da tecnologia e seu impacto serão sentidos no âmbito da criação artística. Nesse movimento o texto teatral também procura se renovar, acompanhando as necessidades dos novos tempos, bem como a inquietação de seus criadores e a demanda do público por novas experiências. Roubine, (2003, p. 9), afirma que “o teatro é ao, mesmo tempo, uma prática do ato da escrita e uma prática de representação (interpretação, direção)”. As investigações que derivam dessa soma têm proporcionado mais liberdade ao processo criativo na contemporaneidade e, agora, direciona-se ainda rumo a um vasto universo midiático. De um lado, estão os atores; do outro, encontra-se o público. A interconexão entre esses elementos pode inaugurar uma nova era na prática da dramaturgia e na sua encenação. Uma nova dinâmica se revela pronta para ser explorada e compreendida. A tradição sempre proporcionou ao texto teatral uma posição privilegiada no espetáculo. Ao longo da história, considerando os movimentos de renovação da arte teatral, o texto perde seu lugar absoluto, mas continua presente na composição da poética da cena, em obras que permitam construções mais livres e flexíveis.

Deste modo, este estudo tem-se como objetivo geral: definir o teatro em sua nova mídia, apontando as características que compõem o teatro digital e as relações entre a dramaturgia e a cena, considerando os espetáculos estudados. Citam-se como objetivos específicos: descobrir como o enredo, os personagens, as situações e demais elementos teatrais se configuram para a construção das cenas no espetáculo no formato digital; discutir como o teatro digital se configura enquanto um produto artístico com características próprias; conhecer as condições técnicas necessárias à realização de espetáculos teatrais na internet. Acredita-se que a junção entre teatro e tecnologia possa trazer inúmeras possibilidades para a produção cultural, sendo fundamental que a adaptação às novas demandas seja feita de forma responsável e criativa, garantindo a qualidade e a acessibilidade do teatro para todos.

Este estudo assim se apresenta: no primeiro capítulo, abordam-se as diversas facetas do teatro contemporâneo e suas interações com a tecnologia. Iniciando com uma breve análise histórica da evolução da arte teatral, são realizados apontamentos sobre

tendências e desafios enfrentados pelas produções teatrais atuais. Em seguida, investigam-se como as tecnologias têm sido incorporadas aos palcos e como essas inovações têm influenciado a experiência teatral. Logo após, são examinadas as relações da arte teatral no ambiente online. Este capítulo se direciona ao entendimento das transformações que têm moldado o teatro contemporâneo e como a interação com a tecnologia ampliou as possibilidades criativas nesse cenário em constante evolução. Este capítulo discute também o impacto da arte na era das redes sociais online, explorando como as plataformas e redes sociais online se tornaram meios de conexão e afinidade entre artistas e público, facilitando a interação e o compartilhamento de conteúdos. Analisa-se também o papel do YouTube como uma ferramenta na criação e difusão de conteúdos artísticos, examinando como essa plataforma influencia e impulsiona a produção artística. Discute-se, ainda, como as redes sociais contribuem para a ampliação do acesso do acesso à arte, aumentando as oportunidades de difusão e audiência.

No segundo capítulo são realizadas análises dos referidos espetáculos teatrais, com apontamentos e percepções sobre seus elementos dramaturgicos, identificando as características que os tornam singulares e significativos no cenário teatral contemporâneo. São exploradas as temáticas abordadas e os recursos utilizados na construção do texto e da cena. Este capítulo tem como objetivo examinar a construção dramaturgica dessas duas obras, enriquecendo a compreensão sobre suas particularidades no panorama do teatro transmitido na internet.

No terceiro capítulo são apresentadas as relações entre o teatro e as mídias digitais, com ênfase nas aproximações e diferenças que surgem nesse contexto. Aborda-se a maneira na qual a tecnologia tem permitido novas formas de encenação e como o teatro tem se adaptado ao ambiente virtual para alcançar novos públicos. Os espetáculos são analisados individualmente, na intenção de extrair suas principais características e os elementos híbridos da arte cinematográfica, TV e streaming. Este capítulo tem como propósito compreender as interações entre o teatro e outras formas de expressão audiovisual, identificando as convergências e particularidades que surgem nessa interseção. São abordadas as transformações e inovações que essas mídias proporcionam ao cenário teatral contemporâneo.

CAPÍTULO 1: O TEXTO TEATRAL E AS TRANSFORMAÇÕES DA CENA

Para se abordar o teatro contemporâneo, com vistas às possibilidades futuras a partir do fortalecimento do seu enlace com as tecnologias digitais, optou-se, primeiramente, por tecer um olhar acerca das origens e evoluções que o trazem aos dias de hoje, analisando as transformações que possibilitaram a expansão do que se entende e se aceita como arte teatral.

Folletto (2011) aponta que as hipóteses mais aceitas sobre as origens do teatro estão no berço de rituais religiosos, na contação de histórias e elementos ritualísticos. Acompanhando a evolução humana, a arte teatral se faz presente, abraçando transformações que engendram a sociedade. E assim, o teatro também se reinventa e se adapta, constituindo uma arte atual e relevante. A tecnologia e seus avanços são parte fundamental dessa história.

Neste capítulo realiza-se uma discussão acerca do teatro e seus elementos constitutivos, considerando as modificações ocorridas ao longo dos tempos por intermédio da tecnologia. As reflexões empreendidas têm como foco o advento das tecnologias digitais direcionadas à produção e distribuição de imagens. Por meio de um resgate histórico do diálogo entre o teatro e os componentes tecnológicos que adentram a cena, deseja-se melhor compreender a multiplicidade de possibilidades que compõem a arte teatral na contemporaneidade.

Desta forma, como melhor definir o teatro aqui debatido, levando em conta aquele que é realizado utilizando-se dos recursos da internet? Reconhece-se a existência de várias nomenclaturas que intentam levar a esta definição. Há, inclusive, quem opte por desvincular tais experiências artísticas do que efetivamente seja aceito como teatro. Ao contrário, este estudo se direciona a investigar o tipo de linguagem que emerge da mistura entre teatro e tecnologia digital no contexto da internet.

Paralelamente, muitas são as discussões que buscam renomear e definir o teatro pós-dramático na cena contemporânea. Não obstante, o resultado de tais definições não chega a uma unanimidade, dada a vastidão de iniciativas e possibilidades. As inovações da cena parecem direcionar a arte teatral a um novo lugar. E é essa descoberta que motiva este capítulo, entendendo ainda como as transformações históricas dialogam com o teatro que se faz no presente.

Esleveu-se o termo teatro digital para ser utilizado neste estudo, considerando sua capacidade de melhor explicar o teatro que incorpora as tecnologias digitais como

elemento constitutivo. Pozzetti (2021) cita a definição de Nadja Masura, professora da Universidade de Maryland, que menciona o termo em um artigo apresentado em 2002, a partir da qual o teatro digital deve ser compreendido como aquele que conta com:

- 1) atuação humana e o uso de tecnologias digitais na produção;
- 2) atores presentes e telepresentes – digitalmente presentes, ou seja, com o mínimo de mediação da presença física;
- 3) interatividade entre os sujeitos do acontecimento teatral;
- 4) o uso da palavra “ao vivo”, bem como de reproduções por meio de áudios e imagens midiáticas (Masura, 2007, n.p. *apud* Pozzetti, 2021 p.18).

Por meio da definição de Masura, entende-se que, mesmo com os arranjos tecnológicos, a presença humana segue como elemento principal no contexto do então definido com teatro digital. Neste ponto, faz-se necessária a definição do que se entende por digital. Assim, segundo Folleto, tem-se: “(...) digital é toda a tecnologia relacionada ou mediada por computadores, que transforma a informação analógica ou ‘ao vivo’ - como ondas de som, imagens gravadas em película ou em filme fotográfico - em dígito binário, ou seja, número”. (2011, p.60)

Folleto (2011) destaca que a aceitação da incorporação de novas tecnologias no teatro não apenas é uma forma de acompanhar o avanço do tempo, mas também representa a compreensão da natureza híbrida do teatro, que se alimenta de diferentes formas de expressão e linguagens artísticas. Ainda, segundo o autor, as inovações tecnológicas podem ser utilizadas como elementos fundamentais para a construção de uma nova linguagem teatral, capaz de ampliar as possibilidades de criação e comunicação com o público. Desse modo, a adoção de tecnologias digitais no teatro contemporâneo pode ser vista como uma oportunidade para o aprofundamento da arte teatral, em diálogo constante com as transformações da sociedade e da cultura.

Para Folleto (2011) o conceito de teatro digital ainda é aberto e, a depender de novas apropriações e inovações, pode sofrer constantes modificações. Ademais, segundo o autor, há que se considerar conceitos anteriores que estão alinhados à proposta do teatro digital, como precursores do mesmo. Cita-se também o termo teatro de realidade virtual em 1996, por Mark Reaney, da Universidade de Kansas, nos Estados Unidos. Em um laboratório foi realizada uma transmissão ao vivo pela internet de uma peça teatral gravada por várias câmeras. No experimento, contava-se com a edição em tempo real, realizada pelos alunos do curso de cinema, utilizando um

software de edição de imagens. Tem-se ainda o conceito de *computer theatre*. Em tradução, teatro computacional, trazida pelo brasileiro Cláudio Pinhanez em pesquisa realizada no Instituto de Tecnologia de Massachusetts em 1996. Por definição:

(...) teatro computacional trata do fornecimento de meios para melhorar as possibilidades artísticas e experiências de atores profissionais e amadores, ou de audiências claramente envolvidas em um papel de representação em uma performance (Folletto, 2011, p.64).

Não se pretende neste estudo, realizar aprofundamentos nos inúmeros termos, precedentes ou relacionados ao teatro digital. Mas esses exemplos dão a dimensão de que a delimitação de possibilidades sobre o tema existe desde os tempos em que a internet ainda não era tão popular e acessível. Apesar de defender a impossibilidade de apontar em definitivo quem primeiramente cunhou o termo teatro digital, Folletto (2011), também cita a companhia catalã La Fura Bels Baus, que em 2008 em seu Manifesto Binário, também utiliza o referido termo.

Teatro digital é a soma entre atores e bits 0 e 1, movendo-se na rede. Atores no teatro digital podem interagir a partir de tempos e lugares diversos (...) As ações de dois atores em dois tempos e lugares diversos correspondem na rede a infinitos tempos e espaços virtuais. No século 21, a concepção genética do teatro (da geração ao nascimento da cena) será substituída por uma organização de atividades interativas e interculturais. 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 audiência presente com os usuários da internet, o palco físico com o ciberespaço (Folletto, 2011, p.58).

Percebe-se, tal como na definição de Masura, o equilíbrio entre o humano e o digital, acrescido da presença em rede e da conexão entre as pessoas. Para Cohen (2003) as novas tecnologias facilitam diferentes formas de simulação, interação e comunicação online, desconstituindo os modelos tradicionais de representação cênica. O fato é que o teatro digital propõe novidades e, ao mesmo tempo, questiona os axiomas da linguagem teatral.

Antes de se empreender na jornada rumo às descobertas do teatro digital e suas transformações, considera-se também a relevância de se traçar um panorama sobre o teatro em sua essência. Afinal, compreender a natureza do gênero é essencial à análise que ora se realiza. Para Peixoto (1998), mesmo com as transformações ocorridas em função do processo histórico, que ocasionaram modificações, redefinições e até mesmo

a negação de princípios antes considerados fundamentais, o teatro conserva características que o identificam enquanto expressão artística. Ainda, de acordo com o autor, “(...) não existe mais um teatro, mas vários” (Peixoto, 1998, p.14).

Bem antes de se pensar o digital, a preocupação em relação aos avanços e transformações teatro era outra. E neste estudo destaca-se o papel do texto frente à diversidade que se descortina ao longo dos tempos. Tal como aponta Peixoto:

Um espetáculo de teatro, seja tragédia ou comédia, drama ou revista musical, mímica ou ópera, pode ter como ponto de partida um texto escrito em seus mínimos detalhes. Com diálogos completos e indicações cênicas, expondo conflitos entre os personagens perfeitamente delineados e narrando as relações que os homens estabelecem entre si em determinadas circunstâncias. (...) Entretanto, exige, para realizar-se integralmente, ser encenado. Ou seja, assumir o espaço cênico (...). Mas nem todo espetáculo necessariamente existe a partir de um texto (Peixoto, 1998, p.19).

Do interesse em entender os elementos que compõem e caracterizam uma obra dramática originaram inúmeros estudos e teorias a partir dos quais, inclusive, foram instituídas regras indispensáveis que direcionavam à escrita de um bom texto teatral. Cita-se então, a Lei das Três Unidades, de Aristóteles, que considera a ação, o espaço e o tempo como regras obrigatórias para a encenação clássica. A partir dessas leis, Pallottini (1998) aponta que:

Cedo se viu que não era bem isso e duas unidades (aquela que dizia respeito ao tempo, determinando que a ação se circunscrevesse a um dia, e a de lugar, não encontrada nos textos de Aristóteles mas, com uma certa lógica, consequência das duas primeiras, a saber, que a ação se desenrolasse toda num mesmo espaço de ficção) foram postas de lado, restando apenas a unidade da ação dramática. (Pallottini, 1998, p.5).

Pallottini problematiza então a definição de ação dramática à luz de estudiosos de diferentes épocas, considerando a do inglês John Dryden como a mais apropriada ao indicar que “(...) a ação dramática é a que provém da execução de uma vontade humana, com intenção e buscando cumprir essa intenção (...)”. (1998, p.7) A autora, no entanto, agrega ao seu pensamento alguns dos conceitos de Hegel ao apontar que a ação dramática está associada a um conjunto de conflitos e de circunstâncias que direcionem a um desenlace final. A ação dramática se caracteriza, a partir desses apontamentos, como a ação daquele que conscientemente vai em busca dos seus objetivos, possuindo

liberdade e responsabilidade para tal. De forma complementar, pode-se dizer que “(...) um conflito não pode ser estático, que deve crescer, intensificar-se, aumentar quantitativamente, para vir a resolver-se. É isso, em última análise, o que enseja a precipitação contínua, a progressão dramática” (Pallottini, 1998, p.12).

Entende-se que o conflito vai desenvolver um curso que percorre seu nascimento, desdobramento e conclusão, o que vai constituir a ação dramática. A partir do pensamento de Schlegel que aponta que o dramático vai muito além da mera construção de diálogos, Pallottini (1998) completa indicando que o dramático se fundamenta a partir de trocas entre os personagens, cujas subjetividades sejam capazes de gerar transformações uns nos outros. Assim, tem-se no drama o poder da influência.

Continua Schlegel dizendo que a ação é o verdadeiro prazer da vida, é a própria vida, e que o mais alto objeto da atividade humana sendo o Homem, é no teatro que podemos ver seres humanos medindo forças, influenciando-se mutuamente em suas paixões, sentimentos, opiniões, modificando-se uns aos outros (Pallottini, 1998, p.17).

O diálogo, deve, portanto, conduzir à transformação, sendo o fio condutor da resolução do conflito. Pallottini (1998), introduz em seguida, definições de diversos estudiosos, considerando Ferdinand Brunetière e sua Lei do Drama. Segundo a autora, Brunetière aponta uma característica comum às obras teatrais: “a vontade que se dirige a um objetivo” (Pallottini, 1998, p.20). Sendo assim, tem-se que no drama são as vontades dos personagens, suprimindo os obstáculos que se apresentam, que conduzirão à ação. Em oposição a Brunetière, Pallottini (1998), introduz William Archer que aponta que o elemento essencial do drama é a crise, desde que seja capaz de englobar interesses emocionais e assim dar vida aos personagens. Por outro lado, segundo Henry A. Jones, a definição de drama está no conflito consciente ou inconsciente de pessoas com um antagonista, uma situação ou com a sorte, sendo a peça uma sucessão de suspenses e crises que caminha rumo a um clímax organizado. Pallottini (1998) ainda aponta Brander Mathews, que resgata Brunetière, defendendo que o drama emerge da vontade, posto que esta estimule o desejo e a luta por alguma coisa.

Ao observar-se tais definições, entende-se que o drama teatral, segundo diferentes teóricos, é movido por elementos essenciais como vontade, conflito e crise, conduzindo à transformação e à resolução de problemas. Conforme conclui Pallottini:

(...) Teatro é ação, ação dramática é conflito, em geral de vontades conscientes de seus meios e caminhando determinadamente em busca de seus objetivos. Isto, enquanto se falar em teatro dramático, em teatro aristotélico (e não épico, e não brechtiano, e não outras formas subsequentes ou concomitantes) (...) (Pallottini, 1998, p.27).

Em tempo, acrescentando um elemento a mais à ampla gama de definições já apresentadas, Pallottini (1998), introduz George Pierce Baker que traz ao tema a emoção como elemento fundamental para a ação. Assim, aponta que apesar dos direcionamentos inicialmente estabelecidos pelas regras clássicas, antes mesmo da chegada do século XX, muitos diretores e dramaturgos começaram a buscar diferentes formas de inovações cênicas, inclusive de recursos não-dramáticos, direcionando caminhos inéditos à prática teatral.

E nessa busca, entram em cena experimentações que culminam na construção de um teatro contemporâneo. Pensando além do texto, mas sem, contudo, perdê-lo de vista, passa-se então a refletir sobre as transformações que então se sucedem.

1.1. Apontamentos sobre o teatro contemporâneo

Entender a arte contemporânea é, antes de tudo, perceber o que é contemporaneidade em si. Recorre-se a uma conhecida citação de Agamben no intuito de revisitar essa questão: “(...) contemporâneo é aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro” (2009, p.63). Desta forma, Agamben indica que o contemporâneo é aquele capaz de perceber e interpretar o tempo em que vive. O autor sugere que o contemporâneo é aquele que não se deixa seduzir pelo otimismo cego, mas que mantém um olhar crítico e reflexivo sobre o seu tempo. Além da cronologia, o contemporâneo dota-se de sensibilidade para pensar sobre o que é vivido, tendo olhos para o que ainda está por vir. Assim descortina-se a arte contemporânea, no ensejo pelo novo a partir de uma nova visão de mundo. Tem-se então desdobramentos dos movimentos de vanguarda datados da segunda metade do século XX, cujo teatro se inclui em uma jornada de grandes transformações.

A partir do século XX, entram cena inovações e experimentações que perpassam as teorias e as práticas teatrais. Segundo Lehmann (2007), as vanguardas históricas guiaram a arte teatral a uma série de novas possibilidades que, por sua vez, adquiriram classificações e denominações diversas: “teatro da desconstrução, teatro plurimidiático, teatro restaurador tradicional/convencional, teatro dos gestos e movimentos”

(LEHMANN, 2007, p. 30). Por muito buscou-se elencar as características que permitissem listar os traços marcantes deste novo teatro, mesmo frente à sua variedade heterogênea. Tem-se então que Lehmann adota o termo pós-dramático para se referir a este teatro que, a partir dos anos 1970, busca distanciar-se das formas tradicionais do drama.

O adjetivo “pós-dramático” designa um teatro que se vê impelido a operar para além do drama, em um tempo “após” a configuração do paradigma do drama no teatro (Lehmann, 2007, p.33).

Contrário ao termo teatro pós-moderno, conforme utilizado por Pavis, Lehmann justifica que o pós-dramático seja a mais adequada para referir-se a este novo teatro, uma vez que o mesmo busca possibilidades que vão além do drama e não além da modernidade. Lehmann (2007), no entanto, reforça que o uso do termo pós-dramático não deve induzir à ideia de uma negação absoluta das formas anteriores de teatro, mas sim, à percepção atenta de como as novas práticas teatrais podem se divergir das conceituações clássicas para compor sua identidade.

Ryngaert, também vai ao encontro deste ponto de vista, salientando a existência de um paradoxo, posto que ao passo que prima pela renovação “(...) não pode haver ruptura radical com as antigas formas, dessas rupturas, a matriz primeira continua (...)” (RYNGAERT, 1998, p.6). O autor destaca a importância da renovação na arte, a fim de acompanhar as mudanças e transformações da sociedade e do mundo. Por meio do paradoxo aponta que ainda sim é preciso manter uma conexão com a matriz original dessas formas. Ou seja, mesmo ao buscar uma renovação, é preciso reconhecer a importância e a influência das tradições e dos padrões estabelecidos anteriormente. Isso pode ser entendido como um reconhecimento da continuidade da história e da importância de se compreender e valorizar as formas e concepções que vieram antes. Ao mesmo tempo, o paradoxo aponta para a necessidade de encontrar um equilíbrio entre a renovação e a continuidade, a fim de criar algo verdadeiramente original e significativo.

Pode-se afirmar que entre o pós-dramático, conforme os apontamentos de Lehmann (2007) aplicados ao teatro a partir de 1970, e o teatro tal qual se faz nos dias de hoje, prevaleça, sobretudo, a ideia de uma arte mais aberta e até mesmo disposta a correr maiores riscos, frente à sua recorrente intenção experimental. Tem-se então, os apontamentos em relação à presença do texto teatral ao longo desse movimento.

Para Lehmann (2007), o texto, enquanto elemento primário da constituição teatral, tende a perder seu status, dada a incorporação de novos signos, ao fortalecimento da imagem, à fragmentação da narrativa e à pluralidade de mídias e tecnologias que também passam a congregar à cena. A linearidade do texto dramático deixa de ser uma premissa, com vista a outras possibilidades cênicas que extrapolem a imitação e a ilusão de realidade.

Cohen (1997) cita ainda a ideia do hipertexto, a *collage*, a mediação e várias outras possibilidades a partir das quais é possível construir-se uma narrativa que fuja dos moldes dramáticos tradicionais. Fernandes menciona Lehmann ao indicar que o teatro pós-dramático não pode ser considerado apenas um novo tipo de escritura cênica. Para a autora, Lehmann indica que:

É um modo novo de utilização dos significantes no teatro, que exige mais presença que representação, mais experiência partilhada que transmitida, mais processo que resultado, mais manifestação que significação, mais impulso de energia que informação (Fernandes, 2010, p.54).

O texto teatral passa a ser compreendido não apenas como aquele que é escrito para ser dito pelos atores, mas como o elemento que direciona tudo que é levado à cena, o texto é o espetáculo e não somente as palavras que o compõem. Ryngaert (1998) aponta então o texto cênico se sobrepondo ao texto dramático. E sob essa concepção ampliam-se as possibilidades do que pode ser considerado um texto teatral. Conforme aponta Fernandes:

(...) As fronteiras do drama se alargaram a ponto de incluir romances, poemas, roteiros cinematográficos e até mesmo fragmentos de falas esparsas, desconexas, usados apenas para pontuar a dramaturgia cênica do diretor ou do ator (Fernandes, 2010, p.153/154).

As fronteiras do drama se expandiram significativamente, incluindo outras formas de literatura. A motivação para essa ampliação pode estar no desejo de explorar novas possibilidades e formas de expressão artística, possibilitando uma dilatação do repertório e de novas maneiras de se fazer teatro. Ao incorporar elementos de outras formas de arte, aplicados ao texto teatral, os artistas podem estar buscando dialogar com diferentes formas de consumo cultural e assim criar obras que sejam mais atraentes e significativas para o público contemporâneo.

Considerando o contexto teatral atual, aponta-se a asserção de Fernandes (2010) que reforça o quão simples é, para o expectador ou leitor teatral mais assíduos, constatar a diversidade que compõe a cena nos dias de hoje. Para a autora, “(...) hoje a peça de teatro desafia generalizações” (Fernandes, 2010, p.153). Atualmente as peças teatrais não podem ser facilmente categorizadas conforme gêneros específicos. Uma vez que as peças de teatro contemporâneas frequentemente misturam elementos de diferentes gêneros, estilos e temas, desafiando tentativas de generalização. A tendência é de que os espetáculos contemporâneos sejam mais diversos e multifacetados, explorando diferentes formas de expressão.

Conforme aponta Cohen, o contemporâneo habita na possibilidade de coexistência entre diferentes esferas da criação. “O contemporâneo contempla o múltiplo, a fusão, a diluição de gêneros: trágico, lírico, épico, dramático, epifania, crueldade e paródia convivem na mesma cena” (Cohen, 1997, p.27). O teatro contemporâneo parece buscar um lugar que esteja além de nomenclaturas e classificações. Para Ryngaert: “A criação contemporânea e a escrita moderna se inscrevem já de início neste teatro da ruptura, da renovação e da interrogação” (1998, p.39).

Em consonância a este pensamento, Fernandes (2010), cita a autonomia da linguagem cênica, o que para a autora marca a inserção do teatro na seara da experimentação, quando reflete sobre suas próprias capacidades expressivas de modo independente do texto a se encenar. Constitui-se uma realidade teatral onde, de acordo com Ryngaert (1998), tudo é representável. Assim sendo, tem-se a ideia da teatralidade. “(...) A teatralidade começa a ser trabalhada, ainda que timidamente, como dimensão artística independente do texto dramático, em um processo de autonomia que se completa apenas no final do século passado” (Fernandes, 2010, p.48). Para Lehmann (2007) a teatralidade engendra um espaço imagético que está liberto do texto na escolha dos recursos que serão levados à cena.

Quando se tem, portanto, a existência de um texto cênico, conforme anteriormente apontado segundo a citação de Ryngaert (1998), coloca-se sob o foco o papel do encenador, fortalecendo-se ainda mais a ideia da emancipação do poder absoluto do autor. O poder da criação se expande, sob o viés da teatralidade. Conforme Cohen: “Vivemos o momento do espalhamento da teatralidade e da atitude performática, estendidos à moda, à mídia, ao cotidiano, em permeação constante com um mundo espetacularizado, desfronteirizado” (1997, p.29). Em citação a Guy Debord,

completa: “O artista contemporâneo imbuí-se da missão de criar contexto e não mais texto, obra” (Cohen, 1997, p.29). O papel do artista contemporâneo se torna mais complexo e interconectado, indo além da criação de obras que simplesmente se ancoram no texto escrito.

Pode-se afirmar que essa nova criação, de características mais livres, seja o trunfo que o teatro contemporâneo tem nas mãos para conceber suas obras. Ainda, lembrando a citação de Agamben sobre a contemporaneidade, percebe-se o ávido desejo de olhar para o presente, vendo além das sombras, e dele se extrair os elementos para a composição de obras que guiem à luz, ao novo, àquilo que poderá ser definido como feito no presente, para o público do presente.

1.2. Teatro e tecnologia

Ao abordar-se o teatro e tecnologia, há que se ter em mente os diferentes tipos de relação que ambos podem estabelecer.

Ao acolher as inovações técnicas, o teatro também se inova, pois estabelece diálogos atualizados com a ciência e a sociedade, da qual retira força e velocidade para atender os anseios de inovação, de ressignificação, de desconstrução e reconstrução de novos olhares sobre as mesmas práticas e o próprio conceito de teatro (Pozzetti, 2021, P.40).

Das possibilidades que emergem a partir das trocas entre o teatro e as inovações tecnológicas, surgem também novos debates acerca da legitimidade e da linguagem que então se constrói. A partir desse movimento, o teatro se renova para que então esteja apto a acompanhar as transformações da sociedade.

Para fins de contextualização, recorre-se a um breve recorte histórico com o intuito de enfatizar a presença da tecnologia desde os primórdios da arte teatral. Isaacson (2011) reconhece o vínculo entre a tecnologia e sua interferência na história e desenvolvimento do teatro, citando como exemplo as maquinarias já utilizadas nos tempos do teatro grego clássico. Este é o caso do mecanismo utilizado para dar suporte ao recurso conhecido como *deus ex machina*. Conforme aponta Folleto:

A expressão *deus ex machina* (de origem latina, significa literalmente o “deus que desce numa máquina”) é hoje mais conhecida como um recurso dramático do que propriamente uma técnica. Mas se isso acontece é porque existem milhares de anos de evolução dos artefatos cênicos que separam o presente das primeiras tragédias gregas que

consolidaram o teatro no Ocidente, das quais o *deus ex machina* tem sua origem. Conta o pesquisador francês Patrice Pavis, em *Dicionário de Teatro*, que “em certas encenações de tragédias gregas (especialmente Eurípedes), recorria-se a uma máquina suspensa por uma grua, a qual trazia para o palco um deus capaz de resolver, ‘num passe de mágica’, todos os problemas não resolvidos”. Era uma forma – não se sabe se oriunda das possibilidades técnicas da época ou se propulsora dessas – de resolver o conflito arquitetado na trama, que muitas vezes andava a passos largos a uma história sem resolução aparente (Folletto, 2011, p.23).

Tem-se que o recurso dramático se engendra ao recurso tecnológico para possibilitar a resolução de um enredo. Segundo Folletto (2011), essa técnica teve sua sobrevida mesmo após o teatro grego, sendo aplicada a correntes posteriores como melodramas e comédias na solução da trama, tendo, contudo, passado por inevitáveis adaptações e rearranjos.

Avançando no tempo, num salto que conduz ao final do século XIX, exemplifica-se a relação teatro e tecnologia aplicada a um dos mais transformadores feitos da humanidade: a invenção e popularização da luz elétrica. Segundo Folletto: “A preocupação com a luz no teatro é tão antiga quanto o próprio teatro.” (2011, p.24). Na Grécia, os espetáculos deviam ser realizados de modo a usufruírem da luz natural. Na Idade Média, as velas constituíram o primeiro aparato tecnológico utilizado com a finalidade de iluminação, logo complementadas por diferentes tipos de utensílios a combustão. Segundo Folletto (2011), complementarmente vieram as tochas, archotes e candelabros, lampiões.

Para Isaacson (2011), o advento da eletricidade em meados de 1880, possibilitou que a relação entre arte e ciência se tornasse ainda mais próxima. Já no final do século XIX os grandes teatros já possuíam luz elétrica. De acordo com Folletto (2011), as mudanças foram inúmeras: no palco, na cenografia, na posição dos atores, na divisão da plateia etc.

O palco, em suma, passou a se tornar uma realidade tridimensional e integrada à cenografia, aumentando consideravelmente as possibilidades de complexidade do teatro. O recurso da eletricidade na iluminação passou a ser um dos aspectos principais na erupção dos movimentos do final do século XIX, particularmente no Realismo. (Folletto, 2011, p.27).

Por meio da inserção da eletricidade ocorre a consolidação da capacidade de se gerar a ilusão da imagem. Para Pozzetti (2021) este é momento mais marcante para o teatro, instaurando a cultura ilusionista que logo incorporou novas propostas de

encenações. A dramaturgia passa a dar lugar às situações cotidianas, preocupando-se menos em tratar de questões épicas. Mas, não apenas o Realismo usufrui da chegada e popularização desta tecnologia. Movidos por experimentações estéticas possíveis graças à iluminação por luz elétrica, os movimentos de vanguardas históricas passam a estreitar sua relação com as artes cênicas, fazendo à sua maneira o uso de recursos disponíveis. Cita-se como exemplo o Simbolismo, que buscava fazer da luz um instrumento de linguagem, subvertendo o cenário realista.

Com a chegada do século XX, novos inventos se consolidam e assim começam a transformar a vida em sociedade, fazendo com que a arte novamente se sentisse atraída a acompanhar esse movimento que então passa a contar com fotografia, telégrafo, automóvel, telefone e cinema. Esse interesse das artes pela convergência viria a configurar, segundo Folleto (2011), um dos principais debates do pós-modernismo, englobando também a comunicação, a cultura, a sociologia e a história.

Para este estudo, como recorte, considera-se sobretudo a relação das artes teatrais com as tecnologias da imagem. Nesse contexto, Isaacson (2011), aponta que ao longo da história esta é uma relação solidária, mas, também, conduzida por certa desconfiança, dada a perspectiva essencialista do teatro que por muitas vezes se apega à sua qualidade artesanal. Isso faz com que a arte teatral tenha, em algum momento, se mostrado reticente quanto à utilização de recursos tecnológicos em razão da supremacia do ator em cena.

Pozzetti (2021, p.17) afirma que: “(...) Por volta dos anos de 1920 surgem os primeiros cruzamentos do teatro com o cinema; a possibilidade de ampliação dos recursos cênicos que o cinema”. Segundo a autora, o cinema: “(...) reverbera nas artes cênicas como propulsor não só de inovações técnicas, mas na estética teatral em geral; teatro e cinema passam a se relacionar de forma intensa, apresentando novas possibilidades de criação e de recepção das obras” (Pozzetti, 2021, p.17).

Pozzetti (2021) aponta que as aproximações entre arte e tecnologia em busca de novos suportes se fortaleceu a partir dos anos 50, quando artistas passam a buscar formas inovadoras de concepção, repensando antigos paradigmas e instaurando novos processos.

Se ao homem está sendo solicitada uma reconfiguração para que possa habitar neste mundo tecnológico, por que as constituintes teatrais continuariam engessadas aos conceitos milenares? Sendo o teatro uma lente de aumento das situações cotidianas, ele deve, então, refletir a

vida não só nas temáticas, mas também nos engendramentos e hibridizações que nos cercam (Pozzetti, 2021, P.41).

Essa conexão entre as artes seria crucial para redesenhar a relação do teatro com as tecnologias da imagem.

E dentro dessa cultura da ilusão se impôs a busca do efeito de real que viria a ser definitiva para o surgimento da mais importante investigação sobre a arte do ator até então desenvolvida, aquela liderada pelo ator e encenador russo Constantin Stanislavski, cujos princípios e procedimentos técnicos se tornaram referência em todo o ocidente. Coincidentemente, nesta mesma época da cultura ilusionista, se realizaram as primeiras experiências cinematográficas, desenvolvidas por Louis Lumière, George Méliès e David Griffith (Isaacson, 2011, p.10).

Considerando as primeiras interações entre o teatro com o cinema, Isaacson (2011) aponta as iniciativas pioneiras de na UrSS e Alemanha, quando cenógrafos e encenadores passam a investir na ampliação da potencialidade dos recursos cênicos, trazendo ao palco o uso de projeções de fotografias e filmes. A partir desse ponto, o uso de imagens, aliado ao aparato tecnológico, vai além da simples construção da realidade, buscando trazer à cena a própria realidade histórica. Observa-se então a utilização de tais recursos permeando toda a criação teatral como ferramenta integrante da narrativa.

Isaacson (2011) cita algumas montagens teatrais como forma de ilustrar as primeiras conexões entre o teatro, e a tecnologia direcionada ao uso de imagens.

(...) Para festejar o quinto aniversário da revolução russa, na montagem *A terra erguida* (1923) V. Meyerhold utiliza a projeção de textos, títulos de cenas, fragmentos de diálogos de atores, slogans empregados durante a guerra civil e fotografias da revolução. As projeções interrompem a continuidade da ação dramática, conduzindo o espectador a estabelecer continuamente um elo entre representação e realidade histórica. (...) Piscator, na montagem *Bandeiras* (1924) também projetava imagens, empregando recursos para auxiliar na explicação da situação apresentada (Isaacson, 2011, p.11).

Para Isaacson (2011), o advento das tecnologias da imagem não representou uma ameaça entre o encontro do ator com o espectador, tampouco configura a contaminação de uma arte por outra. Entende-se claramente que o uso da tecnologia na cena teatral contemporânea amplia as possibilidades criativas. A relação entre imagem e tecnologia, marcada pelas referências midiáticas, tornou-se um elemento recorrente no teatro contemporâneo.

(...) Certamente, a expansão do emprego de recursos tecnológicos sobre a cena, a hibridização hoje percebida sobre a cena, reflete o surgimento da tecnologia digital e a nova paisagem cultural, onde o homem está mergulhado em uma realidade de interferências midiáticas (Isaacson, 2011, p.9).

Mencionando a perspectiva do pós-pandemia, Isaacson (2011) aponta que as transformações vividas apontam para um novo movimento de mudança capitaneado pelas produções teatrais na rede de computadores, a partir das novas possibilidades de tecnologias digitais, bem como plataformas e aplicativos, questionando o princípio da copresença de ator e espectador no mesmo espaço-tempo, por mais que esse questionamento não seja um fato novo.

Para tanto, é preciso, inicialmente, reconhecer que a presença à distância não é um fato técnico novo e que há muito o teatro faz uso de invenções capazes de expandir sua atuação. Antes da tecnologia digital, o desenvolvimento da telefonia, do rádio e da imagem eletrônica motivou o surgimento de novas formas de tornar presente o teatro no seio da sociedade, para além do acontecimento teatral. (Isaacson, 2021, p.14).

De acordo com Isaacson (2011), muitos foram os experimentos que há tempos puseram à prova a necessidade basilar do encontro físico entre ator e espectador para que se configure uma experiência teatral. Cita-se o teatrofone, de Clément Ader, introduzido em 1881 na Exposição Internacional da Eletricidade de Paris. Essa iniciativa originou, na França, a Companhia do Teatrofone que oferecia a transmissão de espetáculos de teatro ou ópera pelo telefone. Esta prática perdurou até meados de 1930 em toda a Europa e foi a semente de seus sucessores como o radioteatro e o teatro televisado.

Segundo a autora para que possa discutir as práticas teatrais remotas, há que se tentar primeiramente desviar o olhar do teatro basilar.

A primazia do encontro carnal entre artista e espectador faz do corpo do ator/performer o elemento central da criação teatral. Nesse contexto, tudo que se referia à “tela”, aos mundos do audiovisual e da informática, soava com antítese do teatro. Até mesmo o registro de um espetáculo, para fins de arquivo, foi por muito tempo visto com grandes reservas. (Isaacson, 2011, p.9).

Há que se considerar as atuais propostas do teatro digital, tendo em mente todo um contexto histórico permeado por experiências teatrais que já consideravam a

presença à distância, onde se podem reconhecer as modificações inerentes à cena. Ressalta-se que este foi um movimento contido e lento, se comparado a outras esferas como as artes visuais e a dança. Pozzetti (2021) considera a performance como importante irradiadora dos processos investigativos que culminariam na incorporação de novas tecnologias às artes cênicas, trazendo consigo conceitos, estudos e teorias ao final do século XIX.

Segundo Folleto (2011) as performances foram uma derivação dos *happenings*, iniciados ao final dos anos de 1950 a partir de improvisações, enredos livres e improvisação com o público. Ainda, para Folleto (2011), a performance segue a tríade teatral, mas relativiza o espaço cênico, colaborando para uma hibridização da arte.

E para isto acontecer foram necessários longos séculos e décadas até que, na década de 1960, novos suportes tecnológicos e novas mídias – como o gravador de som e o de vídeo - surgissem “para ampliar os recursos da fotografia, do cinema e do disco, possibilitando um registro mais completo das informações perceptivas emitidas pelo artista”, o que se consolidaria nas décadas seguintes através do uso das mídias e chegaria a um novo capítulo na história humana com o digital (...) (Folleto, 2011, p.41).

Das performances aos espetáculos teatrais, abriram-se caminhos para várias linguagens novas que conduziram a inúmeras experimentações artísticas, como um tipo de preparação para a chegada das tecnologias digitais. O fato é que o teatro sempre se configurou como uma arte multidisciplinar, abrangendo diversas outras vertentes artísticas. Segundo Folleto (2011) o auge do emprego de recursos midiáticos no teatro surge entre as décadas de 1960 e 1970 para dar suporte às novas demandas do teatro pós-dramático.

Aspectos como experimentação, abertura, fragmentação e desconstrução, expandem o universo artístico, e revelam que no teatro, a relação entre as diferentes disciplinas não significa substituições, mas imbricações e reprocessamentos que forjam o diálogo entre o eterno e o efêmero (Pozzetti, 2021, p. 25).

No entanto, reforça Isaacson (2011), a cultura essencialista do teatro por vezes o afastou do uso das possibilidades audiovisual tecnológica, primando pelo encontro de “carne e osso”.

Da cena do teatrofone às realizações em ambiente digital, passando pela imagem eletrônica, transformações importantes na qualidade da experiência perceptiva da expectativa podem ser observadas. O

teatrofone não promoveu o surgimento de uma forma específica de teatro, uma vez que se tratava de uma retransmissão de espetáculos realizados dentro de contextos teatrais convencionais. Entretanto, essa retransmissão pelo telefone representou uma mudança significativa na vivência do espectador em relação àquela experienciada nas condições tradicionais do teatro. Entre as muitas mudanças, é importante destacar a passagem da vivência coletiva à particular e a alteração da posição do espectador em relação à cena, pois ele deixou de estar em frente aos atores para se encontrar virtualmente no meio deles, graças aos dispositivos de captação de som instalados no interior do palco (Isaacson, 2021, p.15).

As tecnologias digitais apontam a possibilidade de uma nova dinâmica entre os atores e os espectadores, incorporando uma nova qualidade de presença, a qual Pozzetti denomina de telepresença - “(...) ou seja, estar presente à distância”. (Pozzetti, 2021, P.33) Suprimindo, assim, o convívio real do ator com o espectador e possibilitando a interatividade entre ambos. Completa-se este pensamento com a citação de Cohen (2003): “O suporte redimensiona a presença, o texto alça-se a hipertexto, a audiência alcança a dimensão da globalidade. Instaura-se o *topos* da cena expandida (...)” (Cohen, 2003, p.121)

Inserir-se a esse processo uma ampla possibilidade de cursos inerentes à tecnologia digital, como escrita multimídia, imagens, articulando-se distintas possibilidades de interação. É no contexto do chamado ciberespaço que transborda um novo campo de experimentações teatrais.

A vida em sua completude eleva-se em direção ao virtual, ao infinito, pela porta da linguagem humana. (...) O ciberespaço representa o mais recente desenvolvimento da evolução da linguagem. Os signos da cultura, textos, música, imagens, mundos virtuais, simulações, software, moedas atingem o último estágio da digitalização. Eles tornaram-se ubiqüitários em rede – no momento em que eles estão em algum lugar, eles estão em toda a parte – e interconectam-se em um único tecido multicolor, fractal, volátil, inflacionista, que é, de toda forma, o metatexto englobante da cultura humana (Lévy, 2010, p. 12 *apud* Pozzetti, 2021, p. 27).

De acordo com Isaacson (2021), há mais de trinta anos que iniciativas teatrais a partir de aparatos tecnológicos digitais na Europa e Estados Unidos buscam outros pontos de encontro que não apenas o físico. As iniciativas que de forma pioneira buscaram agregar esses elementos desbravaram períodos em que o acesso ao aparato tecnológico não era de tão fácil quanto nos dias de hoje. Pode-se afirmar, portanto, as características do teatro digital estejam sendo elaboradas acompanhando a própria

evolução dos meios tecnológicos que lhe possibilitam a existência.

O eixo dramático, 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 (Isaacson, 2021, p.7).

Considera-se que, ao suprimir o encontro físico, a sala virtual onde o espetáculo acontece ao vivo passa a ser o espaço de convívio entre atores e espectadores, abrigando suas interações. Nesse sentido, é fundamental compreender a evolução da Internet como uma força transformadora e revolucionária, pois isso permite avaliar o impacto das iniciativas teatrais emergentes nesse ambiente, além de explorar o potencial singular que ela oferece como um novo espaço de expressão artística.

1.3. A arte teatral no ambiente online

É interessante refletir sobre como a arte prontamente se adaptou e tão logo passou a usufruir das possibilidades advindas da evolução dos meios digitais de comunicação. Cohen (2003) aponta que a partir dos anos 90, novos formatos de suporte tecnológico, tais como web-art, artetelemática e net-art passam a surgir trazendo consigo novos recursos de mediatização, virtualização e ampliação de presença. Nesse sentido, logo se vê que a arte não perdeu tempo em desbravar a recém-chegada internet, utilizando-a como meio de expressão, interação e experimentação. Para fins de contextualização, adentra-se agora num breve panorama do desenvolvimento da internet. E, logo em seguida, retoma-se a abordagem acerca de suas aproximações com o teatro.

Lins (2013) aponta a dificuldade descobrir os marcos históricos que distinguem os períodos de crescimento e refinamento da rede mundial ao longo das décadas, desde as primeiras experiências com a comunicação de dados. A internet passou por uma transformação significativa com o tempo, indo de apenas uma rede de acesso a dados para se tornar uma plataforma abrangente de interação entre usuários. De acordo com Lins (2013) a criação da internet começou nos anos sessenta como resultado de um esforço do sistema de defesa dos Estados Unidos para fornecer à comunidade acadêmica e militar uma rede de comunicação capaz de resistir a um ataque nuclear. Nesse sentido, a ARPANET foi a primeira rede.

Inicialmente, seu uso privado foi predominante, com conexões entre computadores de maior porte e uma variedade de recursos de ligação, incluindo conexões físicas diretas por cabeamento e linhas telefônicas privadas disponíveis 24 horas por dia. A internet permaneceu uma rede limitada às agências governamentais e acadêmicas até a década de 1990. O uso de uma linha discada e um provedor de acesso caracterizou o segundo período da abertura da rede, possibilitando, então, que o acesso à internet se tornasse, pouco a pouco, uma realidade para o público em geral. A computação deixou de ser exclusiva ou restrita a um grupo seleto de usuários e praticidade de ter um computador em casa emerge a partir da facilidade de se operar programas de uso relativamente simples, como planilhas, editores de texto e agendas.

Para além das tarefas funcionais do cotidiano, a introdução de computadores conectados à internet impulsionou os primeiros avanços no contexto teatral digital, antecipando experiências interativas pioneiras. Tem-se então, no ano de 1996, por meio da plataforma Athemoo, o surgimento do chamado *hiperdrama* a partir do espetáculo *Bride of Edgefield*, de Charles Deemer, escritor e dramaturgo americano. O roteiro articulava diferentes elementos a partir dos quais as cenas eram construídas. Segundo o dramaturgo, o espectador tinha o poder de definir o fluxo da ação, direcionando a ordem das cenas que gostaria de assistir. O processo interativo a partir de um roteiro em hipertexto dá origem a um espectador ativo na criação dramaturgical.

Já nos anos 2000, uma reviravolta tecnológica reverbera novamente nas experimentações teatrais digitais. A interatividade assume, de fato, seu papel de protagonista. Tem-se como marco a chamada Web 2.0, a partir da qual Bulhões aponta:

Uma importante inovação no âmbito da Internet ocorreu nos últimos anos com o desenvolvimento do que se chama, hoje, Web 2.0, conceito utilizado para descrever a tendência tecnológica de reforçar os processos de troca de informações e colaboração dos internautas com sites e serviços virtuais. O termo foi criado em 2004 pela empresa norte-americana O'Reilly Media para designar um conjunto de serviços com base no conceito de atuação em plataforma, envolvendo aplicativos baseados em possibilidades de uso participativo sob forma de comunidades, sem a necessidade de maior conhecimento das tecnologias da informação (Bulhões, 2012, p.50).

A Web 2.0 trouxe uma variedade de ferramentas e plataformas. Incluem-se redes sociais, blogs, fóruns e plataformas de compartilhamento de conteúdo, que permitiram que os usuários não apenas consumissem conteúdo, mas também pudessem criar, compartilhar e interagir com outras pessoas. Essa mudança de paradigma transformou a

internet em um espaço dinâmico e colaborativo que permite a conectividade em todo o mundo e facilita a interação e a troca de informações entre os usuários.

Conforme aponta Isaacson (2011) a UPStage foi a primeira plataforma criada exclusivamente para a realização de apresentações teatrais online, no ano de 2004. O feito teve a autoria do coletivo europeu Avatar Body Collision, reunindo a integração de textos, imagens, áudios, webcams e animações ao vivo. A UPStage possibilitou, inclusive, a realização de festivais de performances online entre 2007 e 2014, estando até o ano de 2021, data da publicação da obra de referência, em constante atualização.

Para Pozzetti (2021), a crescente utilização de técnicas audiovisuais estabelece novas constituintes para a cena, desencadeando novos métodos híbridos de representação teatral, transitando entre diferentes linguagens teatrais e audiovisuais ao compor novas poéticas junto ao espectador. Para referir-se às tecnologias derivadas dos meios digitais de comunicação, informação, produção e distribuição de conteúdos, utiliza o termo tecnologias emergentes. E tomando-as como aliadas, a nova geração de artistas imputa novos impactos à cena, fazendo o uso de computadores, celulares e internet, como é feito no cotidiano das pessoas.

As tecnologias emergentes possibilitam, ainda, uma interatividade impossível de ser pensada anteriormente. Assim, um dos aspectos de diferenciação das experiências artísticas realizadas por meio tecnologias emergentes é a vivência do espectador.

Penso que tais relações inquietaram sobremaneira o teatro do final do século XX e início do século XXI, desencadeando a reconfiguração de paradigmas para as relações obra-intérprete e intérprete-público, dando origem a outros significados na fruição, na produção e no acontecimento artístico, seja ele no âmbito da performance ou do teatro (Pozzetti, 2021, p. 23).

Enquanto o teatrofone e mesmo o teleteatro apenas levavam à observação, o teatro realizado no ambiente digital pode promover um encontro dos espectadores na cena, inserindo-os em meios aos atores e possibilitando a oportunidade de participar ativamente do espetáculo.

Para Isaacson (2011), entender o teatro e sua hibridização às tecnologias do século XXI é estar atento à forma como as pessoas se relacionam com as mesmas, compreendendo-as como parte do processo evolutivo do homem. Conforme aponta Pozzetti (2021): “as demandas de cada momento histórico que vivemos nos impulsionam a redimensionar e atualizar nossas experimentações de vida que são influenciadas pelos processos históricos em que estamos inseridos” (Pozzetti, 2021, p.

25).

Do mesmo modo, o teatro se vê motivado a usufruir desses elementos, construindo novas possibilidades e linguagens que conversem com o espectador contemporâneo, ressignificando seu papel e presença nos dias de hoje. Conforme simplifica Folleto: “(...) é fácil de concluir que não é nenhuma novidade ver o uso ocasional de qualquer tipo de mídias em uma peça” (2011, p.52).

A linguagem teatral segue percorrendo uma jornada de desbravamentos de territórios, suscitando novas questões acerca de sua essência, estética e poética. Diminuem-se as barreiras e agregam-se novas possibilidades potencializadoras das práticas teatrais. Mas junto a esse movimento, consideram-se também novas problematizações.

É neste contexto que problematizamos as inferências das tecnologias digitais nas narrativas teatrais, concebendo-as como possibilidades e formas existentes e, também, como produtos ainda não imaginados que, ao romper as fronteiras canonizadas, oportunizam o estabelecimento de novos paradigmas para as Artes Cênicas. Tal crença apoia-se na crescente interação do homem com as tecnologias digitais, as quais hibridizamos no nosso cotidiano ordinário (Pozzetti, 2021, p. 29).

Assim, como surge um novo artista, surge também um novo espectador. A revolução digital vivida ao final do século XX proporcionou uma nova paisagem cultural de múltiplos recursos, onde os meios de reprodução técnico-industriais vão se tornando mais práticos e mais acessíveis, ampliando a possibilidade de uso sem muita necessidade de investimento financeiro.

Pozzetti (2021), aponta que esse cenário traz consigo o anseio por novas descobertas estéticas, revigorando o desejo de um encontro cada vez mais robusto entre o teatro e a tecnologia na construção de manifestações que impactem na dramaturgia, direção, iluminação, preparação de atores, cenografia, figurino, dentre outros. Para Cohen (2003), a extensão do espaço cênico por meio das tecnologias digitais se trata de uma “(...) reconfiguração da cena e comunicação à luz dos novos suportes e materializações da Arte-Ciência contemporâneas” (Cohen, 2003, p.121).

Em consonância, Pozzetti (2021), defende que a questão do encontro presencial esteja superada. A transformação da experiência teatral não depende mais da presença física, mas da maneira como as interações virtuais podem recriar essa proximidade de forma inovadora e envolvente. Para Folleto (2011), as possibilidades da internet e os

mecanismos de tecnologia digital “(...) estão conseguindo relativizar até a presença, a experiência física do olho no olho e do calor trocados entre os corpos presenciais” (Follete, 2011, p.44).

Tem-se como desafio estabelecer convenções que possibilitem ao teatro digital constituir uma nova linguagem artística, própria e potente. O que cabe ao teatro contemporâneo nesse contexto de transformações tecnológicas é adaptar-se para melhor usufruir das potencialidades do meio digital para abarcar as novas variantes que entram em cena.

1.4. Arte na era das redes sociais online.

Compreende-se que plataformas online são estruturas digitais que oferecem uma variedade de serviços, funcionalidades e recursos, utilizando bases tecnológicas, como Google, Amazon e Facebook, entre outros exemplos. De acordo com Andréa (2020), a utilização do termo plataforma online aplica-se na adoção de uma arquitetura computacional que se baseia na conectividade e no fluxo de dados, informacionais e financeiros. Por outro lado, as redes sociais online são entendidas como ambientes específicos, desenvolvidas para facilitar a interação e conexão entre pessoas. Elas possibilitam o compartilhamento de conteúdo, comunicação, criação de comunidades, estabelecimento de redes de contatos, dentre outras funcionalidades. Embora distintas, as plataformas e as redes sociais online estão interconectadas em sua funcionalidade e importância no ambiente digital.

Zenha aponta: “Embora a tecnologia tenha dado visibilidade à organização social em rede, é importante lembrar que as redes sociais não são fenômeno recente e não surgiram com a Internet” (2018, p.25). Sua afirmação refere-se ao fato de que as redes sempre existiram na sociedade enquanto mecanismos de convergência de indivíduos na realização de seu desejo de pertencimento a determinado grupo. Deste modo, considera-se relevante apresentar-se uma visão sucinta do conceito de rede antes de abordar-se especificamente as redes sociais online.

Ainda de acordo com Zenha (2018), o conceito de rede tem seu primeiro registro na língua francesa no século XII, referindo-se à forma na qual os tecelões teciam os fios. Já no século XV a palavra passa a ser utilizada também para designar e desenhar a anatomia do corpo humano. No final do século XVIII, a biologia se apropria do conceito, utilizando-o na investigação das formas da natureza. É a partir do século XIX que a ideia de rede passa a não mais a ser limitada à matéria, passando então a englobar

também as possibilidades relacionadas ao entendimento da estrutura social e da interação entre as pessoas.

A abstração do conceito de rede ampliou a significação do termo, que passou a representar um sistema ou pontos ligados em uma interface de gestão sobre o espaço e o tempo, permitindo que as mais diferentes áreas do conhecimento humano utilizassem o conceito de rede para designar linhas imaginárias para organizar fluxos logísticos de transporte, de comunicação e de distribuição de recursos em geral (Musso, 2004 *apud* Zenha, 2018, p.21).

Com o advento do século XX e o surgimento e desenvolvimento da internet, a aplicação do conceito de rede se expande, passando então a focar também nas interações realizadas por meio de um computador conectado ao sistema. Zenha (2018) aponta que a partir do século XXI a ascensão das plataformas passa a representar aos indivíduos como um espaço permanente de trocas motivadas por diferentes intenções comunicativas. Desta forma, a autora define rede social online por:

Entende-se, como Rede Social *online*, o ambiente digital organizado por meio de uma interface virtual própria (desenho/mapa de um conceito) que se organiza agregando perfis humanos que possuam afinidades, pensamentos e maneiras de expressão semelhantes e interesse sobre um tema comum (Musso, 2004 *apud* Zenha, 2018, p.24).

A afinidade desempenha um papel significativo nas redes sociais online, facilitando a adesão de indivíduos com interesses compartilhados, que estejam abertos a interações, promovendo o intercâmbio de ideias em comum. Zenha (2018) aponta que as redes sociais online podem ser compreendidas como um conjunto de nós interconectados, a partir dos quais são tecidas estruturas flexíveis e dinâmicas nas quais se participam organizações formais e informais. O poder da comunicação não está centrado em um único indivíduo e à medida que os nós se ampliam por meio da troca discursiva entre os usuários, mais fortalecida esta rede se torna. Assim, as interações mediadas pelo computador tornam-se capazes de se convergir em trocas sociais que reverberam também no âmbito off-line. Esses espaços de troca online se tornaram não apenas ferramentas de comunicação e interação, mas também ambientes essenciais para a disseminação de informações, compartilhamento de conteúdos e estabelecimento de conexões globais. De acordo com Bulhões (2012), desde seu surgimento, a internet sempre ofereceu oportunidades interativas. Porém, explorando essa tendência, as redes

sociais online potencializam rapidamente poder de expansão, conquistando um número crescente de usuários.

Conforme aponta Plaza (2003), o conceito de interatividade aplicado às artes surgiu em 1962, viabilizado por Ivan Sutherland e foi definitivamente adotado a partir dos anos 80 com a criação das artes da telepresença e redes telemáticas. O termo arte interativa se expande no início dos anos 90 a partir de novas possibilidades como o cabo telefônico, videotexto, fax e outros aparatos tecnológicos.

Uma obra de arte interativa é um espaço latente e suscetível a todos os prolongamentos sonoros, visuais e textuais. (...) A interatividade não é somente uma comodidade técnica e funcional; ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação (Plaza, 2003, p.20).

No contexto contemporâneo, a interatividade transforma a própria natureza da experiência artística, possibilitando um maior envolvimento dos espectadores com a obra, abrindo espaço para uma experiência mais imersiva e participativa. Assim, as plataformas e as redes sociais online se apresentam como aliadas dessa interação, fortalecendo laços entre o artista e seu público, fomentando a colaboração e promovendo uma cultura de engajamento ativa. A interatividade na arte nas plataformas e redes sociais online não se limita apenas à troca de informações, mas sim, a uma prática transformadora que envolve os participantes em um processo contínuo de criação e redefinição da experiência artística.

1.5. Plataformas e redes online: caminhos de conexão e afinidade

Antes de adentrar na jornada que percorre o surgimento dessas plataformas revolucionárias, é essencial destacar a proporção de sua influência nos dias atuais. Segundo Kemp (2024), com base em dados do Relatório Global de Visão Geral Digital 2024 do DataReportal, o número de usuários ativos de redes sociais online ultrapassou a marca de 5 bilhões, o que representa 62,3% da população mundial.

Em relação a 2023, o número de usuários cresceu 5,6%, com 266 milhões de novos usuários, o que equivale a um aumento médio de 8,4 novos usuários por segundo. É importante frisar que, segundo a pesquisa, este número não define com precisão quantos desses indivíduos são usuários únicos e humanos. No entanto, ainda sim, representa um marco significativo na jornada das mídias sociais.

Ainda, segundo a pesquisa apresentada por Kemp (2024), a rede social online Facebook é a líder global com uma base média de três bilhões de usuários. Em segundo lugar, está o Instagram com 2 bilhões de usuários, em um empate técnico com o WhatsApp. A pesquisa confirma a supremacia da Meta, empresa-mãe das três principais empresas do ranking. No entanto, alguns especialistas sugerem que o YouTube possa ter o maior contingente de usuários ativos do mundo. Mas essa afirmação não pode ser considerada de forma conclusiva, pois o Google, proprietário da plataforma, opta por não divulgar oficialmente números sobre sua base de usuários. O estudo também revelou que as redes sociais são a atividade preferida dos jovens entre 16 e 24 anos. Em termos totais, os homens representam 53,5% dos usuários, enquanto as mulheres representam 46,5%.

Retornando ao ponto de partida, vem a indagação: de que maneira as redes sociais alcançaram esses notáveis números? Tecer uma análise histórica das redes sociais online, reconhecendo-as como um fenômeno dinâmico em constante evolução, requer uma investigação mais detalhada. É perceptível que uma retrospectiva sobre sua trajetória pode ser uma empreitada desafiadora e, por vezes, intrincada ao tentar discernir qual plataforma foi pioneira e como exatamente emergiu. Assim, opta-se por apresentar aquelas que são amplamente consideradas como as mais influentes na formação do conceito contemporâneo de redes sociais online.

De acordo com Correia e Moreira (2015), a Six Degrees foi primeira a ser reconhecida por apresentar as características essenciais atribuídas ao conceito de rede social online. Fundada em 1996 por Andrew Weireinch, possibilitava, de forma pioneira, a criação de perfis e listas de amigos, o que seus precursores não ofereciam aos usuários. A partir daí, deu-se o início do agrupamento de pessoas na internet. Tempos mais tarde, data de 2001 o momento em que as ferramentas online passam a comportar a combinação de vários perfis de usuários, permitindo a exibição pública de sua lista de amigos, ocasionando assim o surgimento de novas redes sociais online. Dentre os marcos históricos, conforme apontados por Correia e Moreira (2015), destacam-se: o Friendster (2002), o MySpace (2003), e o Facebook (2004), tendo este último alcançado maior sucesso e popularidade, conforme já apontado. Como padrão destaca-se a possibilidade de gerar relações no ambiente da internet, mesmo com desconhecidos, a partir de interesses em comum.

A popularidade de uma rede social online é variável e pode ser influenciada por diversos fatores, incluindo sua usabilidade, recursos oferecidos, adaptação às

necessidades dos usuários, além de tendências culturais e tecnológicas em constante evolução. Assim, ao longo desta trajetória algumas redes sociais online têm conseguido manter sua relevância e crescimento, enquanto outras encerraram suas operações. Algumas demonstram maior eficácia em determinadas localidades geográficas, enquanto outras possuem uma presença mais global. Ademais, há aquelas que visam atingir um amplo espectro de usuários e aquelas que se concentram em nichos específicos. A jornada evolutiva das plataformas e redes sociais online conduziu a muitas mudanças e transformações nos padrões de utilização da internet e até mesmo fora dela. Fenômeno ao qual Andréa (2020) refere-se como a plataformização.

Para além das dimensões computacionais, o termo “plataformização” é usado atualmente para explicar as relações de crescente dependência de diferentes setores da produção cultural. (NIEBORG; POELL, 2018) Música, filmes, *games*, turismo etc. são alguns dos setores cujos mercados foram profundamente transformados pela lógica do Spotify, do Amazon Prime, do Twitch, do Airbnb e de tantas outras plataformas. Em diálogo com a dimensão computacional discutida por Helmond (2015), a noção expandida de plataformização da produção cultural ajuda na compreensão, tanto do processo de adaptação de antigos modelos de produção e de negócios culturais, quanto da rápida popularização de projetos nativos da internet, isto é, de iniciativas radicalmente atreladas – e dependentes – das lógicas das plataformas (Andréa, 2020, p.21).

Andréa (2020) discute crescente dependência de diversos setores da produção cultural em relação a plataformas digitais, influenciando na adaptação de antigos modelos de negócios culturais e no surgimento de novas iniciativas fortemente ligadas às lógicas das plataformas digitais. Demonstra-se, desta forma, como a ascensão das plataformas e redes sociais online está transformando não apenas a maneira como se consome o conteúdo cultural, mas também como as pessoas interagem e avaliam esse conteúdo.

É o caso de algumas funcionalidades específicas como as tão populares ações de curtir e compartilhar, incorporadas como forma de interação em diversas plataformas e redes sociais online e são, inclusive, concebidas como eficientes formas de avaliação da popularidade e do engajamento a determinado conteúdo. Andréa (2020) aponta que portais, sites, blogs, dentre outros, passam a ter a necessidade de se adequar às grandes plataformas que então se firmam como modelos de funcionamento, ditando os protocolos de acesso e intercâmbio de dados. Compete aos algoritmos a função de processar esses dados, estabelecer as estratégias de escolha, organização, sugestão e

supervisão dos fluxos de informações. Por meio desta função, as plataformas podem recomendar conteúdos personalizados, fornecer aos anunciantes perfis detalhados de potenciais clientes e aprimorar continuamente suas funcionalidades e serviços.

1.6. O YouTube e a criação artística

O YouTube é considerado uma plataforma de vídeos, embora possua características de interação social. Pode-se afirmar que ele possui uma natureza híbrida, revelando proximidades entre as plataformas e redes sociais online. Enquanto plataforma, possui seu direcionamento voltado à hospedagem, compartilhamento e consumo de conteúdo. Por outro lado, sua dimensão social está no fato de que possibilita interações sociais, como comentários, compartilhamentos e inscrições a canais. Esses elementos permitem que os usuários construam comunidades de interesse e estabeleçam conexões sociais dentro desse ambiente. Assim, há uma fluidez nas suas características.

Conforme observado por Burgess (2009), o YouTube desempenha um papel dual: seja para promover o conteúdo da mídia *mainstream* ou para servir como plataforma de expressão para criadores independentes. Sua difusão tem um peso significativo para moldar as tendências culturais em escala global. Ao disponibilizar um vasto catálogo de vídeos, o YouTube desempenha um papel central na circulação e popularização de conteúdo midiático amplamente consumido. Por outro lado, é também um espaço de criatividade que permite que aos usuários expressem suas criações e desenvolvam conteúdo próprio. Essa dimensão da plataforma permite que uma variedade de criadores emergentes, independentes e produtores amadores busquem alcançar suas audiências, desafiando as estruturas tradicionais de distribuição de mídia e democratizando o processo de produção e consumo de conteúdo digital.

É importante ressaltar que essa concepção de distribuição de conteúdo tem suas raízes estabelecidas muito antes da ascensão do YouTube como plataforma dominante. A ideia de compartilhamento de informações e entretenimento remonta a períodos anteriores à era digital. De acordo com Jenkins (2009), desde os anos 70 já era possível vislumbrar elementos que posteriormente se manifestariam na forma do YouTube. O autor menciona os chamados revolucionários digitais, artistas e estudiosos que imaginavam à sua época a possibilidade de um sistema descentralizado de distribuição - como é o caso de Marc Davis em 1997, com a proposta de uma forma produção

cinematográfica independente que se tornou conhecida como cinema de garagem. Davis foi um grande incentivador de cineastas a explorarem sua criatividade e contarem histórias de maneiras não convencionais, por meio de experimentações autênticas e diversas. Esses pioneiros anteviram a possibilidade de permitir aos usuários compartilharem e distribuírem suas próprias produções audiovisuais, um conceito que se assemelha ao que o YouTube se tornou posteriormente.

Essa antecipação de um sistema de distribuição descentralizado e a visão de uma onda de cinema de garagem ressaltam a relevância das ideias e das aspirações dos revolucionários digitais na concepção do que viria a se configurar o YouTube. Essas noções precursoras ajudam a contextualizar a evolução da plataforma e sua importância no cenário atual da cultura digital e do compartilhamento de vídeos online. O YouTube, portanto, pode ser compreendido como uma manifestação contemporânea de conceitos visionários que emergiram décadas antes de sua própria criação.

Burgess (2009) aponta que Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim eram ex-funcionários do site de comércio on-line PayPal quando fundaram o YouTube. O site foi lançado oficialmente em junho de 2005, mas sem muita pompa. A mudança original tinha a ver com tecnologia, mas não era a única, pois havia serviços concorrentes. O YouTube tentava eliminar os obstáculos técnicos que impediam o compartilhamento de vídeos mais amplamente na internet. Assim, forneceu uma interface simples que permitiu que os usuários criassem publicações ou assistissem vídeos sem ter nenhum conhecimento técnico. O YouTube não estabeleceu restrições à quantidade de vídeos que os usuários poderiam compartilhar e disponibilizou funções essenciais de comunidade, como a capacidade de se conectar com outras pessoas e incorporar vídeos de forma simples em diferentes sites, o que, na época, constituía um diferencial significativo.

Há muita coisa nova sobre o YouTube, mas também há muita coisa velha. A história do YouTube se estende para além de outubro de 2006 quando a Google comprou a empresa por 1,65 bilhão de dólares ou mesmo mais além do que junho de 2005, quando o site foi inaugurado. Muito do que foi escrito sobre o YouTube sugere que a disponibilidade das tecnologias da Web 2.0 permitiu o crescimento das culturas participativas. Eu diria que o contrário também é verdadeiro: o surgimento das culturas participativas de todas as espécies ao longo das últimas décadas estabeleceu o caminho para a assimilação pioneira, rápida adoção e usos diversos dessas plataformas (Jenkins, 2009, p. 145).

O YouTube tem características inovadoras e tradicionais, como um fenômeno complexo. Sua história se estende além de seu lançamento e remonta a décadas anteriores, quando culturas participativas começaram a se desenvolver. Embora muitos estudos enfatizem o papel que as tecnologias da Web 2.0 desempenharam no desenvolvimento dessas culturas, é importante lembrar que o desenvolvimento de culturas próprias de participação criou o caminho para a rápida adoção e uso de essas plataformas. Assim, para entender o YouTube, é necessário ter uma perspectiva mais ampla que inclua as mudanças sociais e culturais que surgiram antes dele, além dos avanços tecnológicos. E, ainda segundo Jenkins:

Se o YouTube parece ter aparecido da noite para o dia, é porque já havia uma miríade de grupos esperando por algo como o YouTube; eles já tinham suas comunidades de prática que incentivavam a produção de mídia *DIY*, já haviam criado seus gêneros de vídeos e construído redes sociais por meio das quais tais vídeos podiam trafegar. O YouTube pode representar o epicentro da cultura participativa atual, mas não representa o ponto de origem para qualquer das práticas culturais associadas a ele (Jenkins, 2009, p.145).

Essa diversidade de grupos e práticas pré-existentes contribui para a variedade de colaboradores presentes na plataforma, abrangendo desde amadores entusiastas a criadores profissionais, garantindo uma ampla gama de conteúdos e perspectivas. De acordo com Michell e Ceolin (2016), dentre os colaboradores do YouTube, inserem-se empresas, incluindo grandes anunciantes, canais de televisão, pequenas e médias corporações e grandes produtores de mídia que estão procurando meios de distribuição e alternativas aos sistemas de veiculação em massa, instituições culturais, artistas, ativistas, leigos, fãs e produtores amadores de conteúdo. Os diferentes motivos que levam os colaboradores a publicarem seus vídeos no YouTube, fazem com que ele se configure como um ambiente de cultura participativa, onde cada um contribui de maneira singular. Burgess (2009), ao citar Jenkins, denomina por cultura participativa:

Cultura participativa é um termo geralmente usado para descrever a aparente ligação entre tecnologias digitais mais acessíveis, conteúdo gerado por usuários e algum tipo de alteração nas relações de poder entre os segmentos de mercado da mídia e seus consumidores (...). De fato, a definição de “cultura participativa” de Jenkins estabelece que “os fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e circulação do novo conteúdo” (Burgess, 2009, p.28).

Para o autor, uma variedade de usuários comuns utiliza o YouTube em um modelo híbrido de interação com a cultura popular, combinando consumo criativo e produção amadora. O YouTube desempenhou um papel significativo na evolução da mídia, bem como no futuro incerto das políticas de participação cultural e desenvolvimento do conhecimento.

Embora seja comumente associado ao negócio de vídeo, o YouTube, na realidade, não se enquadra diretamente nessa categoria. Seu verdadeiro negócio é a disponibilização dessa plataforma, na qual os usuários entram com sua colaboração. Essa abordagem implica que o YouTube se direciona a ser um intermediário que facilita o compartilhamento de vídeos criados por seus usuários.

Segundo Andréa (2020), no ano de 2015 o YouTube aderiu ao modelo de assinaturas. O serviço, inicialmente denominado YouTube Red foi rebatizado para YouTube Premium. Em 2016, criou sua vertente direcionada a produções próprias, o YouTube Originals. A iniciativa tinha o propósito de concorrer com o universo de streamings por assinatura. Contudo, em 2018, o YouTube excluiu sua lista de séries de TV e filmes. E, no ano de 2022, anunciou também o encerramento da produção de conteúdos próprios voltados a música, celebridades e educação. Em 2022 o fim definitivo de novas produções foi anunciado.

Dentre os aspectos comerciais do YouTube estão a veiculação de anúncios, bem como a disponibilização de métricas para avaliação da sua eficácia. Reforça-se ainda a possibilidade de seus usuários efetuarem pagamentos que assegurem acesso a conteúdos exclusivos, livres de anúncios publicitários, e com o benefício de funcionalidades suplementares. Nesse aspecto de remuneração é importante citar também a questão dos direitos autorais.

Outro exemplo interessante de reorganização de mercados é o modo como o YouTube lida com a remuneração por direitos autorais. A simples proibição de circulação de vídeos protegidos por *copyright* não é o único modo de a plataforma lidar com a questão. Através do *software* Content ID, gravadoras, editoras e outras instituições são incentivadas a cadastrar suas músicas, filmes e outros produtos. Essa base de dados hospedada pelo YouTube permite que vídeos com conteúdos proprietários sejam rapidamente identificados. Em vez de pedirem a exclusão do vídeo, os gestores podem optar por serem remunerados ou por terem acesso aos dados do vídeo postado por terceiros (Marchi, 2018 *apud* Andréa, 2020, p.49).

É evidente que o YouTube desempenha um papel significativo na configuração de novos modelos de negócios para a monetização, estabelecendo estratégias próprias

para a produção e disseminação de conteúdo digital. Esta dinâmica não apenas espelha a intrincada natureza da economia digital, mas também ressalta a influência da plataforma na reestruturação dos paradigmas culturais e econômicos contemporâneos.

É fundamental ressaltar que esses momentos de mudança na mídia não devem ser vistos como rupturas históricas significativas, mas sim como períodos de turbulência crescente em que diferentes práticas, influências e conceitos tradicionais se confrontam com os emergentes, inserindo-se em uma longa narrativa que abarca mídia, cultura e sociedade. O YouTube, nesse sentido, representa uma coevolução entre as aplicações, formas e práticas de mídia "antigas" e "novas", não apenas um embate entre elementos conflitantes. Ao explorar esses tópicos interconectados, testemunhamos as múltiplas transformações que o teatro tem vivenciado no contexto contemporâneo, o que abre caminho para novas perspectivas e possibilidades criativas, demonstrando a complexidade e a dinâmica da interação entre a tradição e a inovação no âmbito da produção e recepção artísticas.

1.7. O papel das redes sociais na democratização do acesso à arte

Cada plataforma ou rede social online é direcionada a um tipo de conteúdo específico – imagem, texto, áudio ou vídeo. É importante reconhecer suas especificidades, em conformidade à expressão artística que se deseja promover, uma vez que nem todas possuem os mecanismos adequados para otimizar a apresentação e a interação com determinados tipos de conteúdo. Citam-se a seguir alguns exemplos de plataformas e redes sociais mais utilizadas atualmente para a exibição de conteúdos artísticos. Reconhece-se que há uma infinidade de outras opções disponíveis, cada uma com suas funcionalidades e propósitos.

Para a fotografia, o Instagram destaca-se como uma rede social adequada ao compartilhamento de imagens, agregando galerias e filtros para as imagens, com possibilidade de interação direta por meio de comentários e mensagens entre o fotógrafo e seu público. Para as artes visuais e design gráfico, o Pinterest se mostra como especialmente adequado, oferecendo uma interface com recursos de organização por categorias e pastas, permitindo compartilhando e a montagem de coleções com inspirações visuais de forma intuitiva. Os usuários podem salvar e compartilhar imagens, criando comunidades virtuais que se interessam por aquele tipo de conteúdo visual.

Já o Skoob configura-se como uma rede social com foco no texto. Nela, os usuários podem compartilhar leituras, avaliações, resenhas, listas de desejos, recomendações e promover demais interações com outros membros da comunidade. Possibilita a interação entre autores e leitores, bem como discussões sobre obras literárias, trocas de opiniões e a descoberta de novos títulos e escritores.

Para o compartilhamento de músicas e áudios, o SoundCloud se destaca como a plataforma mais indicada. Com uma interface focada em áudio e recursos de reprodução contínua, oferece uma maneira conveniente para artistas lançarem e promoverem suas músicas, bem como recursos de comentários e compartilhamento social.

E para a exibição de conteúdos em vídeo, o YouTube permanece como a principal referência, disponibilizando uma ampla variedade de recursos e ferramentas para criadores de conteúdo. Defende-se que é nesta plataforma que o teatro online encontra seu local de maior visibilidade e alcance. Considerando a característica híbrida do YouTube, uma plataforma de compartilhamento de vídeos que converte elementos de redes sociais online, compreende-se que o seu papel transcende simplesmente o de um local para assistir vídeos, mas, também, curtir, compartilhar e até mesmo contribuir com seu próprio conteúdo. Seria inviável tentar mencionar todas as possibilidades e formatos de vídeos disponíveis na plataforma, dado o vasto e diversificado panorama de seu conteúdo. No entanto, direciona-se o foco para uma análise específica: o conteúdo teatral.

Uma pesquisa inicial realizada via mecanismo de busca da própria plataforma com o termo *peça teatral online* revelou grande abrangência de resultados, englobando uma variedade de produções. Dentre eles, incluem-se desde espetáculos escolares executados por estudantes, até apresentações de caráter religioso, passando por produções de grupos independentes e, até mesmo, espetáculos realizados por artistas renomados. Os formatos são diversos e os números, bastante expressivos. Uma análise sucinta de alguns exemplos, destacados na página inicial da pesquisa realizada, pode fornecer uma visão elucidativa desse panorama.

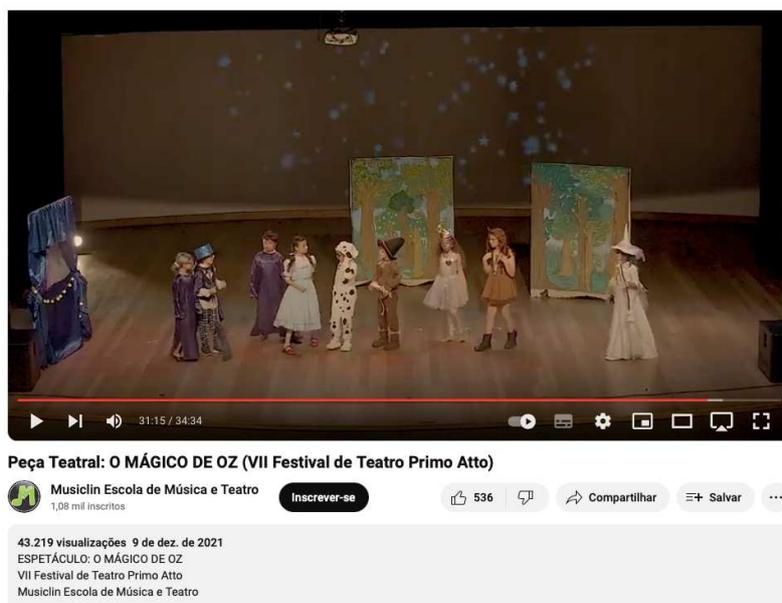


Figura 1 - Player do YouTube - Espetáculo *O mágico de Oz*

Tem-se na imagem, o player do vídeo do espetáculo teatral *O Mágico de Oz*, encenada no VII Festival de Teatro Primeiro ato, de teatro no ano de 2021, inscrito no canal Musiclin Escola de Música e Teatro. Com elenco composto por atores mirins, entende-se que o espetáculo foi executado por alunos da escola. A data da postagem do vídeo engloba o período pandêmico. O vídeo já atingiu a marca de mais de 43 mil visualizações. Esse número expressivo de visualizações indica um interesse significativo por parte do público, possivelmente impulsionado pela combinação de fatores, como o tema popular do espetáculo, a participação de atores mirins e o contexto pandêmico que pode ter aumentado a demanda por entretenimento online.

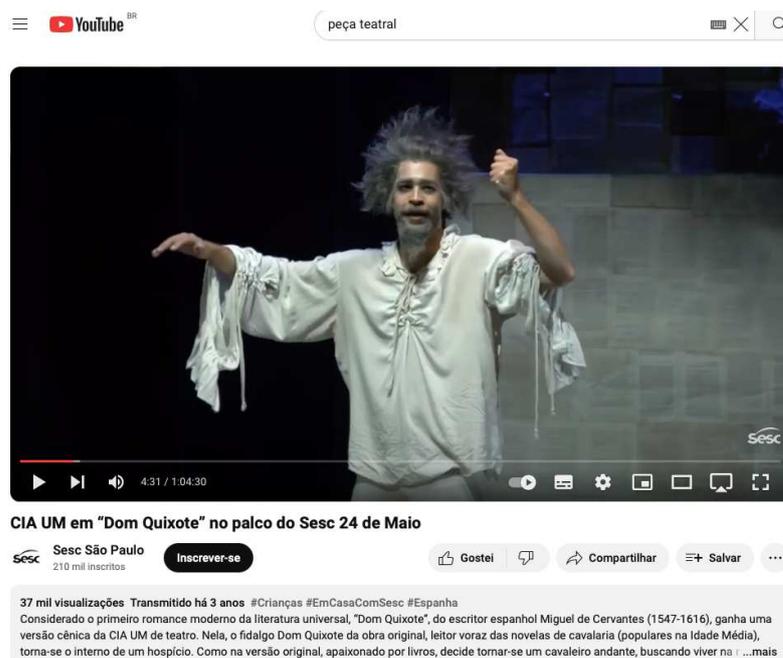


Figura 2 - Player do YouTube - Espetáculo *Dom Quixote*

Ainda, como as respostas mais relevantes da pesquisa na realizada com o termo *peça teatral online*, tem-se a Cia Um com o espetáculo *Dom Quixote*, transmitido ao vivo pelo Sesc São Paulo, que conta com mais 37 mil visualizações e está disponível na plataforma desde 2020. A Cia Um foi fundada em 2013, com a coordenação de Antunes Filho, reconhecido como um dos mais proeminentes diretores teatrais do mundo. O coletivo é formado por artistas que receberam formação no CPT (Centro de Pesquisa Teatral do SESC São Paulo).

Essa comparação fornece a percepção do potencial de alcance das produções disponíveis na plataforma. É notável que um espetáculo amador possa alcançar um público tão amplo quanto um espetáculo profissional. Estes exemplos evidenciam a natureza diversificada e inclusiva do YouTube como uma plataforma de experimentação artística. É importante ressaltar que esses são apenas dois exemplos isolados e podem não representar todo o universo de produções disponíveis na plataforma. No entanto, oferecem uma perspectiva relevante para entender o contexto das apresentações teatrais online e o papel do YouTube como um meio de divulgação e acesso à arte.

As redes sociais desempenham um papel crucial na ampliação do acesso à arte, oferecendo oportunidades para uma variedade de expressões culturais serem compartilhadas e apreciadas por um público global. Bulhões (2012) aponta que as propostas artísticas em redes sociais muitas vezes passam por conflitos de interesses,

onde fala, discussões, opiniões e debates ocorrem sem fronteiras, constituindo o que denomina por vitrine virtual. É por meio dela que os artistas estabelecem relações mais diretas e imediatas com seus receptores. Tem-se uma potencialização da possibilidade do diálogo. Ao mesmo tempo, diluem-se as autorias e propriedades das obras, quando estas se tornam mais amplamente difundidas. A autora ainda aponta o crescente aumento da presença das redes sociais online, com seu número de usuários multiplicando-se exponencialmente. A partir daí, propõe uma série de questionamentos. São eles:

Como se difundem propostas criativas articulando-se em comunidades de usuários? Como os artistas se estruturam para produzir nesse espaço interativo ao mesmo tempo local e global? Que interesses eles conectam para ampliar suas discussões e consolidar suas ações? Que tipo de dispositivos são propostos para que a arte ganhe significado para seus usuários? (Bulhões, 2012, p.51).

Em resposta a tais questionamentos, afirma-se que a difusão de propostas criativas por meio da articulação em comunidades online oferece oportunidades únicas para a disseminação e interação entre os próprios artistas e seu público, em uma escala nunca antes possível. A estruturação da produção artística nesse espaço, que simultaneamente é local e global, é de suma importância para uma visão de como os artistas se adaptam e se inserem em um ambiente em constante evolução. Além disso, a conexão de interesses permite a ampliação de discussões sobre arte, bem como a consolidação ações colaborativas. Por fim, a investigação sobre os dispositivos propostos para que a arte ganhe significado para os usuários é fundamental para compreender como as obras de arte podem ser apresentadas e interpretadas de forma eficaz em um contexto digital.

Nas plataformas de mídias sociais online, os usuários engajam com os criadores e suas criações, seja compartilhando, comentando ou contribuindo com suas próprias interpretações e entendimentos. Os artistas rompem com paradigmas, provendo experiências sensíveis por meio da tecnologia. Segundo Brito e Rocha (2013): “Nesses ambientes, os artistas e seus expectadores possuem interesses, conhecimentos ou projetos em comum e, dessa forma, pode haver entre eles a cooperação ou as trocas de experiências no ciberespaço” (Brito e Roxa, 2013, p.352). No contexto das novas formas de produção artística, o uso das tecnologias de comunicação presentes nas redes sociais proporciona uma reconfiguração significativa do processo criativo e da

disseminação da arte. Como destacado por Brito e Rocha (2013), essas transformações enfatizam a participação ativa dos indivíduos, a colaboração entre artistas e espectadores, e a acessibilidade ampliada.

As novas formas de produção de arte enfatizam a participação, a colaboração, a interação, a conectividade e a não-linearidade. O artista não precisa mais de marchands ou de curadorias; nem mesmo de locais destinados a exposição da arte como galerias e museus. Há suportes oferecidos pelo ciberespaço e pelas novas tecnologias de comunicação, que ampliam a difusão e a visibilidade da arte. (Brito e Rocha, 2013, p.353).

Brito e Rocha (2013) trazem como exemplo os museus digitais, onde o espectador pode conhecer o acervo, mesmo distante fisicamente. Museus em todo o mundo há tempos adotam essa prática para expandir o alcance de sua coleção e proporcionar acesso à arte e à cultura a um público global, promovendo a democratização do conhecimento e enriquecendo da experiência cultural ao seu público. Além da visualização as obras, os mecanismos disponíveis online viabilizam a realização de debates, divulgação da programação, dentre outras possibilidades que aproximam a obra ao espectador. Tem-se então que as plataformas e redes sociais online utilizadas em função das artes podem quebrar as barreiras geográficas, permitindo o acesso instantâneo a um público global. Vários museus já se fazem presentes em redes sociais online como Instagram, Twitter, Facebook e TikTok, permitindo às pessoas explorarem uma ampla variedade de obras, onde que estejam e, a partir desde contato, realizem interações significativas, compartilhando experiências e até mesmo contribuindo com suas próprias interpretações e reflexões sobre as obras expostas.

Dessa forma, as plataformas e redes sociais online se tornam uma porta de entrada favorável aos novos artistas, permitindo-lhes alcançar um público mais amplo, simplificando o acesso às suas criações. No formato convencional, os artistas necessitam de aporte financeiro ou conexões que lhes permitam expor publicamente seu trabalho. Nesse novo contexto, qualquer pessoa com acesso à internet tem a autonomia para apresentar seu trabalho e galgar seu reconhecimento público. Essa abertura dá voz e visibilidade a uma maior diversidade cultural da expressão artística, possibilitando que artistas pouco reconhecidos tenham a oportunidade de serem apreciados por uma audiência mais abrangente.

Ao fomentar uma maior interação entre artistas e seu público, as plataformas e redes sociais possibilitam trocas que enriquecem o processo de criativo e promovem uma cultura de colaboração e participação ativa. O artista não está sozinho e pode receber instantaneamente o feedback de seu público. Nesse contexto, a investigação dos processos criativos assume uma relevância fundamental para o artista, tornando-se um aspecto essencial na compreensão e no aprimoramento de sua prática.

Os artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos de criação artística e de exploração estética do que na produção de obras acabadas. Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e “abertas”, onde a percepção, as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções da arte com tecnologia. Ao participacionismo artístico sucedem as artes interativas e a participação pela interatividade, só que, desta vez, há a inclusão do dado novo: a questão das interfaces técnicas com a noção de programa. As noções de interação, interatividade e multisensorialidade intersectam-se e retroalimentam as relações entre arte e tecnologia. A exploração artística destes dados perceptuais, cognitivos e interativos está começando (Plaza, 2003, p.17).

A arte deve acompanhar a tecnologia para que dela possa fazer o melhor uso. Isso não significa apenas utilizar tecnologia por si só, mas sim integrá-la de forma significativa ao processo artístico, enriquecendo a narrativa e a experiência do espectador. Considera-se o movimento de convergência dos meios e o consequente surgimento de novas necessidades e desafios na comunicação contemporânea, para os quais a criação artística também caminha em busca de respostas e novas soluções às demandas da atualidade.

Para Elleström (2021) a articulação das mídias é parte essencial para a vida e a compreensão humanas, provendo a capacidade de aprendizado, troca de experiências e interação. Santaella (2003) direciona o uso do termo mídias aos meios de comunicação de massa, englobando também os aparelhos, dispositivos e programas que auxiliam no processo de comunicação. Segundo a autora, a palavra mídia passa a significar também os processos de comunicação mediados por computador, generalizando ainda mais o emprego da palavra. “Desse modo, os textos distribuídos em computador, websites e livros eletrônicos, são considerados novas mídias, enquanto aqueles que são distribuídos em papel não são” (Santaella, 2003, p.63/64).

Tem-se ainda o que Elleström (2021) define como produto de mídia, ou seja, o fenômeno que possibilita a comunicação inter-humana. Esse produto pode se apresentar

de diferentes formas, considerando o contexto de sua produção e recepção. A partir dos anos 80, acompanhou-se a proliferação midiática, com a hibridização das mensagens e a diversificação dos meios. Conforme aponta Santaella (2003), é importante distinguir a cultura de massas da cultura das mídias.

É, isto sim, uma cultura intermediária, situada entre ambas. Quer dizer, a cultura digital não brotou diretamente da cultura de massas, mas foi sendo semeada por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais a que chamo de “cultura das mídias”. Esses processos são distintos da lógica massiva e vieram fertilizando gradativamente o terreno sociocultural para o surgimento da cultura digital ora em curso (Santaella, 2003, p.13).

A cultura das mídias é, então, nutrida pelo surgimento de novos equipamentos e dispositivos convergentes entre si. Acompanhando esse fluxo, tem-se diferentes segmentos artísticos que percorrem novos caminhos ao buscar incorporar esta realidade. Machado aponta o uso do vocábulo artemídia:

O vocábulo artemídia, forma aportuguesada do inglês media arts, tem se generalizado nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas (Machado, 2010, p.7).

Machado (2010), salienta ainda que o termo também pode ser utilizado para experiências artísticas que façam o uso de recursos tecnológicos, tais como os desenvolvidos pela eletrônicos e da informática. O autor também inclui no escopo da artemídia formas artísticas além das mais consolidadas, tais como intervenções virtuais ou semivirtuais, utilização de hardwares e softwares, dentre outras possibilidades. “Assim, afirma-se que artemídia está um passo além de expressões anteriores tais como: arte & tecnologia, artes eletrônicas, arte-comunicação, poéticas tecnológicas etc” (MACHADO, 2010, p.8).

Para Machado as artes midiáticas sempre estiveram associadas à possibilidade da mais avançada criação artística de sua época.

A arte sempre foi produzida com os meios de comunicação de seu tempo. Bach compôs fugas para cravo porque este era o instrumental musical mais avançado da sua época em termos de engenharia e acústica. Já Stockhausen preferiu compor texturas sonoras para sintetizadores eletrônicos, pois em sua época já não fazia mais sentido conceber peças para cravo (...) Mas o desafio enfrentado por ambos os compositores foi exatamente o mesmo: extrair o máximo das

possibilidades musicais de dois instrumentos recém-inventados e que davam forma à sensibilidade acústica de suas respectivas épocas (Machado, 2010, p.9).

Salienta-se, no entanto, a diferença entre a apropriação que a arte faz do aparato tecnológico, daquela feita, por exemplo, pela indústria de bens de consumo. Para Machado (2010) o algoritmo e os aplicativos são concebidos para uma produção rotineira, compactada, que não possa ir além dos limites estabelecidos. Nesse contexto, a perspectiva artística vem justamente para prover uma reinvenção dos meios, fugindo dos padrões comumente empregados para a produção via máquinas e programas. Para o autor (2010), um verdadeiro criador deve subverter a função da máquina, indo contra a sua produtividade programada.

De acordo Machado (2010), em uma sociedade tecnocrática, um dos principais papéis da arte seja se opor à lógica dos instrumentos de trabalho, propondo novas utilizações e finalidades aos mesmos. Assim, a artemídia conduz o artista às formas de produção do presente, ao passo que leva a recusa ao determinismo tecnológico de modo que o resultado de sua obra não se limite a reproduzir e endossar os padrões da sociedade de consumo. Machado (2010) aponta então que, inserida em um contexto tecnológico, mas, ao mesmo tempo, produzindo a partir de valores opostos, a artemídia torna-se um importante instrumento crítico aos modelos de normatização e controle da sociedade.

Para Arantes (2005), a obra de arte na sociedade não está mais no lugar de questionar a reprodutibilidade técnica, mas, sim, atendendo ao novo e revolucionário momento histórico que é a era digital - “(...) permeado pela revolução da informática e de sua confluência com os meios de comunicação”. (Arantes, 2005, p.53). Assim, as novas experimentações em mídias digitais tendem a buscar a tecnologia como algo que vá além de um recurso técnico, apropriando-se de diferentes áreas do saber para o desenvolvimento de suas propostas. De acordo com Michell e Ceonlin (2016), ao falar sobre mudanças tecnológicas, logo se esbarra nos efeitos da internet e suas infinitas possibilidades, principalmente depois da banda larga, com a transmissão de dados e comunicação em alta velocidade, que permite o rápido acesso a conteúdos sonoros, imagéticos e de serviços em geral, criando novos meios de consumo e reprodução de mídia.

Após explorar a trajetória evolutiva desde as origens do teatro até sua intersecção com as tecnologias digitais de comunicação, este capítulo se encaminha

para sua conclusão. Neste ponto, torna-se relevante destacar seus principais apontamentos. Foi realizada uma análise do teatro e de seus elementos constituintes, levando em conta a dramaturgia e as transformações ocorridas ao longo do tempo com o avanço da tecnologia. As reflexões focalizaram a introdução das tecnologias digitais na produção e disseminação de imagens. Por meio de um exame histórico da interação entre o teatro e os componentes tecnológicos que entraram em cena, o objetivo foi aprofundar a compreensão da ampla gama de possibilidades que caracterizam a arte teatral na contemporaneidade.

O capítulo expõe também iniciativas pioneiras que abraçaram a concepção de um teatro realizado na internet, fomentando uma nova modalidade de expressão artística. Reconhece-se que o termo teatro digital ainda está em constante evolução, sujeito a revisões e adaptações. A abertura do teatro pós-dramático é considerada como um caminho fundamental que possibilitou essas transformações, tendo suas raízes no século XX e culminando no teatro contemporâneo. Nessa jornada, observa-se uma redefinição do conceito tradicional de texto teatral, onde o próprio espetáculo se torna o texto, transcendendo as fronteiras das palavras.

Percebe-se que os recursos dramáticos entrelaçam-se com os recursos tecnológicos, refletindo a contínua adaptação do teatro às inovações. O emprego da tecnologia na cena teatral contemporânea desempenha um papel crucial ao ampliar as possibilidades de composição cênica. Destaca-se, portanto, a interconexão entre imagem e tecnologia nos dias atuais, em que as referências midiáticas desempenham um papel central na tessitura dessas composições, reforçando a vitalidade e a relevância do teatro nos dias atuais.

Este capítulo se conclui enfatizando a rápida adaptação da arte às oportunidades proporcionadas pela evolução dos meios digitais de comunicação, destacando especialmente o papel da internet como meio de expressão, interação e experimentação. A evolução da internet, com a chegada da Web 2.0, transformou-a em uma plataforma dinâmica e colaborativa, permitindo aos usuários criar, compartilhar e interagir de maneiras diversas. Essa interatividade redefine a natureza da experiência artística, proporcionando maior envolvimento do público e promovendo uma cultura de engajamento ativo. Plataformas e redes sociais online desempenham um papel fundamental nessa interação, fortalecendo os laços entre os artistas e o público. O YouTube é mencionado como exemplo de plataforma híbrida, combinando características de hospedagem de conteúdo com interação social. No geral, as redes

sociais desempenham um papel vital para a democratização do acesso à arte, permitindo que uma ampla gama de expressões seja compartilhada e apreciada. No entanto, é importante reconhecer que essa democratização é parcial, pois o acesso à internet e a dispositivos tecnológicos ainda não é uma realidade para todos. Em muitas regiões, a falta de infraestrutura digital e o custo elevado de aparelhos limitam a inclusão de algumas populações nesse universo de trocas culturais. Dessa forma, embora as redes sociais tenham ampliado o alcance da arte, a verdadeira democratização enfrenta barreiras econômicas e sociais que precisam ser superadas para que o acesso seja realmente equitativo e universal.

À medida que o capítulo seguinte se aproxima, é chegada a hora de imergir na prática do teatro realizado na internet e compreender suas características distintivas. Nesse sentido, segue-se com o estudo dos espetáculos *Um Grito ao Vivo* e *Desconcerto*. Esta análise leva em consideração não apenas as próprias obras, mas também o contexto em que foram concebidas. Para tanto, será utilizada a técnica de fragmentação das cenas, seguindo a proposta de João das Neves, a fim de realizar uma leitura analítica mais profunda e abrangente.

CAPÍTULO 2: O TEXTO E A CONSTRUÇÃO DRAMATÚRGICA

A partir deste capítulo realiza-se a análise dos espetáculos selecionados: *Um grito ao vivo*, da Cia. Confraria Tambor e *Desconcerto*, de Matheus Nachtergaele, primeiramente sob o viés do texto. E, no capítulo seguinte, apresenta-se uma análise que considera os demais elementos que compõem a cena teatral, considerando as especificidades do teatro digital.

Neste ponto, é importante retomar a definição de dois termos relevantes que integram este capítulo: dramaturgia e adaptação. Para tal, recorre-se ao Dicionário de Teatro de Patrice Pavis. Segundo o autor:

A dramaturgia, no seu sentido mais genérico, é a técnica (ou a poética) da arte dramática, que procura estabelecer os princípios de construção da obra, seja indutivamente a partir de exemplos concretos, seja dedutivamente a partir de um sistema de princípios abstratos. Esta noção pressupõe um conjunto de regras especificamente teatrais cujo conhecimento é indispensável para escrever uma peça e analisá-la corretamente (Pavis, 2008, p.113).

Tem-se então que para Pavis os princípios da construção de uma obra dramatúrgica derivam de um processo de escolhas estéticas e ideológicas. É sabido que esta função não mais se restringe às mãos do dramaturgo, podendo ser empreendida pelo encenador ou por outros componentes da equipe que integram determinada realização teatral. Observa-se que a dramaturgia contemporânea tenha evoluído para além do domínio exclusivo do texto, explorando cada vez mais as possibilidades de linguagem e de recursos artísticos.

É a partir dessa mobilidade que o conceito de adaptação se insere nesse estudo. Uma vez que o texto teatral se liberta das premissas que anteriormente direcionavam o conceito de dramaturgia, os processos de adaptação se intensificam para somar novas possibilidades à cena. Recorre-se à definição de Pavis (2008):

A adaptação (ou dramatização) tem por objeto os conteúdos narrativos que são mantidos (mais ou menos fielmente, com diferenças às vezes consideráveis), enquanto a estrutura discursiva conhece uma transformação radical, principalmente pelo falo da passagem a um dispositivo de enunciação inteiramente diferente (Pavis, 2008, p.10/11).

Pavis (2008) define a adaptação como a transformação de uma obra de um

gênero para outro. No entanto, concorda-se com Hutcheon (2013), que ressalta que a adaptação não necessariamente envolve uma mudança de mídia, ampliando, assim, a compreensão do conceito. Dessa forma, a adaptação pode ocorrer tanto dentro de um mesmo meio quanto entre diferentes formatos, sem perder sua essência de reinterpretar o material. A transposição criativa e interpretativa de uma obra, não limita a reestruturar narrativas, podendo também atualizar o seu contexto, incorporando referências e temas atuais. De acordo com Hutcheon (2013), a adaptação tem o potencial de preservar a vitalidade da obra anterior, concedendo-lhe uma existência prolongada que de outra forma não seria possível. A autora ressalta que, quando uma história é recontada, o próprio processo de repetição inevitavelmente a transforma.

Pavis (2008) aponta que no processo de adaptação são permitidas todas as formas possíveis de promover alterações no texto, incluindo cortar e reorganizar a narrativa, suavizar o estilo, diminuir o número de personagens ou cenários, concentrar a dramatização em momentos significativos, adicionar textos de fontes externas, montagem e colagem de outros elementos, alterar o desfecho e até mesmo mudar a trama de acordo com o objetivo da encenação. Assim, a adaptação goza da liberdade total para modificar o sentido da obra original.

Os espetáculos *Um grito ao vivo* e *Desconscerto* são exemplos de criações teatrais desenvolvidas por meio de processos de adaptação. *Um Grito ao Vivo* teve o seu texto construído a partir da adaptação de uma peça teatral dos anos 70, tendo sido atualizado para os dias de hoje. Essa renovação dá um novo fôlego à obra, permitindo que ela dialogue com o público contemporâneo. Já *Desconscerto* foi adaptado para que fosse possível passar de um gênero literário para outro, adentrando do lírico para a dramaturgia. Ressalta-se que as adaptações empreendidas envolvem modificações não só no texto em si, visando sua encenação, mas também à viabilização do novo formato de apresentação dos espetáculos, que migraram do ambiente físico para o digital.

O texto de *Um Grito Parado no ar*, de 1973, por Gianfrancesco Guarnieri, foi o ponto de partida para Cia. Confraria Tambor. Este texto fora concebido seguindo diretrizes que o configuram como essencialmente dramaturgicamente, incluindo a divisão de atos e cenas, falas de personagens, rubricas, dentre outros. A Cia. Confraria Tambor, fazendo-se valer de criações coletivas a partir do mesmo, utilizando ainda de recursos como improvisações, vivências dos atores e recortes do contexto atual, concebeu, então, o espetáculo intitulado como *O grito* que estreou em 2015 na cidade de Uberlândia, Minas Gerais. Anos mais tarde, o espetáculo se transforma em *Um grito ao vivo*, já

direcionado para o ambiente digital, exibido no ano de 2020 via YouTube. Reconhece-se que lançar o olhar à obra de Guarnieri é uma forma de melhor compreender o caminho traçado pela Cia. Confraria Tambor na composição do texto do espetáculo levado à cena.

No espetáculo *Desconcerto*, Matheus Nachtergaele, que assina a concepção da obra, empreende um processo de adaptação da poesia em dramaturgia ao propor um arranjo a partir dos textos escritos por sua mãe, Maria Cecília Nachtergaele. Tem-se primeiramente *Processo de Desconcerto do Desejo*, que dá seus primeiros passos como espetáculo em junho de 2015, levado à cena no Festival de Teatro de Ouro Preto e Mariana, em Minas Gerais. Posteriormente à estreia do espetáculo em palco físico, as poesias de Maria Cecília Nachtergaele foram publicadas em 2016, no livro *A Mariposa*, pela Polvilho Edições. Os poemas que compõem a obra impressa são apresentados em lâminas que seguem a mesma sequência da peça, respeitando ainda, em sua diagramação, as métricas conforme os originais datilografados por Maria Cecília. Mais tarde, em 2020, nasce *Desconcerto*, levado a público ao vivo por meio de transmissão via YouTube.

O interesse em ter contato com os textos dos espetáculos analisados permeou toda essa pesquisa. O texto de Guarnieri é amplamente difundido, via meios impressos ou digitais. Ainda, o vínculo deste pesquisador com os componentes da Cia. Confraria Tambor favoreceu o contato com o texto do espetáculo *Um grito ao vivo*. O mesmo não aconteceu no caso de *Desconcerto*, o qual o acesso ao texto não foi viabilizado. Além disso, o livro *Mariposa* também não pôde ser acessado, pois sua tiragem, limitada a 500 exemplares, já se encontra esgotada. Frente à situação detectada, optou-se por analisar o texto escrito em *Um grito ao vivo*. E, já no caso de *Desconcerto*, a análise é realizada a partir da transcrição das falas dadas em cena, bem como ações complementares. É importante salientar que não se pretende estabelecer comparações entre as versões dos textos antes e depois da adaptação. O enfoque das análises será direcionado aos textos utilizados para a montagem da versão digital de cada espetáculo.

Para o estudo das obras, considera-se como metodologia os apontamentos de João das Neves em sua obra *Análise do Texto Teatral*. Das Neves inicia seus estudos enfatizando que diferente de outras formas de texto, tais como o romance e o conto, o texto teatral não está pronto, acabado, uma vez que este depende da mediação.

Esses mediadores são os intérpretes: atores, diretores, cenógrafos, figurinistas, iluminadores, enfim, os realizadores do espetáculo teatral, que, partindo do texto, irão se apresentar, em uma das inúmeras formas finais possíveis aos prováveis espectadores. Espectadores que, em sua maioria, só tomam conhecimento do texto através do espetáculo que lhes é apresentado (Das Neves, 1997, p.12).

Logo, a mediação atua como uma recriação, frente à infinita liberdade que se pode obter a partir dos elementos dados por um texto teatral. Para Das Neves: “Quanto mais rico é um texto, mais espetáculos diversificados ele proporciona” (1997, p.15). Para o autor a capacidade coletiva de criação a partir de um texto teatral deriva da capacidade de compreendê-lo para melhor transmiti-lo. A liberdade criadora deriva do conhecimento do texto a partir da atuação conjunta entre encenador e ator. Para estruturar a sua proposta de análise do texto teatral, Das Neves (1997) adota a concepção de Brecht ao adotar o uso do termo fábula.

A fábula contém não apenas o enredo com seus acontecimentos principais, mas também a moral – quando há alguma a ser explicada – e ainda, o que é essencial, a razão de ser desse enredo, da presença ou ausência de qualquer moral: a ideia que precedeu a criação da peça ou as ideias que dela se podem desprender (Das Neves, 1997, p.20).

Assim, tem-se que a partir da análise da fábula pode-se chegar ao que o texto teatral possui de mais profundo, promovendo um resgate à ideia principal da peça teatral, melhor conhecendo seus elementos. Por meio da fábula desvelam-se as estruturas fundamentais à compreensão do espetáculo. A fábula, como elemento principal, permite a divisão da peça teatral em outros elementos significativos que, segundo das Neves (1997), podem ser compreendidos como pequenas peças independentes, ou pequenas peças dentro da peça. Os segmentos sintetizam a ação dramática e são iniciados sempre que há uma nova situação que direcione a uma mudança na narrativa. Nesse escopo consideram-se também demais elementos constitutivos da peça teatral, tais como cenário, personagens, diálogos, ação dramática, dentre outros. É partir da fragmentação das cenas, segundo a proposta de fábula de Das Neves, que se executa, então, a leitura analítica dos espetáculos selecionados para este estudo.

2.1. Guarnieri, a Confraria Tambor e *Um grito ao vivo*

Conforme mencionado, o espetáculo *Um grito ao vivo* é uma adaptação que tem como ponto de partida o texto de Guarnieri, *Um grito parado no ar*. A obra de Guarnieri possui grande afinidade com a abordagem teatral da Confraria Tambor, estabelecendo assim um estreito vínculo entre ambas. Nesse sentido, a adaptação não apenas captura a essência do texto, mas também dialoga de forma íntima com a temática abordada pelo autor.

Segundo Roveri (2004), Gianfrancesco Sigfrido Benedetto Martinenghi de Guarnieri nasceu em Milão em seis de agosto de 1934. À época, o governo de Benito Mussolini estava intensificando a repressão contra os dissidentes do regime fascista. Os pais de Guarnieri, musicistas reconhecidos, já começavam a experimentar os primeiros impactos dessa perseguição. Ainda criança sua família migra para o Brasil, quando sua mãe recebe o convite para tocar na Orquestra Sinfônica Brasileira, no Rio de Janeiro. A luta contra a opressão e a busca pela liberdade viriam a reverberar fortemente na obra de Guarnieri.

Ao longo de sua carreira, Guarnieri escreveu mais de 20 peças e atuou em aproximadamente 40 espetáculos e novelas. Ingressou no teatro ainda na juventude. Rapidamente ganhou reconhecimento como representante de uma parcela da sociedade que sempre esteve longe de qualquer status social, conforme aponta Roveri: “(...) os pobres, os favelados, os operários, os sedutores malandros do morro, os comunistas, os perseguidos pelos regimes políticos sangrentos, as prostitutas, os grevistas e mais uma infinidade de desamparados sociais (...)” (1994, p.5).

Guarnieri manteve uma forte conexão com o Teatro Paulista do Estudante (TPE). O TPE foi um movimento teatral significativo que surgiu em São Paulo no final da década de 1940. Era composto por estudantes universitários que queriam promover uma renovação no teatro brasileiro. Como dramaturgo e ator, Guarnieri encontrou conexões com os princípios e objetivos do TPE. Sua temática social engajada e sua abordagem artística estavam alinhadas com as propostas do movimento. O TPE queria uma dramaturgia que abordasse as questões sociais e políticas do país, mostrando os conflitos cotidianos da classe trabalhadora.

Um grito parado no ar estreou em 1972. Por meio deste espetáculo, o autor se empenhou em trazer para a cena as consequências devastadoras da censura e da tortura, abordando os efeitos da repressão, denunciando a violência e a falta de liberdade.

A peça contava a história de seis atores ensaiando, a pouco mais de uma semana da estreia, uma peça que o público nunca fica sabendo qual é. Durante o espetáculo, os credores – porque a companhia estava endividada – iam aparecendo para levar embora gravadores, refletores e todos os equipamentos necessários à encenação (Guarnieri *in* Roveri, 2004, p.147).

Chamarelli (2005) reforça o quanto os círculos intelectuais e artísticos foram especialmente atingidos no período da ditadura militar. A vida cultural do país foi prejudicada pelo abuso e intolerância das autoridades. Nesse contexto, a trama da peça está relacionada ao teatro de resistência e retrata os tempos desafiadores vividos pela dramaturgia brasileira. A peça de Guarnieri se concentra no intelectual que reflete sobre sua própria classe.

A Confraria Tambor nasceu em 2004. Segundo Coelho (2012), o grupo surge do encontro dos atores José Luiz Filho e Wellington Menegaz, a partir de uma proposta de formar um coletivo composto por um elenco exclusivamente masculino. Ainda, segundo Coelho (2012), a Confraria Tambor tem em sua trajetória espetáculos criados a partir de reconhecidos textos dramáticos, tais como: *Barrela*, de Plínio Marcos; *Bent*, de Martin Sherman e *As Criadas* de Jean Genet. Tais obras exploram, cada uma à sua maneira, temáticas relacionadas à opressão, à marginalização e à luta por identidade. Ambientadas em contextos distintos, têm em comum a denúncia a injustiças sociais e buscam revelar as dificuldades enfrentadas por personagens que vivem à margem da sociedade. Tais obras discutem questões como a opressão sexual, a violência institucionalizada e a desumanização do indivíduo por meio de narrativas intensas e provocativas. Através de suas obras, a Confraria Tambor desafia o espectador a pensar sobre os limites da liberdade, dignidade humana e resiliência diante da adversidade, confrontando as realidades brutais de diferentes tempos e lugares.

Então, seguido sua temática, a Confraria Tambor adentra no universo de Guarnieri. Na sua versão, os atores do grupo de teatro que vive a história são todos homens gays. As dívidas e dificuldades seguem presentes, permeando questões do âmbito profissional e pessoal. A montagem aborda, ainda, questões políticas, sociais e culturais.

Com três planos de narrativa, a fábula alimenta-se, tanto do texto de Guarnieri, quanto das reflexões e movimentos dos artistas/cidadãos/homens/gays. Transitando por temas como amor,

tirania, erotismo, solidão, violência, trabalho e preconceito, a Cia Teatral Confraria retorna à cena, depois de um hiato de 4 anos, não apenas para refletir a instabilidade dos tempos atuais, mas permitindo que esses tempos, de forma tão repentina, pudessem nos conectar novamente (Tambor, 2020, p.1).

O texto que se utiliza neste estudo, do qual extraem-se os trechos a seguir, é a última versão antes da temporada de estreia, disponibilizado em formato de arquivo digital e não publicado. O espetáculo apresenta quatro personagens principais: Augusto, Everton (Evin), Fernando e Gabriel (Gabs). Cita-se também o personagem Bruno, presente em cena por meio de áudio. No enredo, o grupo passa por dificuldades financeiras para montar seu espetáculo em plena pandemia. A temática da liberdade e diversidade sexual é recorrente e ao longo do espetáculo e se entrelaça a outras questões, tais como política e violência, constituindo elementos centrais do enredo.

Em situação de isolamento social, o elenco compartilha dificuldades e angústias, ao passo que experimentam o processo de criação de um espetáculo no formato de teatro digital. O espetáculo não apresenta uma divisão formal por atos. A trama se apresenta em 12 cenas onde são apresentados 3 planos. Para fins de estudo, os planos foram nomeados conforme a situação que apresentam na peça teatral. O plano 1 é da tela da plataforma. É onde o grupo revela ao público a tecnologia empregada para o encontro dos artistas no ambiente digital. O plano 2 é o plano da realidade. Trata dos diálogos dos atores e exposição de suas questões profissionais e pessoais, explorando a relação entre eles. O plano 3 é o plano do espetáculo. Taz as cenas que estão sendo criadas para o espetáculo que será apresentado por aqueles atores. É o plano da metalinguagem, onde ensaia-se um espetáculo dentro do espetáculo. Neste plano, Augusto, Everton Fernando e Gabriel interpretam outros personagens.

O texto é permeado por indicações técnicas. Além das rubricas que dão direcionamentos para os atores, são colocadas instruções que se referem diretamente aos aspectos da captação e transmissão. O grupo apropria-se dos recursos da plataforma de transmissão como componentes artísticos.

Para a leitura deste espetáculo, conforme os apontamentos de Das Neves, foram considerados os segmentos da narração:

1. Apresentação dos atores e cena *Baculejo*.
2. Problemas financeiros.

3. Conversas do elenco, cenas *Apartamento, Futebol e Mãe*.
4. Conversas do elenco e cena *Travesti*.
5. Conversas do elenco, cena *Feira*.
6. O grito.

Definição dos momentos a partir da narração:

1. Apresentação dos atores e cena *Baculejo*

Na sala virtual de reunião online para a realização de um ensaio, Augusto é o primeiro a se conectar à plataforma, percebendo de imediato o atraso dos demais integrantes do elenco. Gírias e xingamentos na fala do personagem transparecem sua frustração diante da situação. Logo, Everton se junta à plataforma, compartilhando sua desilusão com o grupo ao revelar que o chefe está enfrentando dificuldades financeiras e não conseguiu vender o carro que ajudaria a financiar o espetáculo.

O chefe mencionado é Fernando, diretor da companhia, que entra na plataforma, pegando os colegas de surpresa. Ele corrobora com a situação difícil, contextualizando os desafios impostos pela pandemia, as dificuldades no trabalho e a impossibilidade de socialização. Augusto é o último a adentrar à plataforma, sendo alvo das reclamações pelo atraso. Apesar do clima tenso, ele mantém o tom de bom humor. O atraso de Fábio, outro ator, também é mencionado.

Com o desenrolar do diálogo, Fernando revela que Fábio não faz mais parte do grupo. No entanto, os demais atores reforçam seu compromisso com o espetáculo. Fernando também compartilha a situação difícil de seu marido, Bruno, que está isolado em casa em São Paulo, enfrentando dificuldades com a família e a doença de seu irmão, diagnosticado com Covid-19. A situação do irmão de Bruno é discutida durante a conversa, levando os atores a refletirem sobre os perigos do vírus. Apesar das tensões, momentos de camaradagem e apoio mútuo também são evidentes. Os atores se concentram e iniciam o ensaio da cena intitulada *Baculejo*.

Na cena, ambientada no Plano 3, Everton, Fernando e Gabriel interpretam policiais, enquanto Augusto assume o papel de Justino, um catador de recicláveis. O diálogo entre o policial e Justino é marcado pela truculência, com o policial duvidando da índole do catador e proferindo ofensas com agressividade. No desfecho, a voz dos policiais se transforma em latidos, encerrando a cena num close dramático. Essa

sequência intensa e simbólica reflete não apenas a tensão presente na narrativa, mas também ressoa com as complexidades e desafios enfrentados pelos personagens.

2. Problemas financeiros

Após a conclusão da cena anterior, já no plano 2, os membros do elenco compartilham suas impressões e discutem as dificuldades encontradas durante a execução. Em um esforço para elevar o ânimo do grupo, decidem realizar um momento energético e dançam ao som da música *It's Raining Men*, conhecida por sua associação ao contexto gay, buscando assim criar uma atmosfera mais descontraída e positiva.

Na sequência, Bruno envia uma mensagem de áudio para Fernando, informando que o cartão de crédito não foi aceito para efetuar o pagamento da plataforma responsável pela exibição da peça. Essa notícia inesperada adiciona uma nova camada de preocupação à situação já desafiadora enfrentada pelo grupo, destacando os obstáculos que podem surgir durante o processo de produção teatral.

3. Conversas do elenco, cenas *Apartamento*, *Futebol* e *Mãe*

Após a cena anterior, Fernando direciona os atores para a próxima sequência do ensaio. O grupo então discute a situação da cena, que se passa em um apartamento e aborda o conflito de um casal gay em um casamento desgastado. Inicia-se, então, a cena intitulada *Apartamento*.

Nesta cena, Fernando interpreta o papel de Lúcio, enquanto Evinho assume o papel de Rafael. O casal debate o fim do relacionamento e troca ofensas enquanto brindam e relembram momentos felizes do passado. Rafael revela seu desejo de introduzir uma terceira pessoa na relação, mas Fernando se mostra resistente à proposta, o que culmina na despedida de Rafael, indicando o término da relação ao fim da cena.

Logo após, dá-se início a uma nova cena, intitulada *Futebol*, na qual Everton e Augusto interpretam jogadores durante uma partida. O diálogo entre eles é marcado por um tom áspero. Augusto confronta Everton sobre suas habilidades com a bola, levando-os a um embate físico e verbal que questiona a masculinidade de ambos, encerrando a cena em meio a tensão.

Em seguida, é apresentada a cena intitulada *Mãe*, na qual Fernando assume o papel principal. Tadeu é retratado como a vítima de um tiroteio. Gabriel e Augusto também participam da cena. Em meio à situação de perigo, a mãe expressa resignação e reforça sua vigilância, mencionando suas lembranças dos filhos que já partiram,

evidenciando assim a complexidade das relações familiares e os desafios enfrentados em meio à violência e à perda.

4. Conversas do elenco e cena Travesti

De volta ao plano 2, Fernando menciona a cena da mãe apresentada, contextualizando a fala da personagem como sendo de autoria de Guarnieri. Na sequência, os atores fazem uma relação da violência da cena com a situação real que se vive. Durante o diálogo recebem a mensagem de que Armando, o assessor de imprensa, está saindo da peça por discordar de seu direcionamento político. Sua partida lança uma sombra sobre o processo criativo do grupo e desperta questionamentos profundos sobre liberdade artística e interferências externas na produção cultural. Este momento de conflito e disrupção não apenas acrescenta camadas de complexidade à trama, mas também alimenta um diálogo intrínseco sobre os desafios e dilemas enfrentados pelos artistas em meio a um cenário sociopolítico conturbado.

Assim, no desenrolar da cena, os atores entram em uma discussão sobre a questão da censura na arte, um tema que ecoa para além dos limites do palco. Este debate serve como impulso para a decisão de retomar o ensaio, avançando para a próxima cena com determinação e compromisso renovados. Assim, dá-se início à cena intitulada *Travesti*. No cenário de uma boate, Gabriel assume o papel-título, enquanto Augusto desempenha o segurança, e Evinho e Gabriel interpretam os rapazes coadjuvantes que observam a performance. É dentro dessa atmosfera que Nara entra em cena, entregando um show envolvente e sensual, onde ela dubla a canção *Trust me*, de Janis Joplin, capturando a atenção da plateia que assiste.

Ao término do show, Nara compartilha um momento íntimo com o segurança, trocando comentários sobre um fiel admirador que sempre a acompanha, um instante de conexão humana naquela noite, onde ela ainda conta que terá um jantar romântico de comemoração aos seus três anos de namoro. Já fora da boate, Nara é interpelada por dois rapazes que oferecem uma carona. O tom aparentemente amigável logo torna-se agressivo, com ofensas e ameaças a Nara. Ela oferece seus pertences aos rapazes que não aceitam. Os rapazes praticam violência sexual contra Nara e fogem ao perceber a aproximação da polícia. Nara fica no chão, imóvel ao fim da cena.

5. Conversas do elenco e cena Feira

Após a ação anterior, o elenco comenta suas impressões, fortalecendo o apelo

emocional da cena. Neste contexto, os atores mergulham em uma discussão sobre as situações reais enfrentadas pela comunidade gay, incluindo relatos de agressão física e bullying, especialmente durante os tempos escolares. A relevância dessas narrativas é destacada pela citação de dados alarmantes sobre o número de assassinatos que atingem indivíduos pertencentes à comunidade LGBTQIA+. Em um momento marcante, uma das falas proferidas não é atribuída a um personagem específico, mas sim ao ator José Luiz, que aborda a urgente necessidade de combater a LGBTfobia e encoraja o público a denunciar casos de discriminação e violência. Subitamente, Fernando toma a palavra, introduzindo uma das falas da próxima cena, intitulada *Feira*.

Nesta nova cena, o elenco assume papéis diversos: Fernando interpreta um feirante, Everton representa um camelô, Augusto personifica Justino, enquanto Gabriel encarna o menino Zequinha. No cenário movimentado e caótico da feira, instaura-se uma confusão de vozes e anúncios de produtos, refletindo a agitação característica desse ambiente. É neste contexto que Zequinha se aproxima, expressando o desejo de adquirir uma capinha de celular com a imagem da personagem Pepa Pig. Entretanto, a interação toma um rumo inesperado quando Justino se aproxima e indaga a idade de Zequinha. Num breve diálogo, Justino elogia a beleza do menino e expressa a expectativa de também ter um filho forte e bonito, semelhante a ele. A cena se encerra deixando no ar a tensão sobre os acontecimentos que poderiam desencadear a partir da aproximação do homem junto àquele menino.

6. O grito

Em uma fala que acaba por se misturar a cena anterior, Augusto declara seu amor por Gabriel de forma romântica, revelando seus verdadeiros sentimentos em um momento de vulnerabilidade emocional. Gabriel, por sua vez, fica perplexo diante da reação de Augusto, questionando se aquilo faz parte de uma encenação ou se é uma declaração real.

Enquanto isso, Fernando e Everton parecem desconectados por um breve momento, alheios ao turbilhão de emoções que toma conta do momento. No entanto, ao perceberem a atmosfera romântica que se instaura, eles celebram o casal com entusiasmo, fazendo planos para o futuro e demonstrando seu apoio. Contudo, a alegria é momentaneamente interrompida quando Everton traz a notícia do cancelamento do edital devido a um desvio de verba, lançando uma sombra de incerteza sobre o destino do espetáculo.

Diante desse revés, Fernando parece se desanimar, considerando desistir do projeto teatral. No entanto, os atores resistem à adversidade, demonstrando uma determinação inabalável em estreitar o espetáculo, apesar de todas as dificuldades enfrentadas. Em um grito de resistência, eles reafirmam seu compromisso com a arte e com seus princípios, decididos a superar qualquer obstáculo que se interpuser em seu caminho. Assim, a cena se transforma em um momento de celebração e camaradagem, quando inicia-se a canção *It's Raining Men*.

Os atores dançam e se divertem juntos ao som da música. Ao final da apresentação, eles expressam sua gratidão ao público com olhares reverentes, demonstrando a profunda conexão entre os artistas e os espectadores, reafirmando a importância da arte como uma forma de resistência e celebração da vida.

2.1.2. Apontamentos e percepções a partir da leitura de Um grito ao vivo

As discussões atemporais de Guarnieri, encontram, na criação coletiva da Confraria Tambor um terreno fértil para se potencializarem, considerando, ainda, um desafio a mais: fazer teatro em um período pandêmico. Em *Um grito ao vivo*, percebe-se como característica distintiva a convergência dos planos narrativos, juntamente com a fragmentação das histórias apresentadas na peça teatral que é ensaiada. Essa obra traz o teatro dentro do teatro, sendo impossível dissociá-la do contexto em que foi concebida e apresentada.

O texto retrata uma realidade contemporânea na qual a tecnologia e os aplicativos digitais desempenham um papel central na vida dos personagens. Eles utilizam uma plataforma de reuniões online, como também outros aplicativos para atender a diferentes necessidades cotidianas, como comunicação rápida, transporte e alimentação. Essa constante conexão tecnológica reflete a forma como a sociedade contemporânea está cada vez mais interligada e dependente das facilidades proporcionadas pela tecnologia. Ao mencionar esses aplicativos, o texto revela como as pessoas estão constantemente conectadas e interagindo virtualmente para suprir suas demandas e necessidades, sobretudo no período de isolamento social em que a história se passa.

A realidade imposta pela pandemia da Covid-19 no ano de 2020 foi coincidente a um efervescente período na conjuntura política brasileira. Deste cenário, extrai-se o impacto sentido, em especial, pela classe artística. Nesse contexto, *Um grito ao vivo*

apresenta uma série de críticas, ao se configurar como porta-voz de um tempo de incertezas, encorajando, simultaneamente, a busca por maneiras de resistir e enfrentar as dificuldades vivenciadas. O espetáculo aborda o enfraquecimento dos setores culturais e artísticos, destacando fatos que impactaram negativamente a produção e a divulgação da arte no país. Evidencia as dificuldades vividas pelos profissionais da arte, a redução do orçamento das políticas culturais e a corrupção.

Nos trechos a seguir, tem-se um conflito em relação às expectativas de financiamento e a necessidade de recursos para viabilizar o projeto em questão, enfatizado a preocupação que é comum a todos os personagens.

AUGUSTO - Não ri não, Evin... (Evin continua se arrumando, andando e ouvindo pelo seu quadro). Fernando prometeu uma ajuda de custo aí, uma merreca, um dinheiro, mas eu também tô precisando. Não dá continuar o projeto sem entrar nada (Tambor, 2020, p. 6).

Frente a conjuntura de dificuldades financeiras, destaca-se a intensidade do envolvimento dos personagens nas manifestações políticas. O seguinte trecho retrata a participação ativa e engajada de Gabriel em manifestações de oposição ao governo da época, ressaltando seu posicionamento político.

GABRIEL – Gente, não precisa me olhar assim. Tá tudo bem. A minha garganta tá assim foi de tanto bater panela e gritar na janela FORA BOLSONARO! (O grito arranha a garganta de novo) (TAMBOR, 2020, p. 8).

Ainda nesta perspectiva, destaca-se o impacto significativo da polarização política. Explora-se, adicionalmente, o efeito da crise gerada na relação entre as pessoas e organizações em questões governamentais pertinentes ao contexto da época.

FERNANDO – Mas por que assim de repente, o Armando é chegado meu!

EVERTON – Disse que com essa crise toda ele não vai envolver a empresa dele em nada político, e que seria o maior prazer estar conosco nesse momento, mas que as coisas se complicam com a “pegada política” da peça (TAMBOR, 2020, p. 24).

O trecho retrata a hesitação de Armando em se envolver com a peça teatral devido à sua percepção de que o viés político da obra possa complicar sua posição e negócios. Evidencia-se como as relações entre as pessoas e organizações foi afetada em um contexto politicamente conturbado. E, mais adiante, ainda em tom de crítica, a

questão política se faz novamente presente ao abordar a corrupção, conforme se vê no trecho a seguir:

EVERTON – Tá todo mundo compartilhando... Fecharam as inscrições do edital (Corte... reações) O ministério público denunciou desvio de verba no Edital... (Cortando) (TAMBOR, 2020, p. 33).

A fala do personagem sugere um contexto em que há uma expectativa em torno desse edital, como um respiro para seus problemas financeiros. A notícia, em tom de escândalo, abala o grupo, minando suas chances de estreitar o espetáculo. O trecho faz frente a recorrentes notícias relacionadas ao uso indevido de recursos, desvios de fundos, dentre outras formas de corrupção governamental.

Além da abordagem política, a referência a elementos comuns do cotidiano das pessoas naquele momento se faz presente em todo o espetáculo. Assim, cita-se uma passagem em que os personagens abordam a pandemia de Covid-19, quando é explicada a situação de Bruno, em quarentena na casa de sua família.

AUGUSTO – Fernando, desculpe intrometer, mas ele não pode viajar agora. Mesmo que ele não apresente sintomas, ele já pode estar infectado. Então o melhor a se fazer é seguir o protocolo e ficar em isolamento pelo menos 14 dias.

FERNANDO – (Nervoso) Augusto, mas se ele ficar lá dentro daquele apartamento, a chance de contaminação é muito maior!

GABRIEL – Fer, ele não pode deixar o irmão dele lá doente, sozinho, baby!

EVERTON – (Leve pausa) Já pensou o Bruno catar um buzão e vir espalhando o coronga lá de São Paulo até aqui... aí é puxado, né chefia. (Augusto ri, Gabriel pondera e Fernando se estressa) (Tambor, 2020, p. 11).

No diálogo apresentado, os personagens discutem a necessidade de isolamento. A abordagem da cena possui uma natureza didática, pois ilustra o dilema ético e prático enfrentado durante a pandemia, transmitindo informações relevantes sobre a importância do distanciamento social e do cumprimento dos protocolos de saúde. Essa cena contribui para uma compreensão do contexto da pandemia, ao apresentar diferentes perspectivas sobre isolamento e as preocupações relacionadas à saúde pública. O diálogo entre os personagens evidencia as complexidades envolvidas nas decisões individuais e coletivas durante a crise sanitária, destacando a necessidade de considerar não apenas a proteção individual, mas também o bem-estar e a segurança da comunidade.

A presença significativa da temática relacionada à diversidade sexual é uma das principais características do espetáculo. A interação entre os personagens, o uso de gírias típicas da comunidade gay, as trilhas sonoras escolhidas e a inclusão de elementos da cultura pop são alguns dos aspectos que compõem esse universo. Ao mesmo tempo em que retrata momentos de delicadeza, expressando sentimentos de maneira sensível e empática, o texto menciona a violência e a censura contra a comunidade LGBTQIAPN², como se observa no trecho a seguir:

GABRIEL (Nara) - Eu não faço programa. Eu sou artista. (Todos riem)
 FERNANDO (Rapaz) - É tudo a mesma bosta!
 EVINHO (Rapaz) - Desde quando viado tem querer?
 GABRIEL (Nara) – Pelo amor de Deus eu sou casada.
 EVINHO (Rapaz) - E desde quando viado casa? (Leva ela para o chão) (Tambor, 2020, p.28).

No diálogo extraído da cena intitulada *Travesti*, tem-se explicitamente uma situação homofóbia, onde os rapazes reafirmam sua visão discriminatória acerca da personagem, que é artista e travesti. Emerge um retrato de percepções relacionadas à situação de vulnerabilidade da personagem. A cena aborda questões de identidade de gênero, orientação sexual e preconceito. O diálogo demonstra como o estigma, a discriminação e a violência são vivenciados por indivíduos LGBTQIAPN+, refletindo a realidade de muitas pessoas que enfrentam desafios sociais e lutam por reconhecimento e igualdade de direitos. Ainda, sob este viés, o texto discute a questão da censura.

GABRIEL - Sabe o que isso me parece? Moralismo... (todos – plano 2 - olham pra câmera) Censura! E eu tenho certeza que não é só pela consciência política, não só... a gente sabe muito bem que toda vez que um viado grita em cena, a censura vem a galope. Ou a gente já se esqueceu da caralhada das produções artísticas censuradas do ano passado, a grande maioria era de temática LGBT.
 AUGUSTO - Você lembra, Fernando? Não sei se os meninos sabem, mas quando a gente tava divulgando “As Criadas”, em 2009 aqui em Uberlândia o nosso VT de divulgação não só foi censurado como a gente sofreu ameaça na época. (Reações)
 EVERTON – E como o Gabs disse mais cedo gente: (PLANO 1: Todos olham pra tela) Eles não vão nos calar. (Quebra, retorna) (Tambor, 2020, p.25).

² LGBTQIAPN+ é a sigla que abrange pessoas que se identificam como: lésbicas, gays, bissexuais, trans, queer, intersexo, assexuais, pansexuais e não-binárias. O sinal de mais é utilizado para incluir outros grupos e variações. (UFSC Diversifica, 2021).

No trecho destacado, os personagens Gabriel, Augusto e Everton discutem a presença do moralismo e da censura em relação à representação de temáticas LGBTQIAPN+ nas produções artísticas. É feita uma menção ao espetáculo *As Criadas*, também da Confraria Tambor, numa intenção que parece misturar ficção e realidade, como se os personagens da peça estivessem presentes na produção anterior do grupo. Contudo, reforça-se a ideia de que não serão silenciados, reafirmando sua resistência e a determinação para enfrentar as diferentes formas de repressão e continuar expressando sua arte e suas identidades.

Destaca-se um trecho do texto que sugere uma breve fragmentação na atuação. No roteiro tem-se a indicação do nome do ator e não do personagem que o mesmo interpreta. Este recurso orienta que o ator José Luiz, brevemente se desvincile do personagem Augusto e assuma sua própria fala ao narrar dados alarmantes sobre crimes de homofobia no Brasil.

JOSÉ LUIZ – No Brasil a cada 26 horas um gay, lésbica, travesti ou transexual é assassinado. O Brasil é o país que mais mata nossa comunidade LGBT! (Atores sobem as fotos-homenagens) Do total mundial, 40% dos assassinatos de transexuais e travestis são cometidos no Brasil. Denuncie! LGBTfobia é crime! (Tambor, 2020, p.29).

Como forma de abrandar o panorama apresentado, porém ainda em tom de resistência, percebe-se a afetividade entre os personagens, o surgimento de um possível romance entre Augusto e Gabriel, por meio de uma inesperada declaração de amor.

AUGUSTO – (Envergonhado) Não, ô, ô... Gabriel... não importa o que eu seja... não... é que... pô (cada reticências é esse respiro, fungada de ir admitindo pra si pela primeira vez em volta o seu amor pelo Gabriel.) O que importa é o que você despertou em mim... (vai lembrando e nos contando um pouco dessa história) pelo o menos antes a gente ensaiava, pelo o menos eu podia te ver! Te ver já era tão bom... te ver já era tão bom... tão bom... (Augusto emocionado coloca a mão desajeitada câmera. O vemos pelas frestas dos dedos) (Tambor, 2020, p.31).

Percebe-se que em *Um grito ao vivo*, os personagens usufruem de sua identidade, sexualidade e de sua liberdade enquanto indivíduos e artistas. Tem-se, ainda, na declaração de Augusto, uma queixa acerca da situação pandêmica de isolamento, dada a impossibilidade dos ensaios presenciais. Assim, o texto tece uma rede onde seus temas centrais frequentemente se entrecruzam. A violência é frequentemente um desses

temas. E se faz presente sobretudo nas cenas em que o grupo realiza o seu ensaio.

Cada situação apresentada evidencia diferentes formas de violência na sociedade contemporânea. Na cena *Baculejo*, tem-se uma representação da violência policial. O diálogo entre Gabriel (como policial) e Augusto (como Justino) expõe a truculência e a injustiça inerentes a muitas interações policiais, especialmente quando envolvem acusações discriminatórias. A resposta do policial, caracterizada pela brutalidade e pelo desrespeito aos direitos humanos de Augusto, revela a cultura de abuso de poder e violência institucional. O riso dos outros policiais diante da situação intensifica a normalização de tais atitudes, a impunidade e o desrespeito aos direitos individuais. Essa cena reforça injustiças e desigualdades enfrentadas por comunidades marginalizadas frente à força policial.

GABRIEL (Policial) – Anda, Ladrão...

AUGUSTO (Justino) - Eu não sou ladrão...

GABRIEL (Policial) – (Risos dos policiais) Eu não tô perguntando se você é ladrão, eu tô afirmando. Vagabundo... (Tambor, 2020, p.13).

Na cena *Apartamento*, tem-se uma situação de crise em um relacionamento entre um casal gay, onde uma discussão acalorada se desenrola, revelando a intensidade emocional e a agressividade das interações. O diálogo entre Rafael (interpretado por Everton) e Lúcio (interpretado por Fernando) expõe tensões subjacentes e preconceitos internalizados que surgem durante o embate. A fala de Fernando, usando o termo “mulherzinha” é pejorativa e revela a presença de estereótipos de gênero e a carga de homofobia internalizada que podem existir mesmo dentro de relacionamentos homoafetivos. No entanto, a réplica de Rafael, desafiando a ideia de que ser mulherzinha é um insulto e defendendo a liberdade de expressão de sua identidade, oferece uma reflexão sobre a desconstrução de padrões de masculinidade e a importância do respeito mútuo dentro de um relacionamento. Essa cena não apenas retrata uma situação específica de conflito entre o casal, mas também lança luz sobre questões mais amplas relacionadas à identidade de gênero, preconceito e aceitação pessoal.

EVERTON (Rafael) - Mas eu não vou te comer, caralho!

FERNANDO (Lúcio) - Mulherzinha!

EVERTON (Rafael) – (Olha bem pra câmera) E se for, e daí ser mulherzinha, qual o problema? (Tambor, 2020, p.21).

Na cena *Futebol*, são expostos os aspectos sombrios e violentos que muitas

vezes estão presentes nos estádios, especialmente durante jogos acirrados. O diálogo entre os jogadores interpretados por Everton e Augusto revela a intensa rivalidade e a agressividade exacerbada que podem surgir entre as torcidas. No texto, os personagens não têm nomes definidos. A frase atribuída a Everton, incitando a violência física contra o árbitro, demonstra a desumanização que pode ocorrer no calor do momento durante eventos esportivos, onde a paixão pelo time muitas vezes ultrapassa os limites do respeito e da civilidade. Por outro lado, a intervenção do personagem de Augusto, questionando a necessidade de recorrer à violência para resolver conflitos, destaca a reflexão sobre a cultura de agressão e a falta de *fair play* que permeiam o mundo do futebol e, por extensão, a sociedade em geral. Essa cena serve pode ser compreendida como um espelho da complexa relação entre esporte, competição e violência.

EVERTON - Mata esse ladrão! Segura o bandeirinha!... Segura ele!
 AUGUSTO - Não sabe ganhar no campo, vai perder na pancada?
 (Tambor, 2020, p.21).

Na cena *Mãe*, assiste-se o desespero da personagem após perceber o assassinato de seu filho. O diálogo entre os personagens expõe a agonia e a aflição da personagem ao buscar por seu filho desaparecido. O apelo desesperado da mãe, expressando seu terror diante da possibilidade de ter perdido seu filho para a violência, evoca uma profunda comoção emocional. A urgência da situação é enfatizada pela instrução para que Lúcio corra, sugerindo um perigo iminente e a necessidade de agir rapidamente. Esta cena destaca a violência urbana nas famílias e comunidades, e a dor que resulta da perda de entes queridos para a criminalidade.

FERNANDO (Mãe) - Cadê o meu filho? Vocês viram o menino, viram o menino?
 EVERTON - Lúcio! Corre, Lúcio! Corre!
 FERNANDO (Mãe) – Meu Deus! Balearam meu filho (Tambor, 2020, p.22).

Nesta cena cabe, ainda, destacar um trecho em específico que se presta uma homenagem a Guarnieri, quando se recorre a uma fala extraída da peça teatral *Um grito solto no ar*.

FERNANDO (Mãe) - Milhares eu perdi assim... Eles saem vivos, com esperança, certos. E retornam calados, lívidos... Por isso não prego o olho, estou sempre de vigília, “a sopa quente no fogo”. Enterrei-os em floridos campos, de outros nem os corpos eu reavi. Só as lembranças e as lágrimas da mãe que eu sou. Não aceitarei nunca! Viverei até o dia

em que retornem todos e encham a noite com seus amores cheios de suspiro. Então partirei eu, eu irei para um campo florido, sorridente e em paz. (*Respira*) Vai, meu, filho, que tua mãe espera com a sopa no fogo.

PLANO 2 - CENA 04

FERNANDO – (*Tira a imagem da MÃE, abrindo a sua câmera*) Foi... Foi... (*Atores vão voltando...*)

(*SUBIR QUADRADO GABRIEL LIBERAR MICROFONE DE TODO MUNDO*)

AUGUSTO – Fernando, que mãe é essa? Que texto é esse?

FERNANDO – Eu tava lendo uma peça do Mestre Guarnieri, gente, e quando eu li esse trecho eu falei “tem tudo a ver, tem tudo a ver com a peça (Tambor, 2020, p.23).

Na cena *Travesti*, aborda-se a estigmatização e a violência sexual direcionadas a este grupo social. A fala de Augusto (rapaz) revela uma atitude hostil e discriminatória, evidenciando a rejeição e o desrespeito dirigidos a pessoas LGBTQIA+. A ordem para "jogar no chão" é uma representação da violência física e psicológica enfrentadas por esses indivíduos. A cena ressalta a necessidade de combate ao preconceito e à intolerância. As palavras e o ato de violência sexual cometido contra a personagem evidenciam as consequências do ódio e discriminação dos dias atuais.

AUGUSTO (Rapaz) - A gente não quer nada de viado não, seu desgraçado. Você vai levar é pau no seu cu. JOGA NO CHÃO! (Todos falam, xingam e simulam violência contra a Nara até o final da cena) (Tambor, 2020, p.28).

Na cena *Feira*, é retratada a situação do menino Zequinha, que se vê sozinho após se separar de sua mãe em meio ao tumulto de um comércio popular. A interação com o homem mais velho, Justino (interpretado por Augusto), inicialmente parece inocente, mas carrega uma tensão subjacente, especialmente considerando o contexto de vulnerabilidade em que o menino se encontra. A descrição vívida do ambiente caótico da feira, com os vendedores anunciando seus produtos e a agitação constante ao redor, adiciona uma camada de realismo à situação. A abordagem de Justino para se aproximar de Zequinha pode suscitar preocupações sobre suas intenções, levantando questões sobre a segurança do menino. A troca entre os personagens revela uma dinâmica complexa, onde a ingenuidade de Zequinha contrasta com a experiência de vida de Justino. O diálogo revela nuances de ternura, mas também sugere a fragilidade de Zequinha diante de um estranho. A cena transmite uma sensação de suspense e apreensão, deixando o espectador ansioso para saber o desfecho dessa interação no contexto tenso da feira.

(Os atores rapidamente sobem as fotos-cenário de feira).

EVERTON (Camelô): – Olha o celular, iPhone. Aqui, na banca da Nilda.

AUGUSTO (Justino) - Cinco real... Olha o limão... Cinco real...

GABRIEL (Menino): Ô moça, ô moça, tem capinha de celular?

EVERTON (Camelô): Tem, tem sim. Tá no lugar certo, ó! Tem animal print, tem dos Minions, Frozi, Homem Aranha?

GABRIEL (Menino): Eu quero da Pepa Pig... (SAI QUADRADO FERNANDO)

EVERTON (Camelô): Quê?

GABRIEL (Menino): Pepa Pig...

EVERTON: Ah... a porca... Tem sim! Dez real... (Menino faz menção de sair pra pedir dinheiro pra mãe. Augusto chama a atenção do menino. Quando o Menino e o Justino estabelecerem olhar - comunicação O QUADRADO DO VERTON SAI – FICANDO CLOSE DE 2 MENINO E JUSTINO)

AUGUSTO (Justino) - Olha que menino mais bonito! Vem cá bacuri, vem... (Gabriel vai até ele). Qual o seu nome?

GABRIEL (Zequinha) – Zequinha. E o seu?

AUGUSTO (Justino) – O meu é Justino. Quantos anos você tem?

GABRIEL (Zequinha) – Cinco. E você?

AUGUSTO (Justino) – 35.

GABRIEL (Zequinha) – Você é velho! (risos) (Tambor, 2020, p.29).

As cenas revelam diferentes facetas da violência, solidão e tristeza, abordando desde a violência verbal e discriminatória até a violência física e armada. Destacam-se as consequências devastadoras desses atos, incluindo a perda de vidas e a perpetuação do sofrimento emocional. Deste modo pode-se afirmar que as cenas ocupam um lugar de denúncia ao passo que fazem chamada à conscientização e à busca por uma sociedade mais inclusiva e igualitária.

No desfecho do espetáculo, surge uma justificativa ainda mais convincente para reforçar o título da peça. Após enfrentarem uma série de dificuldades e contratempos, finalmente chega o momento de liberar o grito que estava sufocado na garganta. A ansiedade pela estreia é palpável nas palavras de Gabriel, cuja pergunta ecoa a expectativa compartilhada por todos os envolvidos. A resposta de Augusto reflete não apenas a urgência de alcançar o objetivo almejado, mas também a determinação em superar qualquer obstáculo que possa surgir. O silêncio de Fernando, seguido de sua intervenção marcante, adiciona uma dimensão potente, enquanto ele proclama com fervor que a estreia ocorrerá, mesmo que seja à força: um grito ao vivo! Essa declaração ressoa como um manifesto de determinação e resistência, sugerindo que a arte não pode ser silenciada, mesmo diante das adversidades mais desafiadoras. A cena encerra com um senso de triunfo e empoderamento, consolidando o tema central da peça.

GABRIEL – Fê, será que agora a gente estreia?
 AUGUSTO - Só falta não estrear. Então eu levo tapa na cara, amo, morro, grito e não vai ter estreia?
 FERNANDO – (Fala sem som...)
 GABRIEL – Eu não te ouço...
 FERNANDO – (Respira e o Fernando anuncia pro público/olho na câmera) A gente estreia nem que na marra: UM GRITO AO VIVO!
 (Tambor, 2020, p.34/35).

Na cena final tem-se o ápice da resiliência dos personagens, com uma mensagem de perseverança e empoderamento artístico. Essa determinação em estrear e gritar ao vivo reflete a essência da arte como uma forma de resistência e transformação social. Por fim, celebrando sua coragem, encerram seu grito ao som de um *hit* eletrônico que remete a uma badala gay, comemorando sua liberdade, sua voz e sua arte. A cena final é marcada por uma rubrica detalhada que revela elementos de uma escrita pessoal e informal presente em todo o texto, criada pelo grupo e para o grupo. Essa rubrica transmite uma carga emocional significativa, evidenciando o envolvimento profundo e pessoal dos membros da Confraria Tambor com o espetáculo.

A rubrica da cena final indica aos atores uma transição delicada do frenesi da cena para a gratidão e o reconhecimento. A escolha da música e da coreografia de encerramento, juntamente com a referência a Guarnieri, sugere um momento de celebração não apenas da arte, mas também do encontro e da colaboração entre os artistas ali presentes e seu público.

(OPERADOR SOBE MUSICA “It's raining men” REMIX - Coreografia final e um brinde à arte e ao encontro. É nós personalizando Guarnieri, e estreando nem que seja na marra. Quando encerrar a musica, acabou... Então, com essa energia, e com todo o agradecimento no peito ao sentir todo o fenômeno teatral que ali se materializou, mesmo a distancia, vocês respiram... Vocês, Cássio, Ernane, Marcelo e Zé, aonde estiverem tranquilamente olhem em agradecimento e confiança pra câmera. Você não precisa mais interpretar, representar, nem atuar. Simplesmente respira, olhe e agradece. Agradeça. Reverencia-se. Respiração calma na reverencia. Ao público. Ao trabalho. Aos nossos Mestres (Guarnieri, Encenadores do Confraria, Leticia, pessoais, etc). À nossa cultura. Ao nosso país. Voltam. Sempre pra câmera, em contato direto com o público. O estado de graça nos invade e permite os músculos relaxarem, e relaxam naturalmente em sorrisos e graças. Tempo breve.
 DESCEM TODOS OS QUADRADOS. (Tambor, 2020, p.35).

O comando para respirar e olhar em agradecimento para a câmera demonstra a importância de reconhecer e expressar gratidão pelo apoio e pela participação do

público, mesmo à distância. A instrução para deixar de lado a interpretação e simplesmente ser, respirar e agradecer enfatiza a conexão genuína e a reverência ao trabalho realizado e aos mestres que os inspiraram. A reverência final não só honra o público e a cultura, mas também reflete um momento de contemplação e reconexão com o próprio eu e com os colegas de trabalho. Essa transição suave e reflexiva encerra a peça em um estado de graça e contentamento, permitindo que os atores relaxem e compartilhem um breve momento de sorrisos e gratidão antes de deixar o palco virtual.

É interessante destacar como a dramaturgia do texto adaptado pela Confraria Tambor inclui direcionamentos detalhados para os atores em relação à interpretação da cena, bem como orientações sobre a operação técnica dos seus dispositivos de câmera e microfone e até mesmo instruções para a equipe técnica responsável pela transmissão. Essa abordagem mostra que o texto foi meticulosamente preparado para o ambiente digital, levando em conta não apenas o conteúdo das falas, mas também sua adaptação e funcionalidade específicas para a internet. Cada rubrica e direcionamento parece cuidadosamente elaborado para otimizar a experiência do espectador, garantindo que a peça se desdobre de maneira fluida. Essa atenção aos detalhes revela a habilidade dramaturgica em explorar novas formas de narrativa teatral e também sua compreensão das nuances e demandas do meio digital. Ao integrar elementos técnicos e dramáticos de forma harmoniosa, o texto da Confraria Tambor não apenas se adapta ao ambiente digital, mas também o enriquece.

2.2. Maria Cecília, Nachtergaele e *Desconcerto*

O espetáculo *Desconcerto* configura-se como um monólogo. Foi desenvolvido para o formato de teatro digital a partir do espetáculo *Processo de Concerto do Desejo*, também de Matheus Nachtergaele. O neologismo *concerto* deriva da junção das palavras *conserto* e *concerto*. Entende-se que essa mistura de palavras visa potencializar a intenção do artista criador de tentar, por meio do espetáculo, reaver questões pessoais relacionadas ao seu passado familiar, numa composição a partir de elementos poéticos, num novo arranjo tal como um maestro em um concerto musical. Assim como aponta Nachtergaele:

Sou ao mesmo tempo o filho e o arauto da minha mãe. Utilizo meu material de ator, meu corpo e minha criatividade, minha coragem, para dar voz para aquela que se calou. E finalmente realizo um pequeno milagre que, talvez, só o teatro possa realizar. Deixar minha

mãe viva, não só através do meu corpo, pois eu sou sua descendência, mas tendo sua obra celebrada (...) (Nachtergaele, 2020).

O acesso à memória, por meio dos escritos deixados por sua mãe, são o ponto de partida para a montagem da obra que Nachtergaele selecionou, organizou e traz à cena, revivendo e homenageando sua mãe. O artista se coloca no lugar da poetiza, na intenção de entender suas angústias e motivações. O espetáculo retrata os momentos finais da vida de sua mãe, à beira do suicídio, trazendo à tona fragmentos de histórias que ela ouviu e transcreveu, bem como poemas de sua autoria e pensamentos. A tragédia familiar apresentada por Nachtergaele ganha, por meio do teatro digital, um tom de sensível confiança.

Os escritos deixados por sua mãe se tornam a chave para acessar as memórias, servindo como ponto de partida para a criação de sua obra, por meio da qual busca reviver, prestar uma homenagem e, ao mesmo tempo, curar os traumas do passado. Ao trazer à tona questões familiares, Nachtergaele contrasta com a reconhecida postura de buscar privacidade em relação à sua vida pessoal, conforme aponta Guimarães (2012). O autor atribui a Nachtergaele uma posição singular em seu ofício artístico, caracterizando-o como um ator-autor. Essa distinção ressalta sua habilidade em não apenas interpretar papéis, mas também em exercer um papel ativo na concepção e criação das obras nas quais está envolvido.

Sua atuação permeia o teatro, a TV e o cinema. De acordo com o site Memória Globo (2021), Nachtergaele nasceu em São Paulo, em 3 de janeiro de 1968. Filho do engenheiro e músico Jean Pierre Henri Leon François Nachtergaele e da poetisa Maria Cecília Nachtergaele. Integrou o Centro de Pesquisas Teatrais, o CPT, de Antunes Filho e atuou também no Teatro da Vertigem. Por meio do teatro viajou pelo Brasil e pelo mundo, iniciando em seguida seus trabalhos no cinema, participando de mais de 30 filmes. Somente após conquistar o reconhecimento no teatro e cinema, passa a realizar trabalhos na televisão, integrando o elenco da Rede Globo em seriados e novelas de grande sucesso e apelo popular.

O caminho de Nachtergaele entre as diferentes mídias, abrangendo o teatro, o cinema e a televisão, demonstra a versatilidade e amplitude de sua atuação artística. Além disso, essa trajetória também revela uma disposição em explorar novas fronteiras e se adaptar às mudanças tecnológicas e artísticas do mundo contemporâneo. Um exemplo marcante dessa abertura para novas experiências é sua incursão no teatro

digital. Ao se permitir experimentar este formato, ainda que numa única ocasião, Nachtergaele demonstra uma postura inovadora e receptiva às possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais. Essa incursão representou para o artista um desafio e uma oportunidade de explorar novas formas de criação, interação e comunicação com o público.

Nesse contexto, seguindo a metodologia adotada, para a leitura deste espetáculo, de acordo com os apontamentos de Das Neves, foram considerados os segmentos da narração:

Construção da narração a partir de segmentos:

1. O ator contextualiza a ocasião do suicídio de sua mãe.
2. A personagem revela suas condições físicas e pensamentos.
3. A personagem apresenta seu laço com a poesia.
4. A personagem expõe sua relação com Jean.
5. A personagem relembra histórias, fala de relações com pessoas de seu passado e narra seus versos.
6. A personagem dá conselhos, preparando-se para cometer suicídio.

Definição dos momentos a partir da narração:

1. O ator contextualiza a ocasião do suicídio de sua mãe

O espetáculo se inicia com um momento de introspecção antes da entrada da personagem em cena, quando o ator compartilha detalhes sobre os eventos verídicos que inspiraram o próprio espetáculo. Neste instante, os espectadores são transportados para uma situação de suspense, enquanto o ator relata a história tocante e comovente de Cecília Nachtergaele, que tirou sua própria vida na data do batizado de seu filho, Matheus, em 21 de abril de 1968. Este relato pungente foi revelado ao ator pelo próprio pai, muitos anos depois do trágico acontecimento, lançando uma luz sobre a vida e as circunstâncias que envolveram a personagem central da narrativa teatral.

Essa conexão íntima com os eventos reais adiciona uma dimensão de autenticidade e profundidade emocional à performance, enquanto os espectadores são convidados a testemunhar e refletir sobre os dramas humanos que permeiam a existência.

2. A personagem revela suas condições físicas e pensamentos

A personagem cita um verso do poema *Pneumotórax*, de Manoel Bandeira, sem, contudo, saber ao certo quem seria o autor do mesmo. Ela então, menciona sua insônia, o coração acelerado e os pensamentos que lhe fazem doer a cabeça.

3. A personagem apresenta seu laço com poesia

Na sequência, a personagem compartilha um desejo íntimo e melancólico, revelando sua intenção de encontrar alguém capaz de escrever uma poesia terna e triste em sua companhia. Nesse momento de vulnerabilidade, ela evoca elementos como o choro, o amor e o sofrimento, destacando a complexidade das emoções que deseja expressar por meio da poesia.

Além disso, a personagem descreve as qualidades que busca em alguém que possa lhe auxiliar a criar essa obra, enfatizando a necessidade de que alguém capaz de compartilhar sua tristeza e transmiti-la de forma intensa e profunda. A busca por essa conexão emocional e criativa revela não apenas a vulnerabilidade da personagem, mas também a busca universal por expressão e compreensão emocional através da arte, junto ao poder transformador da poesia.

4. A personagem expõe sua relação com Jean

A personagem fala sobre sua relação com Jean, seu esposo e pai de Matheus, em um momento de profunda introspecção. Ela reflete sobre a serenidade perceptível no olhar de Jean, uma qualidade que evoca memórias de um amor do passado e a intenção de celebrar essa conexão, apesar de sua convicção de que o amor não é eterno.

Em meio a essa reflexão, ela aborda as dores persistentes e a tristeza que permeiam a relação, revelando uma melancolia subjacente à convivência diária. A personagem então menciona uma série de autores, práticas, hábitos e atividades que poderiam, teoricamente, oferecer uma solução para a tristeza que envolve a relação, buscando desesperadamente uma saída para a situação angustiante em que se encontram.

No entanto, ela reconhece resignadamente o inevitável fim da história entre eles, uma conclusão dolorosa e inevitável que lança uma sombra sobre a cena e ecoa a fragilidade e a complexidade das relações. Este momento de confronto com a realidade emocional traz à tona questões universais sobre o amor, a perda e a busca por significado, convidando o espectador a refletir sobre suas próprias experiências.

5. A personagem relembra histórias, fala de relações com pessoas de seu passado e narra seus versos

A personagem revela seu gosto pelo hábito de beber gin, compartilhando esse detalhe enquanto busca, sem sucesso, encontrar inspiração para criar um versinho alegre. Em um momento de contemplação, ela reflete sobre a beleza que muitas vezes se revela nos rostos das pessoas após a morte, uma observação que adiciona uma nova camada de melancolia à sua narrativa.

Em seguida, ela compartilha uma metáfora envolvendo uma mariposa deixada para morrer no escuro, evocando imagens de fragilidade e desamparo. Num tom de confissão, ela discorre sobre sua relação com a poesia e a tristeza que permeia suas palavras e pensamentos. Ela volta a falar sobre o gin, enquanto entoa uma melodia e dança com um leque, em movimentos que soam como passos do flamenco, expressando uma mistura de melancolia e esperança. Entre movimentos graciosos, ela menciona Paco Navarro, um espanhol conhecido por usar lenços na cabeça, evocando uma imagem pitoresca.

Em seguida, compartilha uma história sobre um touro bravo e um toureiro, com um desfecho trágico no qual homem se suicida. Passando, então, a abordar suas memórias de infância, menciona a figura da avó Marieta, expressando uma saudade profunda de sua própria identidade perdida, cantarolando trechos de uma canção que evoca uma sensação de nostalgia e amor.

6. A personagem dá conselhos, preparando-se para cometer suicídio

Ela assovia a canção *Io Che Amo Solo Te*, preenchendo o ambiente com sua melodia. Após uma breve pausa, ela volta sua atenção para Jean, oferecendo-lhe conselhos que sugerem mudanças de comportamento, numa tentativa de melhorar a dinâmica de sua relação. Ela atribui a Jean sua própria angústia, buscando as palavras certas para expressar seus sentimentos, valendo-se de pausas para ponderar sobre os termos mais adequados.

Em um momento de vulnerabilidade, ela pede desculpas e declara seu amor por ele, revelando a profundidade de suas emoções. A personagem então declama um poema, explorando temas de amor, ternura e busca, numa tentativa de expressar suas aspirações e desejos mais profundos. Ela aborda suas frustrações em diversos aspectos da vida, alternando entre a realidade e idealizações do que poderia ser, enquanto se levanta da cadeira com a intenção de sair.

Num momento de transição, ela fala sobre o bebê, Matheus, oferecendo recomendações sobre os cuidados com a criança e reforçando a importância da vacinação no Hospital das Clínicas no dia 13 de maio. Em um desfecho impactante, ela se levanta e deixa a cena, enquanto um tiro é ouvido, evocando uma sensação de suspense e tragédia. A cena então se transforma, tornando-se vazia e gradualmente mais escura, com apenas a arandela ao fundo permanecendo acesa, como um discreto ponto de luz que contrasta com o desfecho trágico do espetáculo.

2.2.1. Apontamentos e percepções a partir da leitura de *Desconcerto*

O texto se inicia com a contextualização dos fatos acerca do suicídio de Maria Cecília. O ator, que neste momento assume o papel de narrador, apresenta-se como parte dessa história verídica. A narração que se inicia em 1968 rapidamente percorre o tempo quando, muitos anos depois, vai ao encontro da revelação dos fatos, resguardados por seu pai durante toda sua vida. O tom trágico da cena descrita traz uma contextualização acerca da temática predominante da peça teatral, a tragédia familiar, a tristeza e a solidão.

No dia vinte e um de abril de mil novecentos e sessenta e oito a minha mãe, a poetisa Maria Cecília Nachtergaele, a Cecilinha, a Pingo de Gente, se matou. Era o dia do meu batizado e ela se foi. Deixou atrás de si um bebê que chorava no berço. Eu. Um homem imensamente triste, meu pai. E um vestido preto debruçado sobre uma cadeira de palhinha que ela havia separado para a cerimônia. Qual cerimônia mãe? Qual cerimônia mãe? Maria Cecília não foi ao meu batizado. Eu fui levado por alguns parentes devotos e ela foi ser enterrada com seu vestido preto. Um tiro na cabeça por dentro da boca. Muito, muito sangue. E a bichinha demorando. Demorando pra morrer. Me disse o meu pai, bêbado, chorando na casa de praia, anos e anos depois. Nunca antes desse dia ele tinha falado nela (Nachtergaele, 2020).

Esta situação expressa a intensa dor e o luto deixados. O vestido preto preparado para a cerimônia personifica o luto. Os detalhes mencionados, incluindo tiros e manchas de sangue, ressaltam a intensidade da tragédia. O narrador menciona uma demora para morrer, sugerindo o sofrimento prolongado. Logo, o ator assume o papel de Maria Cecília e a figura do narrador não se faz mais presente.

O incômodo de Maria Cecília, as confusões mentais, a insônia e seu gosto pela tristeza, são evidenciados logo que a personagem entra em cena e ensaia um pequeno

trecho do poema *Pneumotórax*, de Manuel Bandeira. Este poema aborda a fragilidade e a vulnerabilidade humanas, explorando questões relacionadas a enfermidade, dor e angústia.

Toda uma vida que poderia ter sido e não foi. Isso é Drummond ou isso é Bandeira? Eu não lembro. Eu não me lembro. Insônia. O meu coração está batendo no pescoço e o relógio cada vez mais alto. Que pensamentos... Essa coisa chatíssima, os pensamentos. A minha cabeça está doendo. Meu Deus! Eles deviam inventar uma palavra mais simpática pra in-sô-nia, viu? Eu, eu procuro alguém pra fazer uma poesia comigo. Tem que ser terno e triste. É essencial que seja triste (Nachtergaele, 2020).

O trecho em destaque captura a turbulência, a ansiedade e as conexões emocionais e artísticas que ecoam na mente de Maria Cecília. Ela reflete sobre o constante embaraço de seus pensamentos e compartilha a dor física e mental que sente. Existe o desejo de um companheirismo poético, de alguém com quem compartilhar experiências e escrever poesias. A ênfase na tristeza como elemento central dessa composição reforça suas tendências estéticas e emocionais. Ao passo que a personagem desenvolve diálogos consigo mesma, passa, em alguns momentos, a dirigir-se a Jean, seu marido, dando-lhe explicações acerca do fim de seu relacionamento e compartilhando conselhos que lhe serão válidos dali para frente.

Você, você Jean, você tem olhos serenos que parecem apenas ensaiar um olhar mais profundo. Sabe o que você sorri quando você sorri pra mim? Sorrisinho bonitinho, medinho de magoar. Vamos comemorar com bolo e champanhe. Isso de nos amarmos como antigamente se usava amar no gênero romântico. Lembra? Vamos galhardamente comemorar, pois é notório que não vai durar como durava antigamente. Não, não fique triste. Essa tristeza logo passa. Afinal, se se o nosso amor tivesse dado certo já não teria tanta graça (Nachtergaele, 2020).

Jean, desse jeito você sempre vai ser só. Não seja assim tente não ser assim. Em você não há busca. Não é por minha causa que eu falo. Eu, eu confesso também em minha procura. Acabou. Mas é por você, pela felicidade de você. Pela ternura. Esse verso vai ficar piegas e cumprido. Mas não faz mal, não se você entender que essa minha angústia é por você. Independentemente é por você (Nachtergaele, 2020).

E desculpe também por ter falado tanto, eu sei que é bobagem minha. Mas é que eu amo você (Nachtergaele, 2020).

Nos trechos selecionados percebe-se a situação do casal Maria Cecília e Jean, com perspectivas e sentimentos conflitantes. Ela observa que o amor romântico como

costumava ser não dura muito e que o fracasso do mesmo pode acabar compensando, em alguma medida. A ideia de comemorar com bolo e champanhe é irônica, enfatizando a fragilidade e inevitabilidade do fim de um relacionamento. Há uma intenção de que o sofrimento seja breve. Apesar das circunstâncias, Maria Cecília demonstra carinho e preocupação com Jean, reconhecendo a finitude e até a persistência do afeto e do desejo de felicidade para com ele. Essas nuances dão conta da complexidade da experiência amorosa. E sua declaração de amor, revela a vulnerabilidade das emoções vividas naquele momento.

Apesar de assumidamente triste, em alguns momentos pontuais, a personagem expressa uma ligeira vontade de ir no caminho oposto, buscando sensações de prazer e alegria que lhe amenizem a tristeza cotidianamente vivida.

Eu queria, uma vez na vida, escrever um versinho bem alegre. Mas sempre acabo encalhada nessa tristeza escondida muito tempo. E acabo me dando tão melhor com ela (Nachtergaele, 2020).

Talvez tristeza não seja tão fácil da gente dizer que acabou. Talvez festa. Por que não uma festa? Hum? Um baile de formatura bem chato pra fazer do sofrimento, irritação. Ou Fernando Pessoa. Garcia Lorca, Vinícius ou entrar pra autoescola, natação, tênis, pingue-pongue. Talvez, choro. Comprar sapatos novos. Faltar no dentista. Estudar italiano. Eu sei lá, eu sei lá (Nachtergaele, 2020).

Apesar do seu desejo de buscar a alegria por meio de um versinho, a personagem revela ficar mais à vontade com sua tristeza, assumindo afinidade com este sentimento. No segundo trecho destacado, ela sugere a possibilidade de superar a tristeza causada pelo término com Jean, por meio de atividades diversas e aleatórias que, talvez, a façam esquecer. Presume-se, que para a personagem, distanciar-se deste sentimento pode ser uma tarefa impossível. Assim, conviver com a tristeza e aceitá-la pode ser a escolha mais esperada para ela.

A morte ronda os pensamentos da personagem, aparecendo como uma alternativa para as adversidades da vida. Ela fala dos momentos em que a morte se apresenta como uma forma de escapar do sofrimento. Esses pensamentos lhe conduzem a reflexões sobre a existência e o propósito da vida.

Mariposa. Eu vou bater a porta e deixar você no escuro. Pode se debater entre as paredes, lutar em vão, esmorecer. Pode morrer, mariposa. Eu vou bater a porta e deixar você no escuro (Nachtergaele, 2020).

Na Plaza de Touros o toureiro vai andando, vai andando, vai andando, não parece ligar pro touro nem pras varetinhas, nem prum montão de gente. Nem mesmo as de mantilha e rosa na mão. Toro está bravo hoje, o toureiro chegando parece que não percebe. Ou é valente ou é bobo. A espada largou no chão e a capa vermelha ficou segurando. Ora, o toureiro se suicidou (Nachtergaele, 2020).

Os dois trechos apresentam situações em que a morte é abordada, como uma ação intencional. Seja aquela que se debate, como a mariposa ou aquele que se deixa ser atacado, como o toureiro. A personagem revela que, no escuro, a luta da mariposa pela sobrevivência seria em vão. E o toureiro, ao segurar a capa sem espada estaria escolhendo seu destino. Em ambos os casos a fragilidade do ser confronta o poder avassalador da morte, que surge como uma consequência inevitável à efemeridade da vida.

Se, para a personagem, o presente é de constante tristeza, o passado é um lugar de conforto. Ela cita boas memórias e saudade do que já viveu. O momento em que se confidencia com a antiga cadeira de sua avó revela sua relação com o tempo e as mudanças que ele trouxe consigo.

Cadeira, sempre parada aí. Eu posso dormir ou sofrer ou sorrir ou chorar ou passar a noite inteira acordada pensando. E você aí, parada aí. E de repente, me vem uma vontade inexplicável de enfeitar com tulipas e papoulas a tua palha amarelecida pelo tempo, cadeira. Cadeira. Cadeira da vovó Marieta. Que saudade que eu tenho da minha vó Marieta que me dava biscoitos às escondidas e sabia entender todo o meu mundo de criança. Saudade tão grande da vovó Marieta. Que está lá no céu pedindo, pedindo, pra eu ir pra lá também com toda a sua ignorância de que eu não sou mais a Maria Cecília que ela conheceu (Nachtergaele, 2020).

O trecho explora a dualidade entre a imobilidade da cadeira e a complexidade das emoções humanas. Ao evocar a passagem de tempo, sua transformação pessoal e a saudade tornam-se latentes. A intenção de enfeitar a cadeira parece revelar o seu desejo de embelezar a vida, de colorir os dias, tal como eram antes. A percepção de transitoriedade se faz presente quando a personagem cita que já não é mais a Maria Cecília que a avó conhecera. Ao contar que sua avó está no céu pedindo para que ela também vá para lá, a personagem dá indícios de sua intenção de interromper sua vida para que este encontro seja possível e, assim, sua grande saudade sanada.

Aproximando-se do desfecho, a personagem expõe uma sequência de situações permeadas por frustrações, perdas e ausências, reconhecendo sua própria conexão com esses momentos de tristeza e desamparo.

Para uma flor que o vento desmanchou, para uma estrela que ficou atrás da nuvem, pra um sorriso que acabou, pra uma lágrima que teve vergonha de correr. Pra uma criança que caiu, mas não foi consolada. Pra um trenzinho que o menino não ganhou, pra ternura, praquela igrejinha que passou a tarde toda sem ninguém, pra um homem que morreu por mim, morreu por nós. Dizem. Pra todas as pessoas do mundo. Eu sou só isso (Nachtergaele, 2020).

Todas as situações elencadas pela personagem revelam a presença de uma melancolia sutil, que permanece não resolvida. É interessante observar que a personagem também faz referência à dimensão da fé, ao evocar aquele que teria morrido em benefício próprio e coletivo – dando a entender que esta seja uma menção à figura de Jesus Cristo. Nesse sentido, a morte é novamente apresentada como uma possível solução. Ao finalizar, a personagem reconhece sua própria condição de ser humano comum. Com base nessa declaração, Maria Cecília apresenta uma perspectiva que questiona o papel que lhe é imposto enquanto mulher e a cobrança pela perfeição, uma expectativa que se revela inalcançável.

Nunca imagine uma estátua. Porque os pés, os pés seriam de barro. A soma de bondade, inteligência brilhante, comportamento ideal, mulher com M maiúsculo. Não, Não. Sem ser talvez. Um pouco de ternura a mais (Nachtergaele, 2020).

Por meio desta fala, a personagem sugere o quão impossível pode ser imaginar uma pessoa como perfeita. Ao abordar os pés de barro, traz à tona sua condição de fragilidade. Mesmo que possa parecer admirável à primeira vista, sua perspectiva realista sobre si mesma revela suas fraquezas e imperfeições.

Por fim, lembra-se de citar também o filho, o bebê Matheus. Sua fala segue sendo direcionada a Jean ou a qualquer um que possa cuidar do menino. Em sua derradeira fala, antes do fatídico tiro, vê-se surgir a figura da mãe zelosa, que, apesar de tudo, se preocupa com o filho e deseja que a criança cresça saudável.

Ah! O Mateus, o bebê. Está chorão e manhoso desde que eu tirei o peito. Hoje pela primeira vez ele brincou com o sininho do berço. Alguém por favor dê a segunda dose da vacina Sabin no Hospital das Clínicas. No dia treze de maio, Vacina Sabin, pro bebê. Hospital das Clínicas (Nachtergaele, 2020).

Percebe-se uma mistura de ternura e preocupação. Instaure-se uma tensão dramática pela sensação de curiosidade sobre o destino do bebê e todas as questões

levantadas. À medida que a personagem sai de cena, torna-se evidente que não há outra saída para essa profunda melancolia. Desde o início, ela parece já ter a certeza inabalável de seu destino. Nesse momento crucial, o som de um único tiro de revólver ecoa, conferindo ao desfecho um impacto desconcertante.

Na internet, as cortinas do teatro nunca se fecham, pois, o espetáculo pode permanecer para sempre à disposição do seu público. A despedida do espectador do ambiente teatral é agora uma ação tão simples quanto um toque, bastando fechar a aba do navegador. O palco que agora se configura como uma plataforma digital oferece uma sensação de continuidade, onde as fronteiras entre o tempo do espetáculo e o tempo da vida cotidiana se tornam fluidas. Apesar de compartilharem o mesmo ambiente, os espetáculos analisados trilham caminhos distintos, revelando a diversidade de abordagens dentro do teatro digital. É importante destacar os apontamentos de Pavis (2008), que enfatizam como o processo de seleção e composição de um espetáculo é tanto estético quanto ideológico, refletindo as escolhas artísticas e as mensagens que os criadores desejam transmitir. A adaptação da dramaturgia para o ambiente digital se mostra evidente, destacando-se não apenas na maneira como as narrativas são apresentadas, mas também na exploração das possibilidades oferecidas pela tecnologia.

No próximo capítulo, será explorado o encontro entre o teatro e outras formas de mídia, como o cinema, a televisão e o streaming. Este encontro não apenas celebra a fusão de possibilidades tecnológicas, mas também se torna a principal característica de um estilo artístico renovado e multifacetado. A seguir são examinados os aspectos estéticos dos espetáculos, considerando as reflexões já levantadas sobre sua dramaturgia. Além dos elementos tradicionalmente associados ao universo teatral, tais como cenários, iluminação, sonoplastia, figurinos, adereços e maquiagem, também serão considerados os recursos mais característicos do cinema e da televisão, como os planos de câmera, cortes e edição de cenas. Esses elementos, ao serem incorporados ao teatro digital, trazem uma dimensão adicional à experiência do espectador, aproximando-a ainda mais da linguagem audiovisual. Serão explorados os recursos próprios do ambiente digital, que não fazem necessariamente parte do espetáculo em si, mas que se tornam fundamentais para a experiência do usuário, tais como recursos de navegabilidade e interatividade. Assim, este estudo busca não apenas analisar a estética dos espetáculos, mas também compreender como a fusão de diferentes linguagens e recursos técnicos está redefinindo a própria natureza da arte teatral na era digital.

CAPÍTULO 3: O TEATRO COMO CONEXÃO: PONTES ENTRE O CINEMA, A TV E O STREAMING

É notório que diferentes tipos de arte se influenciam mutuamente ao longo dos anos. Compreender a jornada do teatro que faz da tela o seu palco é, antes de tudo, entender também as linhas que conduzem a história das inovações que possibilitaram esse feito. Assim, é possível vislumbrar não apenas a evolução do teatro digital, mas também a maneira na qual diferentes mídias se combinaram para que fosse possível emergir uma nova linguagem. Neste capítulo, será abordada a ponte entre o teatro, o cinema, a televisão e o streaming, explorando as nuances e os momentos-chave que moldaram essa interconexão. Assim, um convite a uma breve abordagem à história do cinema é essencial para iniciar-se a contextualização desejada.

Aos irmãos Lumière é creditado o invento do cinematógrafo, máquina que funcionava como câmera filmadora, projetor e revelador de filmes, integrando funções em um único aparelho. Esta invenção é tida como o marco inicial na história do cinema. Assim, Auguste Lumière (1862–1954) e Louis Lumière (1864–1948), realizaram as primeiras exposições de filmes para um público pagante, em Paris, a partir do ano de 1895.

De acordo com Carreiro (2021) os primeiros filmes exibidos ao público eram curtas-metragens, com poucos segundos de duração e eram compostos por um plano geral, sem cortes. Dentre os mais conhecidos, produzidos pelos irmãos Lumière, citam-se *A chegada do trem na estação* e *A saída dos trabalhadores da fábrica*. Seu invento logo se encontra com a criatividade daqueles que se aventuraram no novo mundo do cinema. Segundo Kemp (2011) entre os mais notáveis pioneiros desta arte estão os cineastas franceses George Méliès, Charles Pathé e Ferdinand Zecca.

Méliès era produtor teatral e mágico. De acordo com Kemp (2011) após apreciar as primeiras exposições públicas de filmes realizadas pelos irmãos Lumière, Méliès logo se atentou à possibilidade de fazer do cinema o veículo para transmitir ao público a ilusão e a fantasia. Vale relembrar a icônica cena em que a lua, com rosto e expressões humanas, tem um foguete aterrissando em seu olho. A cena está em um de seus famosos filmes, *Viagem à lua*, de 1902, e é a prova de que Méliès manteve suas origens teatrais, agregadas as novas possibilidades de recursos, explorando universos fantásticos para além da percepção do real.

Bazin (2018) considera que o cinema, enquanto inovação revolucionária à

época, oferecia possibilidades únicas de interpretação e expressão, o que seria limitado pelas convenções teatrais. No entanto, conforme aponta Carreiro (2021), a narrativa cinematográfica teve seu berço no teatro.

A estética dos filmes de ficção era copiada do teatro. A câmera sempre captava as imagens em planos gerais, enquadrando os atores dos pés à cabeça. Estes só se moviam horizontalmente, como se estivessem num palco de teatro. Isso durou até 1908. A partir daí, a câmera começou a se aproximar paulatinamente do ator. Ao mesmo tempo, o filme se libertava do formato de “uma história por rolo” (oito minutos). A duração começava a ficar maior (Carreiro, 2021, p.184/185).

Tem-se, então, que evolução cinematográfica deve muito ao teatro. Monteiro (2011) reforça a influência do teatro sobre o cinema, sobretudo no que tange ao jogo cênico dos atores: “(...) planos estáticos, por vezes frontais, na decupagem das ações, no deslocamento lateral dos atores, ressaltado, por exemplo, em diversas experiências de Méliès” (MONTEIRO, 2011, p.29). Ainda segundo Monteiro (2011), os primeiros estúdios de cinema se faziam valer de dispositivos teatrais para seu funcionamento, demonstrando a forte conexão e contribuição do teatro nas origens da indústria cinematográfica. Essa interação entre as duas formas de expressão artística proporcionou o desenvolvimento inicial da linguagem cinematográfica e lançou as bases para a evolução do cinema como uma forma de arte independente e única.

O distanciamento entre teatro e cinema acentua-se quando a atividade cinematográfica passa a contar com técnicas mais desenvolvidas de captação e reprodução de imagens fílmicas, quando surgem então novos campos de pesquisa e análise dos processos de criação. A história cinematográfica transcorre em meio a evoluções estéticas e tecnológicas que vão do cinema sonoro às possibilidades de produção, armazenamento e distribuição.

O cinema já havia se estabelecido enquanto forma de entretenimento ao final do século XIX. E, perpassando essa jornada, a televisão entra em cena como marco na história da comunicação. Suas origens remetem aos anos 1920, quando os primeiros experimentos apontavam avanços na possibilidade da realização da transmissão de imagens em movimento ao vivo. A ascensão da televisão, entre meados de 1940 e 1950, proporcionou uma nova e transformadora experiência visual. E, mais uma vez, fazendo-se valer das inovações de seu tempo, o teatro logo se adaptou à presença da televisão. Emerge, então, uma forma híbrida de expressão: o teleatros - apresentação teatral

especialmente concebida para o meio televisivo.

O teleteatro, por sua vez, era a transmissão ao vivo de encenações de peças teatrais que tinham pelo menos três configurações de produção: (I) as peças eram simplesmente transmitidas do teatro em que estivessem em cartaz; (II) as montagens teatrais já prontas – pois, ou estavam em cartaz ou tinham acabado de sair de cartaz, ou ainda estavam em turnê – eram reproduzidas em estúdio; (III) a produção da encenação era originária da própria estação de televisão que a apresentava (Costa, 2012, p.39).

Em suma, muitas eram as formas de que possibilitavam levar o teatro para o público televisivo. Esta diversificação proporcionou diferentes nuances de acesso à arte teatral, enriquecendo a programação televisiva e representando um elemento que auxiliou a ampliar o alcance de inúmeras peças. Segundo Oliveira e Casado (2012) o teleteatro no Brasil surgiu junto com as próprias emissoras. A estreia do teleteatro na televisão brasileira deu-se com a encenação de *A Vida por um Fio*, adaptada da peça de Lucile Fletcher. Transmitida pela TV Tupi, o espetáculo televisionado foi ao ar em 29 de novembro de 1950, apenas dois meses após o lançamento da própria emissora. Essa incursão no gênero não só demonstrou a prontidão da televisão brasileira em explorar novos formatos, mas também estabeleceu as bases para o desenvolvimento do teleteatro como uma forma de entretenimento popular e culturalmente significativa. Conforme aponta Costa (2012) o teatro conseguiu manter a estrutura teatral, ao passo que também se moldou às conveniências televisivas.

Para Oliveira e Casado (2012) o teleteatro vive seu declínio a partir da chegada do *teletape*, com a possibilidade da gravação de programas. Assim, o formato foi gradativamente perdendo espaço para novelas e outras narrativas gravadas. Conforme apontam Perez et al: “Com isso, houve maior controle e previsibilidade, menor risco de imprevistos e o desenvolvimento de uma linguagem televisiva (edição, sonoplastia, *letterings* etc.) que caracteriza o meio até hoje” (2022, p.6).

Apesar do fim dos tempos áureos do teleteatro, iniciativas recentes revisitaram o formato com grande êxito. Destacam-se como exemplares contemporâneos do teatro os programas humorísticos *Sai de Baixo*, de 1996, produzido pela TV Globo e *Vai que Cola*, de 2013, numa coprodução da TV Globo com o canal Multishow. Ambos exploraram o potencial do teleteatro, em versões gravadas, evidenciando a versatilidade do formato, adaptando-se às demandas contemporâneas, o que contribuiu significativamente para a popularidade e longevidade dos programas. Assim, ao mesmo

tempo em que honravam a tradição do teleteatro, esses programas demonstraram sua capacidade de se reinventar e permanecer relevantes em um cenário midiático em constante evolução. Após o encerramento da produção, o programa *Sai de Baixo* contou ainda com inúmeras reprises, sendo que o programa *Vai que Cola* segue em veiculação em ambos os canais mencionados.

Hoje a popularidade das transmissões televisivas já não é mais a mesma. Os serviços de *streaming* chegaram para instaurar uma nova revolução no consumo de conteúdos no audiovisual. A essência do *streaming* está na transmissão de conteúdos pela internet, proporcionando uma experiência de consumo personalizada, de modo que os usuários assistam a qualquer momento e em qualquer lugar.

Na internet, a possibilidade de transmissões ao vivo foi impulsionada pelo *streaming*, que pode ser entendido como fluxo de mídia. É uma tecnologia que abriu portas para o surgimento de plataformas de áudio e vídeo que oferecem a possibilidade de consumir arquivos de mídia quando quisermos, de onde estivermos, sem efetuar *downloads* de arquivos. No *streaming*, os dados são baixados instantaneamente conforme o arquivo vai sendo executado. No Brasil, a popularização de plataformas OTT (Over The Top) de *streaming* de vídeos se popularizou com a chegada da Netflix (2011) e, posteriormente, Globoplay (2015), Amazon Prime (2016), dentre outras, que oferecem catálogos de produções audiovisuais que podem ser consumidas de acordo com a conveniência do usuário (Perez *et al*, 2022, p.7).

Já as transmissões realizadas ao vivo pela internet ganham uma denominação específica. São chamadas de *live streamings*. Perez *et al* (2022) aponta que primeira *live streaming* ocorreu em 1993 no Centro de Pesquisa da Xerox em Palo Alto, Califórnia, com um show musical do grupo Severe Tire Damage.

No entanto para que o formato efetivamente se popularizasse, foi preciso esperar o desenvolvimento dos serviços de banda larga, visto que esses fornecem a infraestrutura necessária para suportar a transferência rápida e eficiente de grandes volumes de dados, garantindo uma experiência de usuário satisfatória ao consumir os conteúdos oferecidos. De acordo com Perez *et al* (2022) a difusão do formato também se associa à simplicidade e rapidez na captura e divulgação do conteúdo que estão mais acessíveis às pessoas e podem ser facilmente realizados com um celular.

A partir do *live streaming*, se fortalece a possibilidade de interação em tempo real entre produtores de conteúdo e seu público, dando origem aos eventos amplamente reconhecidos como *lives*. Segundo Lupinacci (2020) o entendimento deste conceito

como sendo algo realizado ao vivo e à distância está atrelado à ideia que comumente se tem da transmissão em tempo real que vem do meio televisivo.

Historicamente, o ‘ao vivo’ é utilizado para caracterizar o senso de presença em um contexto remoto; de proximidade em contextos de separação física; de imersão em contextos de domesticidade; de improvisação em contextos de programação; de simultaneidade em contextos de assincronia; de coletividade em contextos de solidão. O ao vivo é, fundamentalmente, a experiência tecnologicamente mediada que, em ao menos alguma de suas dimensões, é percebida como se fosse a experiência direta, imediata, não-mediada. O ao vivo é, enfim, o grande ‘*como se*’ da comunicação mediada – o que, em uma situação de isolamento físico forçado, acaba ganhando novo apelo e visibilidade (Lupinacci, 2020, p.13).

As *lives*, realizadas através de plataformas e redes sociais online, caracterizam-se pela transmissão em tempo real de vídeos, áudios ou conteúdos interativos e tornaram-se parte fundamental da cultura digital contemporânea, sobretudo com o período pandêmico vivido a partir de 2020. Antes do referido período, poucos eventos ao vivo nesse formato eram capazes de atrair grandes audiências online. Com a impossibilidade da convivência coletiva, as *lives* passam a representar uma alternativa ao desejo individual de identificação e pertencimento.

(...) instaura-se um tipo de comunicação que combina a comunicação de massa potencializada pelo digital: o indivíduo empoderado na sua célula única, em busca de prazer *on demand* e satisfação interativa — mas com hora marcada, em transmissão ao vivo, em conexão com um polo emissor poderoso (Perez *et al*, 2022, p.8).

Vê-se que para Perez et al (2022) essa dinâmica complexa e multifacetada das interações digitais demanda a existência de uma figura central, ou atração, capaz de estabelecer uma articulação com a sua audiência, reduzindo a sensação de distanciamento entre o emissor a massa que o recebe. No período pandêmico as *lives* foram formas de recriar situações coletivas, na intenção de colaborar com o desejo de convivência. Para tal, as *lives* foram utilizadas para transmitir diferentes tipos de conteúdo, conforme vários nichos de interesse. Lupinacci (2020) apontou algumas características de *lives*, como: musical, conversacional, instrutivas e de companhia. Essa categorização evidencia a versatilidade das transmissões do formato, destacando seu papel multifuncional na interação digital contemporânea. Nesse contexto destacam-se as *lives* musicais, que enquanto ato de lazer obtiveram grande êxito no período pandêmico,

constituindo-se um fenômeno importante para a diversão e distração das pessoas em isolamento social.

Outro aspecto importante a ser destacado é a potencialidade transmidiática das *lives* nas redes sociais, onde são postas em prática novas formas de produção de conteúdo e engajamento do público, juntamente com a circulação realizada em diferentes plataformas. Conforme apontam Perez et al:

A *live* nas redes sociais é uma *live* transmídia (MASSAROLO, MESQUITA & PADOVANI, 2018), na qual novas práticas de engajamento de produção de conteúdo e suas circulações nas mais diversas plataformas alteram a ideia de pureza e centralidade da mídia tradicional. Trocas subjetivas são intensificadas no âmbito da cultura participativa: as lacunas narrativas com as quais uma *live* é estruturada podem funcionar como espaços a serem preenchidos pelos usuários, conferindo legitimidade com personalização (Perez et al, 2022, p.18).

A ideia de uma produção transmidiática aplicada às *lives* fortalece o aspecto de uma cultura onde as trocas são intensificadas, legitimando a presença dos usuários e contribuindo para uma experiência de engajamento mais rica e significativa. O conteúdo pode não se limitar a uma única plataforma, as possibilidades de interação se multiplicam, alcançando uma audiência mais ampla, diversificada e mais engajada.

As experimentações em espetáculos teatrais apresentados no formato de *live streaming* a partir do ano 2020 predominaram principalmente no YouTube. Contudo, é importante ressaltar que a arte teatral também vem deixando sua marca no streaming, explorando outras plataformas e expandindo os horizontes criativos dentro do ambiente digital, mesmo antes do referido período.

A plataforma Teatro Para Alguém é uma referência do pioneirismo de artistas teatrais brasileiros e sua incursão nos caminhos do *streaming*. Embora ela ofereça produções de teatro gravado, sua menção neste estudo justifica-se pelo seu papel relevante na contextualização da evolução do teatro no ambiente digital. Essa referência ajuda a entender as transformações e inovações que o teatro vem experimentando, mesmo que o foco principal da pesquisa se concentre no teatro feito e transmitido ao vivo. A plataforma Teatro Para Alguém surgiu em 2008, a partir de pesquisas realizadas pela atriz Renata Jasion, e pelo diretor de fotografia Nelson Kao. Esta plataforma apresenta peças teatrais originais, as quais foram transmitidas ao vivo em seu site e agora estão acessíveis para visualização em qualquer momento. Conforme informações divulgadas no próprio site, desde 2008, mais de 150 profissionais das áreas de teatro,

cinema, televisão e internet colaboraram para transmitir cerca de 40 peças originais, atualmente disponíveis gratuitamente para acesso a qualquer hora. Essas produções já atraíram mais de 1.000 espectadores simultaneamente, demonstrando o interesse crescente pelo conteúdo teatral diversificado oferecido pela plataforma.

Outra iniciativa que ganhou grande repercussão à época de seu lançamento foi a plataforma Cennarium TV, destinada exclusiva à exibição de espetáculos teatrais gravados. O serviço se apresentava como uma web TV de conteúdo teatral. Inaugurado em 2010, a Cennarium TV oferecia aos assinantes um catálogo com mais de 300 peças nacionais e estrangeiras, tendo como grande atrativo espetáculos estrelados por artistas de renome. Mais tarde, em uma parceria com a operadora de TV por assinatura Net, o conteúdo da Cennarium TV passou a ser oferecido como um serviço adicional para os clientes. Atualmente o serviço foi descontinuado e a plataforma não está mais disponível para acesso. Não foram encontradas informações da data e motivos de sua descontinuidade.

Com uma proposta semelhante, mas a partir de conteúdos colaborativos e de acesso gratuito, cita-se também atualmente a plataforma Espetáculos Online. Criado em 2020, derivada das necessidades em tempo de pandemia, é conhecida como a Netflix do Teatro, conforme aponta seu criador, o produtor de vídeos Eduardo Chamon. A plataforma apresenta conteúdos gravados, divididos por teatro adulto e infantil. Os artistas das áreas de teatro, performance, dança, música e circo podem submeter seu conteúdo à curadoria da plataforma e ter seu espetáculo disponível ao acesso público. A plataforma segue disponível para acesso aos usuários.

Na intenção de encontrar outras plataformas direcionadas à exibição teatral, este estudo deparou-se também com a Teatrix, intitulada a primeira plataforma argentina de teatro online. A Teatrix disponibiliza um catálogo com mais de 300 títulos de teatro argentino, Broadway, mexicano e espanhol por meio de uma assinatura mensal. Seu catálogo é composto por obras já lançadas e gravadas em HD com tratamento cinematográfico. A plataforma disponibiliza também alguns conteúdos gratuitos, como entrevistas exclusivas com os artistas que participaram da produção de cada obra. Como diferencial, a Teatrix disponibiliza o acesso também via seu aplicativo próprio para smartphone.

Após uma extensa busca, constatou-se que não há um grande número de sites e plataformas especificamente direcionados ao teatro digital. Mas as referências aqui

apontadas já fornecem insights sobre as tendências, desafios e oportunidades no desenvolvimento e na utilização do formato.

A transposição das limitações físicas dos espaços demarcados pelo teatro tradicional coloca esta arte em novos patamares de alcance e inovação. A experiência de ir ao teatro físico para assistir um espetáculo ao vivo proporciona aos espectadores uma imersão direta. Além do espetáculo, as pessoas se envolvem pela atmosfera do espaço teatral. Chegar ao local do espetáculo, os encontros no foyer, o acomodar-se na poltrona e o aguardo aos três sinais para o início do espetáculo fazem parte de um ritual que potencializa a expectativa e o relação do espectador com a peça teatral. Fatores como a interação pessoal e a proximidade com os atores, proporciona um envolvimento que vai além do espetáculo em si e pode ser vivenciado ainda antes ou, mesmo, depois dele, nos comentários, reações e trocas de olhares, por exemplo. Ações simples, porém, significativas. Afinal, essas nuances intensificam a sensação de estar presente em um momento compartilhado e único.

No teatro digital a experiência mediada por funcionalidades tecnológicas também busca expandir a experiência para além do espetáculo em si. Por meio de recursos que transpõem para a tela diversas possibilidades de interação, é possível estabelecer um vínculo entre o público e até mesmo entre os atores em cena no caso de espetáculos adaptados a esta possibilidade. Cita-se como exemplo o *chat*³, no qual os espectadores podem compartilhar suas impressões em tempo real. Tem-se ainda as *hashtags*⁴ e *hyperlinks*⁵ que direcionam a conteúdos relacionados, adicionando uma camada extra de engajamento para a experiência teatral digital. Tomando como exemplos: para o espectador que desejaria visitar os bastidores de uma peça para conhecer o elenco ou aquele que folheia o programa do espetáculo em busca de mais informações, tais recursos disponíveis nas plataformas digitais possibilitam o acesso mais aprofundado sobre a produção, o processo de criação, outros trabalhos realizados e a uma enorme gama de assuntos de interesse adicionais.

³ **Chat** - Conversa informal, “bate-papo”. Forma eletrônica de diálogo ou bate-papo via Internet ou BBS que se processa em tempo real. Existem *chats* de texto, de voz e de vídeo (Sawaya, 1999, p.76).

⁴ **Hashtag** - É utilizado para indicar palavras relevantes dentro de determinado contexto, indexando-a no diretório de busca de redes como o Twitter, Facebook, Google+ e Instagram, por exemplo, em forma de hiperlink ou atalho para busca daquele conteúdo marcado (Ribeiro, 2016).

⁵ **Hyperlink** – Mais usualmente chamado de *link*, é uma conexão eletrônica em um documento HTML que conduz para outra localidade (*site*) da WWW, ou a outra localidade dentro do mesmo documento. É normalmente uma frase ou palavra (podendo também ser uma figura), sublinhada ou mostrada em uma cor diferente do texto que a envolve, que recebe cliques para efetuar a conexão (Sawaya, 1999, p.220).

Assim, consideram-se, a partir deste ponto, as especificidades do teatro digital e os elementos que se somam à experiência teatral, acrescentando características distintas a esta expressão artística. A junção de recursos tecnológicos de comunicação digital com a cena teatral amplia as possibilidades criativas e transformam a relação entre o espectador e a obra.

O teatro digital é uma manifestação artística que incorpora elementos do cinema, da televisão e do *streaming*, trazendo consigo uma fusão de diferentes formas de relação com o público. Ao explorar essa interseção de mídias, rompe as fronteiras tradicionais do palco, permitindo o alcance a audiências mais amplas e diversificadas. Com técnicas de cinematografia e produção televisiva, instaura-se uma experiência que expande os horizontes do teatro para além das fronteiras físicas e temporais.

3.1. O teatro digital além da encenação

O espetáculo *Um grito ao vivo* foi exibido aos espectadores mediante a venda de ingressos via plataforma digital Sympla. Segundo o site da empresa, o formato de vendas de ingressos digitais revolucionou o setor de eventos. A Sympla iniciou suas atividades em 2012 e atualmente configura-se como uma das plataformas mais conhecidas do país em seu segmento. Pode-se afirmar que a transição da bilheteria com ingresso de papel para a bilheteria digital representa uma evolução significativa no processo de venda. A bilheteria digital proporciona mais comodidade, agilidade, segurança e recursos de gerenciamento para compradores e organizadores de eventos.

Na página do espetáculo na plataforma, por onde se tem o acesso à compra do ingresso digital, a Cia. Confraria Tambor apresenta como dados: informações sobre o espetáculo, sinopse, datas e horários da temporada, ficha técnica, e dá dicas de como melhor usufruir da experiência teatral digital. À época da venda de ingressos, eram oferecidas ao espectador diferentes formas de aquisição, como doação, troca ou a compra convencional, de modo a possibilitar diferentes opções de valores a serem pagos, como forma de subsídio adicional ao grupo. Após a conclusão da compra, o espectador recebia um e-mail contendo o link de acesso ao espetáculo que o direcionava ao canal do próprio grupo no YouTube, *@CiaTeatralConfrariaTambor*. Este envio ocorria com antecedência de 45 minutos à apresentação ao vivo. O espetáculo foi realizado no formato de temporada e ainda se encontra publicado no *YouTube*, porém, com link privado, o que impede que o público em geral o visualize. É necessário ter

permissão do grupo para este acesso.

O espetáculo *Desconcerto* também foi exibido ao vivo, no YouTube, no canal @SescSP. Neste caso, com acesso gratuito. Ainda nesta data, o espetáculo permanece disponível para acesso em link público. O espetáculo foi realizado em apresentação única. Por abordar temas sensíveis, sua indicação é para a maiores de 14 anos. Dessa forma, com o objetivo de verificar a faixa etária do público, a plataforma solicita que o acesso seja realizado por meio de um *login*. Em uma analogia ao teatro físico, esse processo de identificação de usuários funciona como uma portaria, que concede acesso ao local de exibição, podendo negar a entrada caso a idade não seja compatível.

No YouTube vários recursos são utilizados de forma complementar ao próprio vídeo exibido. No caso dos espetáculos analisados, este conteúdo apresenta e contextualiza a peça teatral e seus produtores, bem como agrega ferramentas de interação com o espectador. A plataforma disponibiliza, em um local abaixo da área do vídeo, um campo para que se descreva o conteúdo exibido. Tem-se então o elemento que, no ambiente digital, pode fazer as vezes do programa do espetáculo.

Segundo Ribeiro e Neto (2011), o programa tem por objetivo apresentar informações sobre a concepção do espetáculo, reafirmando a identidade criativa de seus produtores, identificando também os créditos artísticos e técnicos dos profissionais envolvidos. O papel impresso do programa da peça, ainda presente nas apresentações teatrais realizadas em espaços físicos, dá lugar ao texto digital que, por sua vez, também ganha *hyperlinks* que direcionam a outros canais de comunicação.

Cia. Teatral Conf...
308 inscritos

Inscriver-se

4

Compartilhar

55 visualizações Estreou em 22 de ago. de 2020 [#UMGRITAOVIVO](#) [#Confraria16anos](#) [#TeatroResiste](#)

- A transmissão ao vivo inicia-se às 20h
- Qualquer dúvida ou problema técnico entre em contato conosco no 043 99831-7663
- Link para o bate papo que será realizado neste domingo, dia 23, a partir das 20h30 - <https://meet.google.com/vgd-ebda-bsk> .

Se estiver no celular precisa baixar o app do Google Meet.

Maiores informações em

- www.ciaconfrariatambor.com.br
- www.instagram.com/ciaconfrariatambor
- www.facebook.com/ciaconfrariatambor
- www.sympla.com.br/confrariatambor

[#UMGRITAOVIVO](#) [#Confraria16anos](#) [#TeatroResiste](#)

Figura 3 - Descritivo do vídeo do espetáculo Um grito ao vivo.

39.807 visualizações Transmitido ao vivo em 10 de jun. de 2020

Adaptação do espetáculo "Processo de Conscerto do Desejo" para formato intimista, intitulada "Desconscerto".

Poucas palavras se confundem tanto na língua portuguesa quanto "concerto" e "conscerto". Aqui, elas se mesclam vertiginosamente. Na filosofia, muitas vezes o desejo é considerado como característica primeira do ser imperfeito, do ser finito. Com este espetáculo, Matheus Nachtergaele quer consertar o próprio desejo com poesia, num concerto.

O monólogo nasce de textos da poeta Maria Cecília Nachtergaele, mãe do ator, que faleceu quando ele era um bebê de três meses. Da mãe, restaram os poemas lindos e maduros, escritos de uma jovem mulher moderna e triste, e a veia que marca a testa do ator quando ri ou chora muito. Em "Desconscerto", ele dirá finalmente os poemas que guardou nos olhos e na alma como única herança dela. O espetáculo é simples assim: um homem diz no palco as palavras escritas por sua mãe. É só isso, se isso for pouco.

Sobre Matheus Nachtergaele

Matheus Nachtergaele é um ator e diretor brasileiro com intensa atuação no teatro, cinema e televisão. Iniciou sua carreira teatral com o cultuado diretor paulista Antunes Filho, em 1989. No ano seguinte, ingressou na Escola de Arte Dramática (USP-SP), e logo estreou nos palcos profissionalmente. Ao longo da carreira, atuou no Grupo Teatro de Vertigem, trabalhou com diretores como Bruno Barreto, Walter Salles Jr, Guel Arraes, Fernando Meirelles, Claudio Assis e Anna Muylaert, e foi vencedor de prêmios como Shell, Mambembe, APCA, Grande Prêmio do Cinema Brasileiro e Festival de Cinema de Gramado.

FICHA TÉCNICA

Concepção e atuação: Matheus Nachtergaele
Textos: Maria Cecília Nachtergaele
Produção executiva: Valéria Luna
Diretora de Produção: Miriam Juvino
Realização: A Gente Se Fala/Pássaro da Noite

Classificação: 14 anos.

 Acompanhe a agenda completa de nossas programações ao vivo nos canais Sesc São Paulo: www.instagram.com/sescaovivo |  / [sescsp](https://www.youtube.com/sescsp)

Conheça o programa Mesa Brasil do Sesc: <https://mesabrasil.sescsp.org.br/>

[#SescSP](#) [#Sesc](#) [#MatheusNachtergaele](#) [#Desconscerto](#) [#Poema](#) [#Poesia](#) [#Teatro](#) [#Monólogo](#) [#Live](#) [#Cultura](#) [#Quarentena](#) [#FiqueEmCasa](#) [#MesaBrasil](#)

Figura 4 - Descritivo do vídeo do espetáculo Desconscerto.

Percebe-se em ambos os casos, a utilização de *hashtags* para a condução do espectador a outros conteúdos relacionados ou semelhantes. Tais recursos são potencialmente interessantes aos espectadores, permitindo uma imersão ainda maior no universo do conteúdo audiovisual disponível na plataforma ou até mesmo fora dela, proporcionando engajamento⁶ aos criadores daquele conteúdo. Dentre as *hashtags* utilizadas pela Confraria Tambor citam-se: #UMGRITOAOVIVO, #Confraria16anos e #TeatroResiste. As *hashtags* utilizadas pelo Sesc São Paulo são: #SescSP #Sesc #MatheusNachtergaele #Desconcerto #Poema #Poesia #Teatro #Monólogo #Live #Cultura #Quarentena #FiqueEmCasa #MesaBrasil. Percebe-se que a escolha das *hashtags* possui semelhanças em ambos os espetáculos. Elas refletem ações e iniciativas culturais de seus realizadores e se relacionam ainda pelo seu envolvimento com teatro, cultura e resistência artística.

Faz-se importante abordar o comportamento do público ao longo dos momentos de espera. Assim como no espaço físico, as pessoas interagem umas com as outras, compartilham suas expectativas e desejam se mostrar presentes aos demais por meio de interações diversas. O YouTube disponibiliza um *chat* ao vivo, onde se observam tais reações. Saudações, menções às cidades de onde os espetáculos estão sendo vistos, interações com outras pessoas, demonstrações carinhosas, dentre outros - o público aguarda inquieto ao início do espetáculo e até mesmo emocionado com a experiência que em breve se iniciará.

As reações, contudo, extrapolam os momentos que antecedem os espetáculos. Se no ambiente físico, à penumbra do espaço da plateia, a quietude dos espectadores é a etiqueta comumente a ser cumprida, o público do teatro digital tende a fugir deste comportamento, realizando comentários e interagindo ativamente via *chat*, mesmo durante o espetáculo. No caso das peças analisadas, que não possuem momentos interativos, os comentários não são lidos pelos atores em cena e nem mesmo respondidos por um mediador. O formato dos espetáculos não permite mudanças no fluxo do roteiro a partir de tais interações. E, por si, os comentários realizados também não têm essa intenção. O público entende o formato a ser apresentado, não esperando outros desdobramentos ou respostas imediatas. Os comentários passam a ser, então, uma forma de marcar presença, aferindo importância ao momento. Para preservar a

⁶ **Engajamento** - Envolvimento ou interação voluntária de um público com determinado conteúdo ou marca. Hoje em dia, é um dos maiores desafios das organizações que buscam a gestão de redes sociais (Ribeiro, 2016).

privacidade dos usuários, os nomes foram ocultados das imagens que se apresentam a seguir.

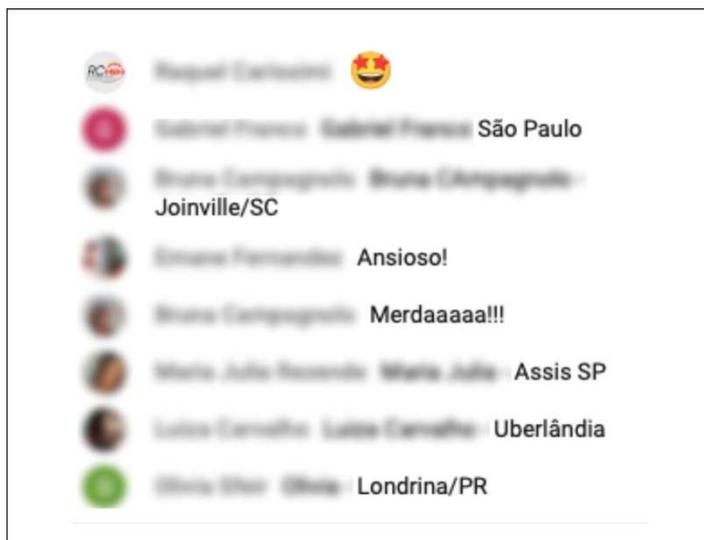


Figura 5 - Comentários do público via chat no espetáculo *Um grito ao vivo*.

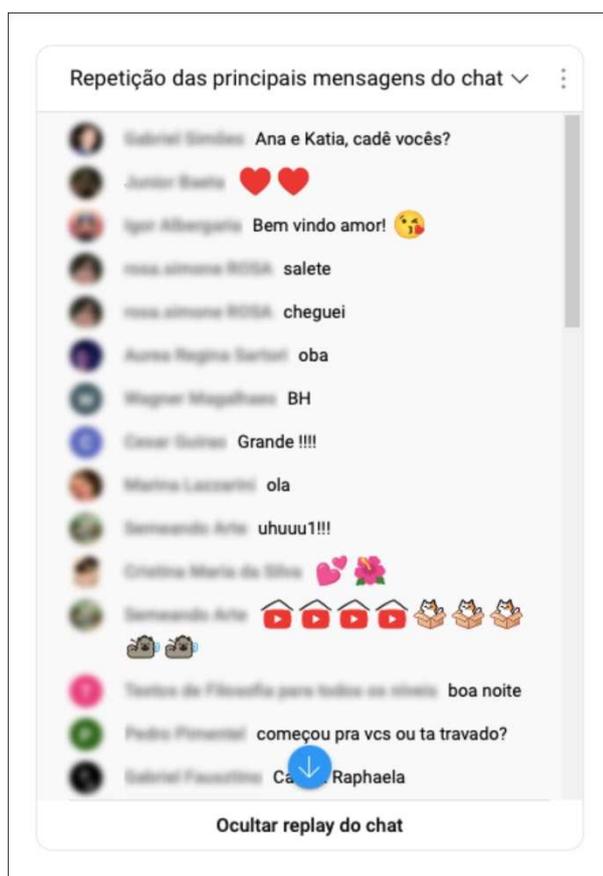


Figura 6 - Comentários do público via chat no espetáculo *Desconcerto*.

O público faz-se valer de textos e *emojis*⁷. Deste modo, os comentários podem ser percebidos como um termômetro da imersão e do interesse das pessoas pelos espetáculos, seguindo um padrão de comunicação no qual as mensagens adquirem um carácter instantâneo – nada pode esperar. É como se o público não resistisse ter que esperar o final para tecer seus comentários e demonstrar seu aplauso aos artistas.

Outro aspecto interessante a ser destacado em relação ao comportamento do público está na possibilidade de demonstrar seu envolvimento com o conteúdo apresentado por meio dos botões *curtir* e *não curtir* que indicam aprovação, concordância, apreço ou, o contrário dessas ações. Ao clicar nesses botões o espectador demonstra, de forma rápida, seu interesse pelo que lhe foi apresentado. Desta forma, a quantidade de curtidas recebidas atua como um termômetro de popularidade, aceitação e relevância do conteúdo. Até esta data, o espetáculo *Um Grito ao vivo* possui 56 visualizações e 4 curtidas positivas. O canal @CiaTeatralConfrariaTambor possui, até o momento, 308 inscritos. Este número equivale à quantidade de usuários do YouTube que optaram por acompanhar as atualizações e notificações na plataforma. Já o espetáculo *Desconcerto* possui 40 mil visualizações e 3.900 curtidas positivas. O canal @SescSP possui, até esta data, 208 mil inscritos. Faz-se necessário destacar a influência dos seguintes elementos quando consideramos esses números: a carreira artística de Nachtergaele, que conta com reconhecimento nacional, a amplitude de seu público e o suporte institucional do Sesc São Paulo. Esses fatores colaboram para uma maior divulgação e alcance em relação ao trabalho apresentado, resultando números mais expressivos que os alcançados pela Confraria Tambor.

Ainda sobre as reações do público, destacam-se os comentários feitos na plataforma. Diferentemente do chat, que é direcionado a interações instantâneas, os comentários não ocorrem em tempo real durante a transmissão. O espaço para comentários no YouTube é direcionado a textos mais extensos, como um local onde os espectadores possam expressar opiniões ou estabelecer interações mais longas ou aprofundadas sobre o conteúdo do vídeo, ficando disponível como um recurso para que outros espectadores também possam ter acesso e demonstrar, a qualquer momento, suas reações.

7 **Emoji** - Expressão japonesa para a representação imagética em lugar de palavras, usada em mensagens eletrônicas e em páginas da web. Popularmente conhecido por *Smiley* (rosto amarelo com um sorriso). Podem ser encontrados em praticamente todos os sistemas operacionais para celular juntamente ao teclado. (Ribeiro, 2016).

A Confraria Tambor não possui comentários no vídeo de seu espetáculo. Já, no caso de *Desconcerto*, percebe-se grande quantidade de comentários, onde se veem predominantemente congratulações ao artista e ao SESC São Paulo. O tom intimista deste espetáculo se reflete em alguns comentários que assumem a característica de confidência, como se o espectador falasse diretamente com o artista, abrindo seus sentimentos e compartilhando impressões e vivências.

Para demonstrar essas interações foram selecionados os quatro primeiros comentários disponíveis até a data desta escrita e que, por sua vez, exemplificam satisfatoriamente o teor geral das demais publicações.

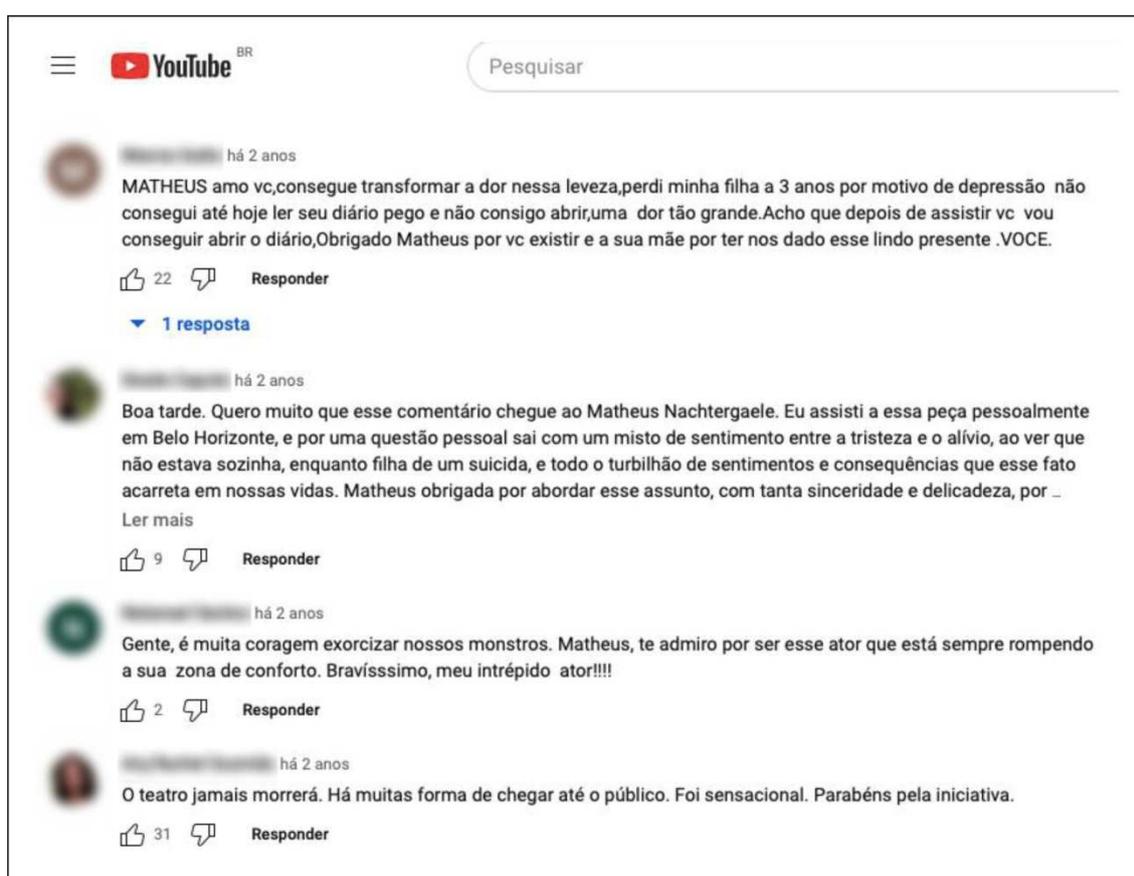


Figura 7 - Comentários dos usuários sobre *Desconcerto*.

Esse tipo de comentário comprova que mesmo no ambiente digital o teatro estabelece uma conexão emocional significativa com o público, o que incentiva as pessoas a compartilharem umas com as outras suas impressões e experiências de vida. Cria-se um vínculo, uma comunhão entre os espectadores.

Vale ainda ressaltar a permanência do público durante o espetáculo. Considera-

se que esta é uma importante métrica de engajamento da audiência. O ideal é que o público permaneça do início ao fim do espetáculo. Caso o espectador não deseje mais assistir à peça, ele pode simplesmente fechar a janela do navegador. Ato muito mais simples e discreto que levantar-se de sua cadeira no teatro físico e sair da sala de espetáculo.

Feitas essas observações acerca das funcionalidades do YouTube, passa-se então às observações sobre a transmissão em si. Novamente, recorre-se ao teatro em ambiente físico para estruturar um comentário comparativo. Tomando como exemplo uma sala de espetáculo: a campainha, indica, por meio de três sinais, o início das ações, preparando, gradativamente, o público para o esperado momento em que os artistas entram em cena. Em geral, o ambiente é envolto em penumbra, enquanto as cortinas se abrem. No contexto do teatro digital, os momentos de espera e preparação do público antes do espetáculo são incorporados diretamente ao vídeo a ser exibido. Essa abordagem visa garantir que, assim como no teatro físico, as pessoas possam direcionar sua total concentração ao espetáculo, reduzindo distrações externas, apesar do concorrido número de estímulos que a própria plataforma disponibiliza.

Ao início da transmissão de *Um grito ao vivo*, tem-se uma tela escura onde se inicia a locução que faz a audiodescrição do espetáculo, recurso disponibilizado para acessibilidade. Tem-se então o ator Wagner Bárbara que dá as boas-vindas ao público e apresenta instruções sobre como melhor usufruir da experiência de teatro digital.

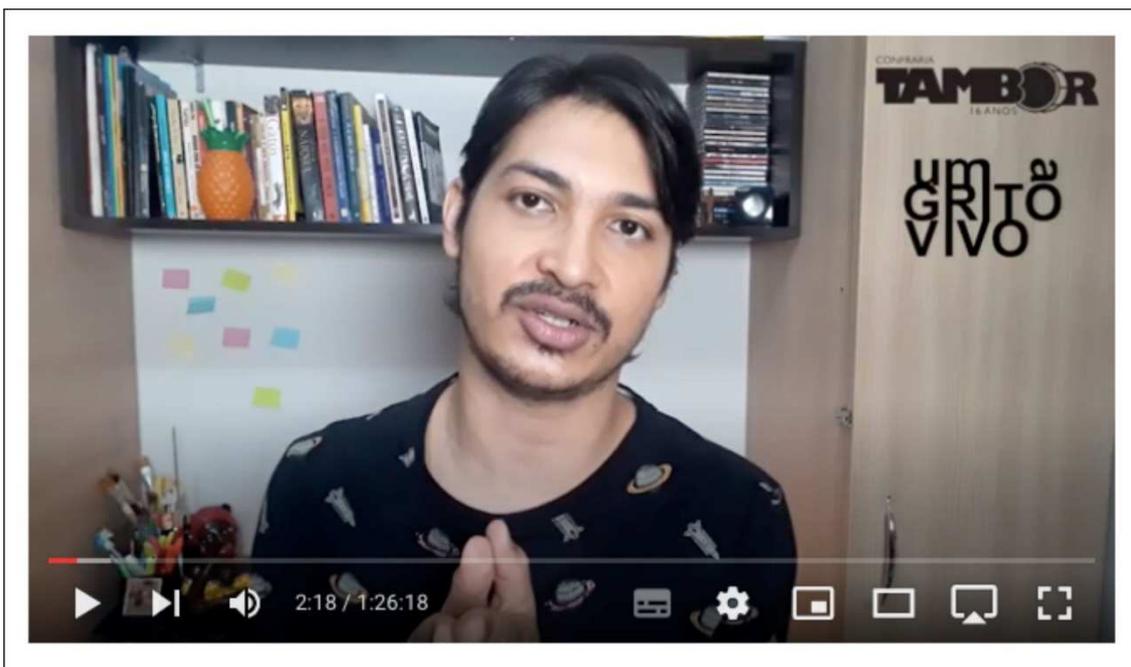


Figura 5 - Ator Wagner Bárbara dá as instruções ao público.

Após a fala de Bárbara, entra novamente a locução que avisa que o espetáculo se inicia em 10 minutos. Apresentam-se notas introdutórias que recorrem à inspiração da peça de Guarnieri e relacionam o contexto vivido com a adaptação realizada pela Confraria Tambor. Tem-se também a narração da ficha técnica. Ouve-se o primeiro sinal. A locução continua, apresentando a relação da obra de Guarnieri com o espetáculo. A tela apresenta como elementos fixos a logomarca do espetáculo e de seus produtores, Confraria Tambor e CNX. Também consta na tela a classificação etária de 18 anos.

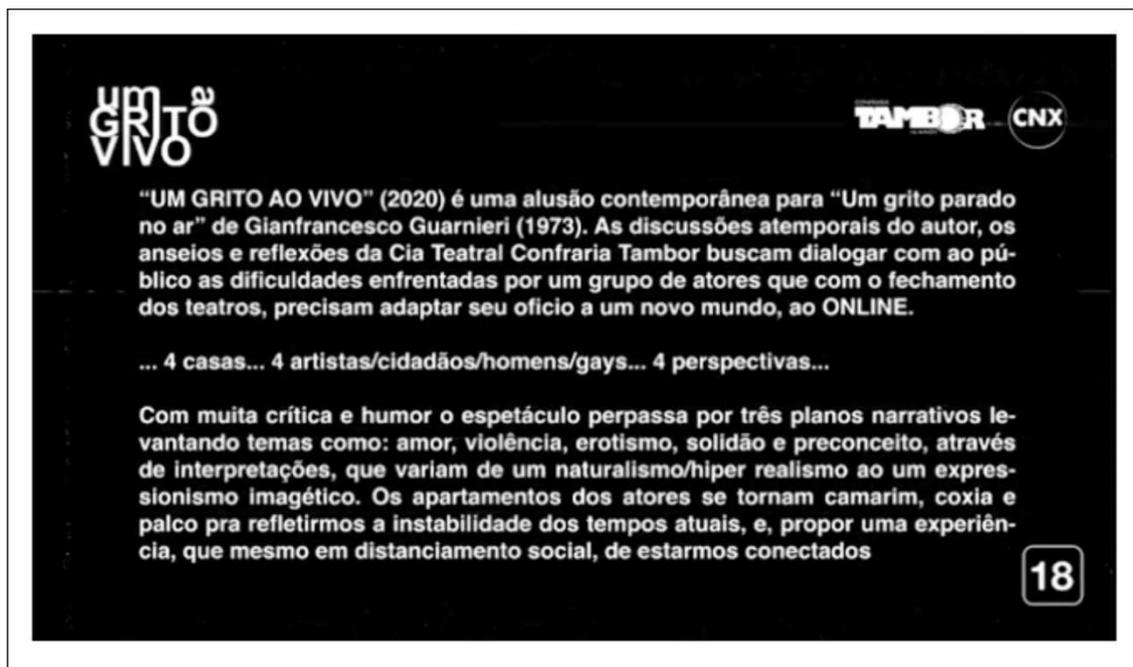


Figura 6 - Texto de apresentação do espetáculo

Tem-se então segundo sinal. A locução continua, enquanto na tela se vê a indicação de que o espetáculo começa em 2 minutos. As vozes dos atores que desejam *merda* uns aos outros como sinal de boa sorte podem ser ouvidas em *off*⁸. Nos bastidores do teatro, essa expressão é comumente usada e considerada um costume entre os artistas antes de uma apresentação. Neste contexto, o termo *merda* tem uma origem histórica e simboliza um desejo de sucesso.

Vê-se na tela, sob os caracteres, uma distorção na imagem, também conhecida como *glitch*⁹. Tratam-se de linhas, pixels e ruídos, dentre outros artefatos visuais que saltam repentinamente na imagem. Esse recurso dá a ideia de uma falha na transmissão e, neste caso, é utilizado de forma criativa para criar a sensação de distorção, explorando os limites do meio digital.

⁸ Preposição inglesa tomada por abreviação de "*offscreen*" (literalmente, "fora da tela", ou fora de campo) e aplicada unicamente, no emprego corrente, ao som. Um som *off* é aquele cuja fonte imaginária está situada no fora-de-campo. (Aumont, 2003, p.214).

⁹ (...) *Glitch* é definido como um resultado inesperado de um mau funcionamento, um erro, um defeito, uma falha. Está associado à definição de problema (...) um resultado imperfeito. (Gazana, 2013, p.83).

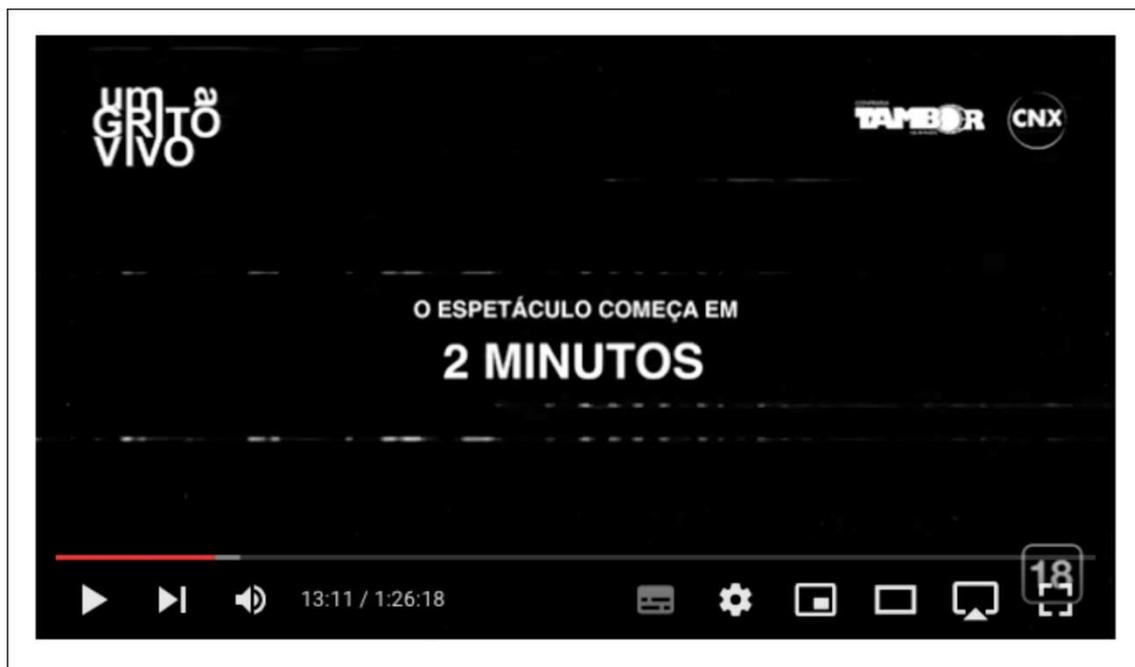


Figura 7 - Tela que indica o início breve do espetáculo.

A tela indica que o espetáculo começa em 1 minuto. Logo surge uma contagem regressiva de 10 segundos e o terceiro e último sinal, a partir do qual os personagens entram em cena.

O espetáculo *Desconcerto* também prepara seu público antes da entrada em cena do ator. No entanto, o faz utilizando menos recursos audiovisuais, de forma mais direta. Ao iniciar-se a transmissão tem-se a tela em fundo preto e a *hashtag* #emcasacomsesc enfatizando o projeto que apresenta o espetáculo. Esta tela se intercala com os dizeres “em instantes”. A logomarca Sesc insere-se na tela e assim permanece ao longo de toda a transmissão, no canto inferior direito. A neutralidade dos aspectos visuais do vídeo, também sem trilha sonora, prepara o espectador para, em breve, viver uma experiência teatral em tom intimista, criando um instigante clima de espera. Este trecho tem a duração de dois minutos e dez segundos, quando então se anuncia: “Aproveite a experiência”. A tela é seguida pelos três sinais e o espetáculo se inicia.



Figura 8 - Tela de espera do espetáculo.

Para o fechamento deste tópico sobre as especificidades do uso da plataforma e dos recursos aplicados ao teatro digital, aborda-se, então, o encerramento da transmissão com o fim do espetáculo. Na ausência de cortinas a serem cerradas, utilizam-se como elementos o desaparecimento gradual da imagem e o escurecimento da tela. As reações do público, vem à tona novamente, representadas principalmente pelos *emojis*, em um momento de grande interação via *chat*. Conforme apresenta-se a seguir, tem-se os aplausos aos espetáculos.

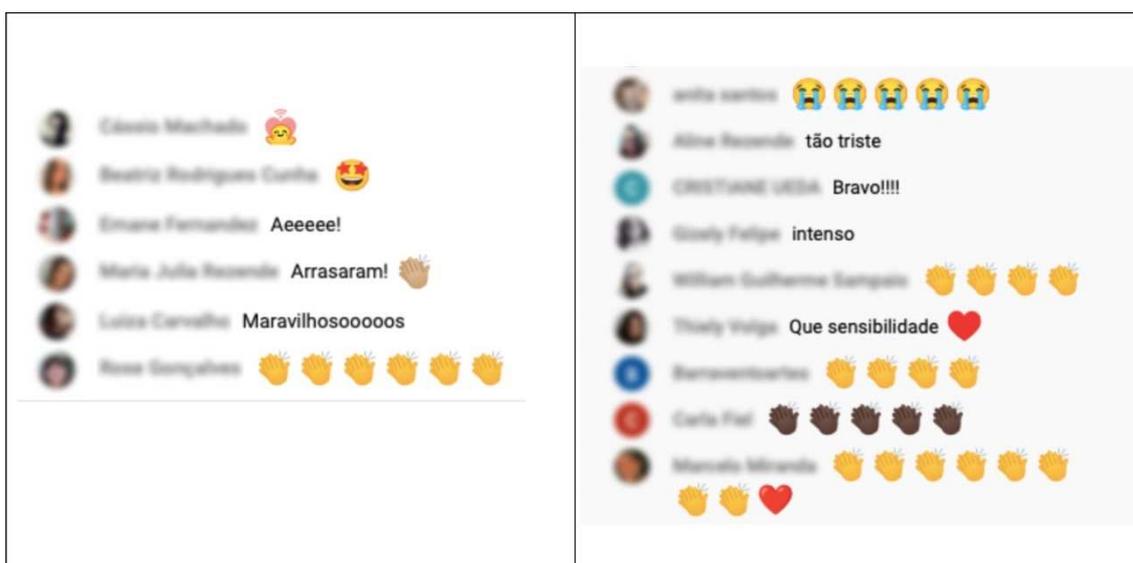


Figura 9 - Reações do público ao final dos espetáculos Um grito ao vivo e Desconcerto.

Ao final de ambos os espetáculos, há momentos destinados a recados e avisos ao público. Como em *Um grito ao vivo* em que o ator Renan Bonito repassa dados da realização e convida os espectadores para um bate-papo no dia seguinte. Após *Desconscerto*, o ator Dinho Lima Flor, da Cia. do Tijolo, convida para o espetáculo *Ledores no Breu* como próxima atividade da programação do Em Casa com Sesc. Tem-se os créditos finais e encerramento da transmissão.

Elementos como o cenário e os objetos cênicos, a iluminação, a sonoplastia, os figurinos, a maquiagem e os adereços desempenham um papel fundamental na criação de um espetáculo. Mas, extrapolando os limites do palco físico, é inevitável que o teatro digital pegue emprestado recursos visuais e narrativos de outras formas de arte que diretamente conversem com as telas. Neste momento esta análise se entrecruza novamente com o cinema e a TV. Afinal, os elementos tipicamente teatrais vão se mesclar à necessidade de se pensar em planos, cortes de cena e outros recursos típicos desses meios. Conforme já apontado ao início deste capítulo, as linguagens teatral, cinematográfica e televisiva possuem uma histórica caminhada juntas. E, com o teatro digital, reconfiguram, com nova força, esse caminhar.

3.2. *Um grito ao vivo*: edição em tempo real e experimentações cênicas frente a webcam

Em *Um grito ao vivo*, o espectador é imerso em uma experiência na qual pode sentir-se como um observador silencioso de uma reunião de trabalho. A atmosfera criada pela peça dá a sensação de uma situação real, como se quem assiste à peça estivesse adentrando um espaço privado e testemunhando interações que normalmente não seriam expostas ao público, discussões, problemas financeiros e o esboço de um espetáculo em processo de montagem.

A Confraria Tambor se apropria dos recursos da plataforma de videoconferência utilizada para conectar os atores em cena e retransmite esse encontro via YouTube. Todos os elementos se convergem de modo a fazer com que o espectador possa esquecer, em alguns momentos, de que se trata de uma representação fictícia. Tem-se a ideia de uma produção caseira. Mas que esconde, em seus bastidores, uma expertise técnica na operação das ferramentas utilizadas.

Discorre-se então à análise dos elementos do espetáculo. Em seguida, passa-se à observação dos recursos emprestados do cinema e TV ao teatro digital, considerando as cenas especialmente marcantes que exemplificam o uso dos mesmos.

Cenário e objetos cênicos:

O espetáculo se desenvolve em torno de quatro cenários principais, todos contextualizados dentro das residências dos próprios artistas. Cada ambiente é adornado com mobiliário e objetos cotidianos pertencentes aos atores, tais como livros, vestuário, ornamentos, entre outros elementos.

Ademais, os cenários são enriquecidos com elementos adicionais que contribuem para a composição dos espaços representados. Notavelmente, nas cenas ambientadas no segundo plano, o cenário reflete fielmente ambientes típicos de dormitórios de indivíduos comuns.

Por sua vez, as cenas situadas no terceiro plano transcendem a representação literal dos dormitórios, valendo-se de recursos visuais para transformá-los em uma variedade de locais, tais como: uma rua deserta, o interior de um apartamento habitado por um casal, um campo de futebol, uma boate e uma feira livre.

Iluminação:

A iluminação apresenta características típicas de ambientes residenciais, apresentando-se desprovida de evidentes recursos elaborados de luz cenográfica. Qualquer eventual adição de recursos luminosos extras harmoniza-se com as intenções realistas do espetáculo. Além disso, a produção se vale de dispositivos domésticos convencionais, como abajures, lanternas, luminárias, pisca-piscas e globos de LED coloridos.

Percebe-se o uso de recursos de sombras, a modulação da intensidade luminosa e a criação de penumbra para delinear os diferentes ambientes, estratégia que contribui para a impressão de que os atores compartilham um espaço físico comum em algumas cenas. Esses recursos de iluminação desempenham um papel crucial na imersão do público, conferindo uma atmosfera autêntica à representação teatral.

Sonoplastia:

A trilha sonora do espetáculo é composta por canções interpretadas por renomados artistas da música internacional, abrangendo os gêneros disco, rock e

eletrônico. Estrategicamente inseridas nos momentos marcantes das cenas, as composições musicais desempenham um papel crucial ao atuar como elementos de apoio emocional em situações de êxtase e exaltação.

A abordagem adotada contempla o uso da chamada trilha diegética, caracterizada pela integração das canções ao universo narrativo da peça. Destacam-se, nesse contexto, as faixas *It's Raining Men* do conjunto Pointer Sisters, tanto em sua versão original quanto em remix, e *Trust Me*, de Janis Joplin. Ademais, em determinadas situações que demandam a representação de atos de violência ou agitação, são incorporados efeitos de vozerio. Por outro lado, em momentos pontuais, a suspensão dos áudios dos microfones é adotada com o propósito de focalizar a atenção do espectador na ação personagens em cena.

Figurinos, adereços e maquiagem:

Os figurinos utilizados refletem o contexto vivenciado durante a época da pandemia, caracterizando-se pela escolha de vestimentas padrão de estar em casa, sem preocupação com refinamento. Tal opção é justificada pela ambientação dos personagens em um ensaio teatral, onde a informalidade e a liberdade de movimento são preponderantes. A representação visual de roupas desgastadas e simples contribui significativamente para a construção de uma atmosfera realista, além de reforçar a situação de dificuldade econômica enfrentada pelos personagens. O traje padrão dos personagens consiste em bermudas e camisetas, denotando um aspecto casual e desprezioso.

Adicionalmente, são utilizados pequenos adornos como colares, correntinhas, bonés e brincos, os quais funcionam como elementos de ornamentação complementares. Destaca-se que o personagem Fernando, diretor da companhia, se distingue dos demais ao apresentar-se com uma camisa, conferindo-lhe uma composição visual diferenciada. A exposição parcial do corpo ou o uso de trajes íntimos também é empregado como recurso para transmitir a sensação de intimidade e relaxamento, sugerindo a ausência de inibições.

Além dos trajes principais, são adotados adereços e outros trajes que adicionalmente auxiliam na caracterização dos diferentes personagens interpretados pelos atores durante o ensaio. Destaca-se ainda a realização de trocas de figurino em cena, sob os olhares das câmeras, as quais são sutis, porém eficazes em sua intenção narrativa. Quanto à maquiagem, esta é concebida de forma a conferir uma aparência

natural aos atores, sem recorrer a transformações drásticas ou impactos visuais marcantes, contribuindo para manter a coerência estética e a verossimilhança da representação cênica.

Planos e edição de cenas:

O acesso ao texto do espetáculo permite observar que além das rubricas indicativas aos atores, há direcionamentos específicos à equipe técnica, relacionando aos elementos cinematográficos que se incorporam ao espetáculo.

A maioria das cenas faz uso da câmera estática em plano frontal. Os atores se colocam frente à câmera e são responsáveis por operá-la em cena. Ou seja, cada ator é seu próprio cinegrafista, numa tarefa dupla de incorporar a operação do dispositivo ao contexto de sua atuação.

Os atores estão conectados em uma sala de videoconferência em que não se identifica exatamente em qual plataforma está hospedada. Em alguns momentos são inseridos em caracteres os nomes dos personagens, identificando cada um deles. Em outros momentos, faz-se o uso de várias janelas que se recortam e se sobrepõem de acordo com a dinâmica da cena.

As movimentações dos personagens frente à câmera dão novas perspectivas às cenas, ainda que esta permaneça estática. Esses movimentos e ajustes de distância em relação à câmera alteram a percepção visual e a composição das cenas, criando variações na intensidade do contato visual, na proximidade emocional transmitida e na ênfase em determinados elementos do quadro.

Essa habilidade de manipular a distância em relação à câmera dentro de uma cena teatral digital permite que os atores explorem diferentes enquadramentos e efeitos visuais, criando uma experiência visualmente dinâmica. Os cortes de cena são realizados aproveitando os recursos da plataforma. Assim, ao invés de recorrer ao modelo do corte tradicional, o grupo adota o padrão de ligar e desligar as *webcams*, promovendo a alternância dos personagens conectados, de acordo com a necessidade de cada cena. Conforme realizado no capítulo anterior, utiliza-se da narração já apontada para a análise dos aspectos técnicos cinematográficos dos espetáculos.

Apresentação dos atores e cena Baculejo:

A abertura do espetáculo é marcada por uma atmosfera de informalidade, onde a

cena inicial se desenrola com naturalidade e simplicidade. O protagonista, Augusto, é introduzido segurando a câmera, cuja lente permanece coberta por sua mão, como se estivesse prestes adentrar na sala de reunião online. Este momento inaugura um plano sequência¹⁰, técnica cinematográfica que se estende ao longo de toda a encenação, conferindo-lhe uma fluidez visual característica.

A identidade de Augusto é revelada ao espectador com a exibição de seu nome na tela, situando-o como um dos participantes da reunião em curso. Sua posição em primeiro plano e o olhar direcionado à tela sugerem sua interação com os colegas que adentram na mesma sala virtual. Essa composição visual estabelece de forma eficaz a dinâmica da cena e a relação dos personagens com o ambiente digital, instaurando um ponto de partida coerente para o desenvolvimento das cenas que se sucedem.

¹⁰ Como o termo indica, trata-se de um plano bastante longo e articulado para representar o equivalente de uma sequência (...) (Aumont, 2003, p.230).

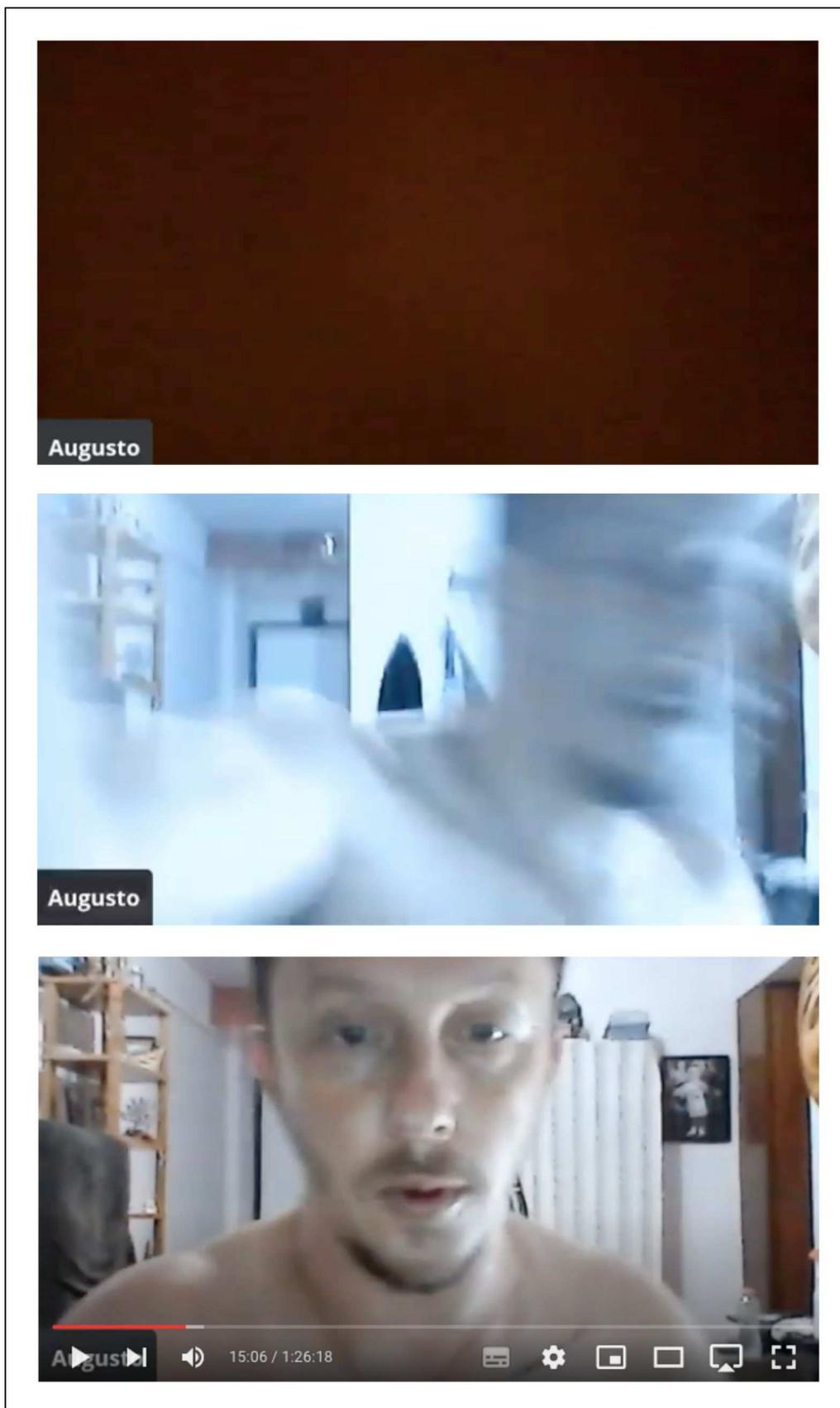


Figura 10 - Augusto entra na sala de reunião online e aguarda os demais participantes.

A chegada dos demais personagens é marcada por janelas que vão se abrindo na tela, intercalando-os a partir de suas falas e interações na cena. Tem-se o uso de um plano médio¹¹ como um padrão para a cena. No entanto, os personagens têm uma movimentação livre e seu posicionamento frente à câmera também não é estático, podendo variar conforme a intensidade e relevância de suas falas e ações na cena.

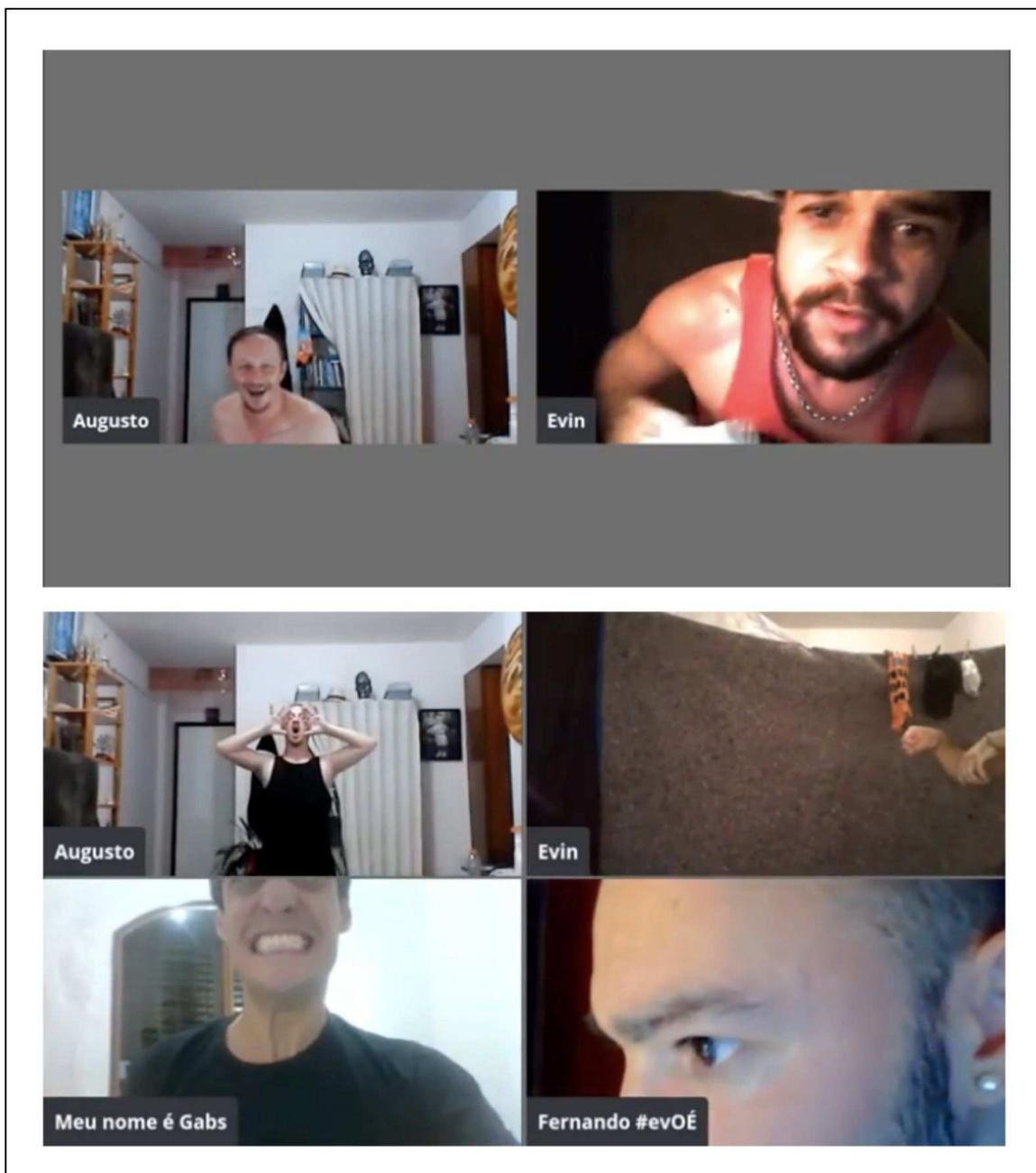


Figura 11 - Divisão das telas conforme a entrada dos personagens em cena.

¹¹ A câmera filma o personagem (ou mais de um) da cintura para cima. É muito utilizado durante o sistema de plano e contraplano, em cenas que envolvem diálogos entre dois ou mais personagens. Enquanto dá ênfase ao rosto do personagem, ainda abre espaço para sua expressão corporal, em especial o movimento dos braços e das mãos (Carreiro, 2021, p.109).

Cena *Baculejo*:

Na cena *Baculejo*, observa-se uma súbita transição, tanto na iluminação, quanto nos planos utilizados, o que contribui para a ênfase do conflito e da tensão representados. Vale ressaltar que ao longo de toda a encenação, mantém-se um plano fixo, contudo, ocorre uma alternância no enquadramento que colabora com a situação dramática em questão.

A iluminação adquire uma tonalidade mais sombria, e introduz-se o recurso de projeções, por meio sombras de folhas de árvores, conferindo à cena a atmosfera de uma rua. A proximidade dos olhares dos personagens, em close, diretamente em direção à câmera intensifica o caráter inquisitório da situação, sugerindo que os policiais que conduzem a ação estão verdadeiramente encarando o indivíduo abordado, estabelecendo um confronto visual direto e intimidador. Esses elementos visuais combinados contribuem para a criação de uma sequência dramática envolvente, ampliando sua expressividade.

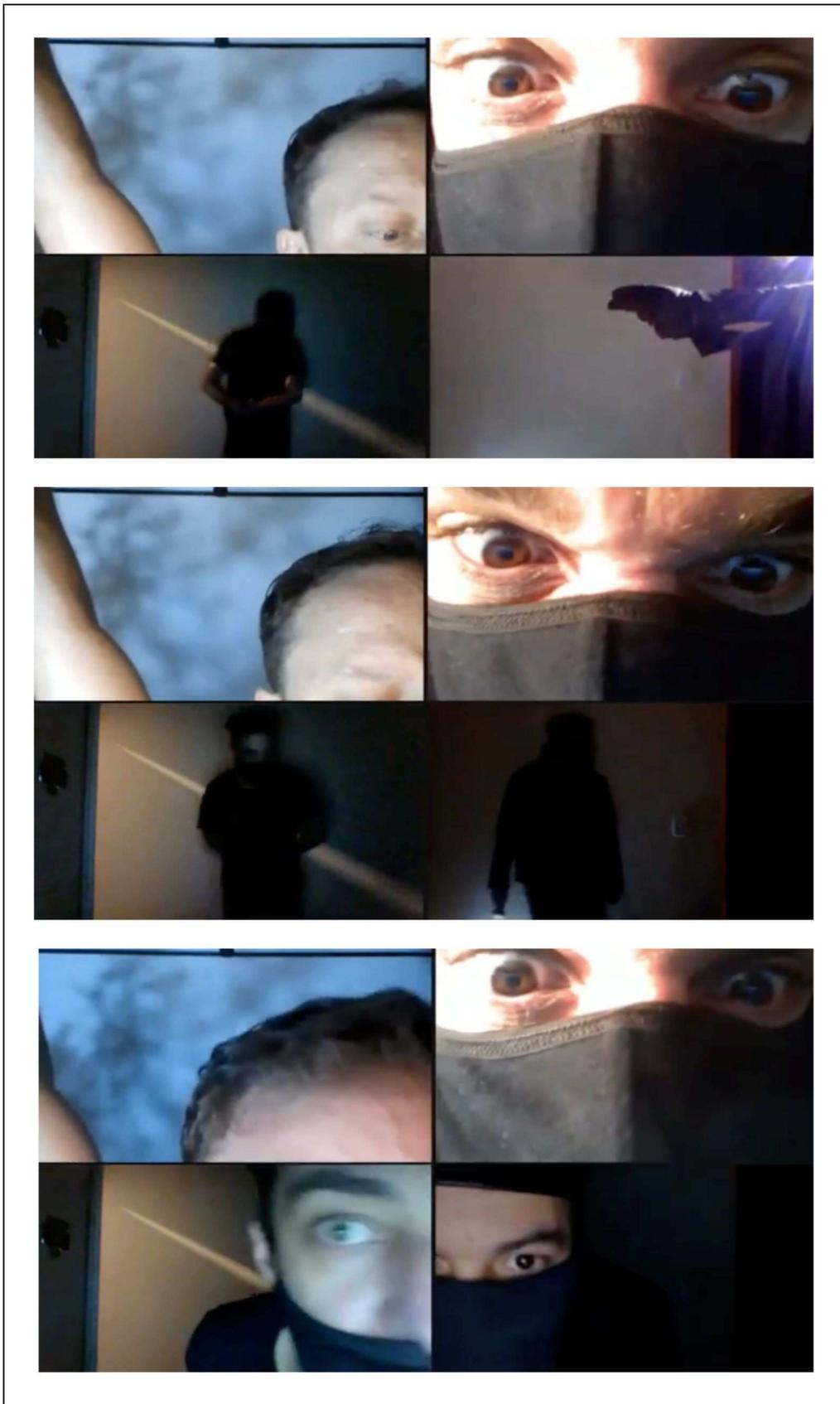


Figura 12 - Cena *Baculejo*

Destaca-se ainda o trecho final da cena, em que as falas dos personagens policiais se confunde com grunhidos que logo parecem se transformar em latidos de cães. Veem-se somente as bocas dos personagens em *close up*¹². A imagem em movimento, sem a preocupação de se manter o foco, combinada à ação de ranger os dentes e latir de modo muito próximo à câmera reiteram a situação de tensão e a turbulência vividas pelo personagem que sofre com a violenta abordagem sofrida.

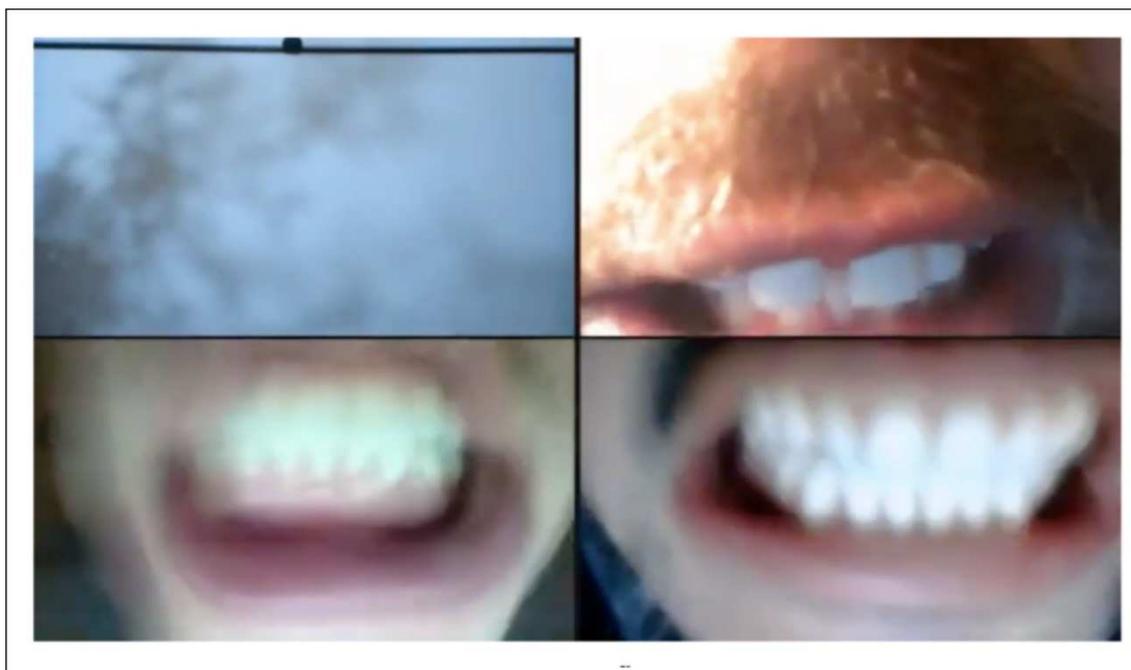


Figura 13 - Close no ranger de dentes que vira um rosnado.

Cena Problemas financeiros:

Na cena em que são abordados os problemas financeiros do grupo, não se tem a inserção de recursos adicionais, além dos já apresentados na cena 1. Segue-se o tom de diálogo, em plano médio, com os personagens olhando diretamente para a câmera.

Conversas do elenco, cenas Apartamento, Futebol e Mãe:

Nesta cena, os personagens posicionam-se estrategicamente mais distantes da câmera, criando uma composição visual que proporciona ao espectador uma visão mais ampla e detalhada do cenário e dos movimentos que executam. Essa abordagem de enquadramento

¹² Filma-se somente o rosto do personagem em momentos de maior intensidade emocional, isolando-o do ambiente. Bastante utilizado em diálogos, especialmente quando o tema discutido é de grande importância emocional para a história. Os cineastas costumam usar os closes para dar ênfase a momentos de emoção intensa de um personagem da cena. A câmera próxima do rosto favorece a expressão facial. Um close up normal deixa algum ar acima da cabeça e abaixo do queixo do ator; já o close up extremo corta o topo do crânio e a ponta do queixo (Carreiro, 2021, p.109).

foi adotada com a intenção de destacar a coreografia executada pelos personagens, permitindo que os amplos movimentos sejam apreciados em sua fluidez. A escolha cuidadosa do posicionamento da câmera contribui para a estética e o impacto emocional da cena que se relaciona com o desejo de liberdade dos artistas.

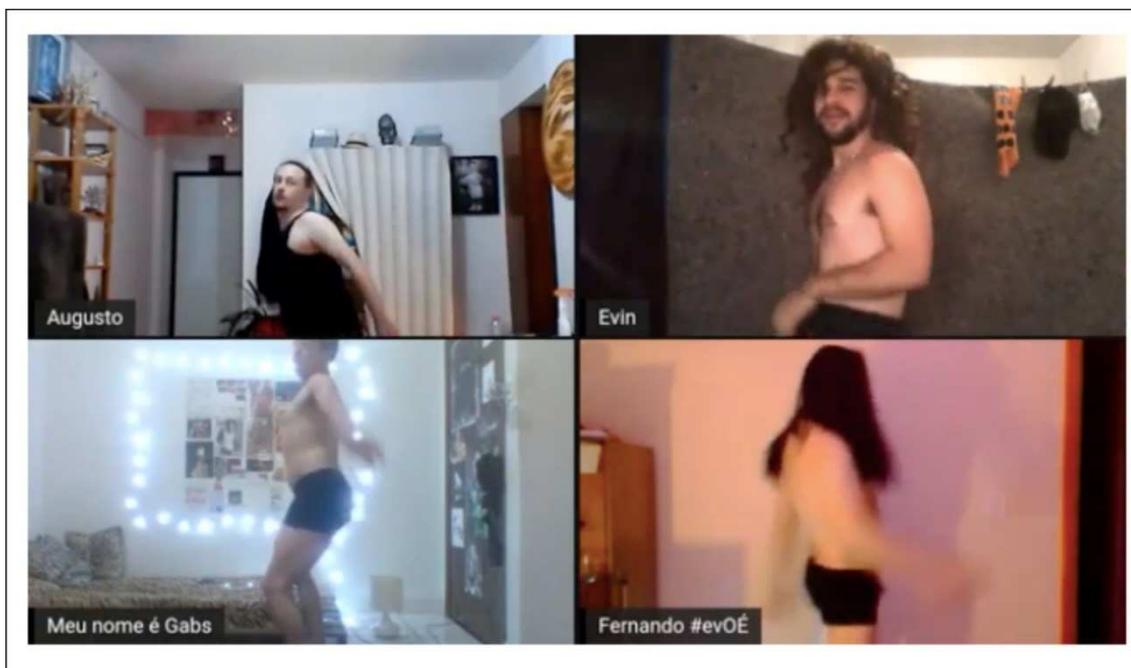


Figura 14 - Os atores dançam livremente.

Na cena *Apartamento*, ocorre a utilização de um recurso até então não utilizado na peça: a inserção de um plano de fundo com *chromakey* na sala de reunião online, onde se vê a imagem de um prédio com várias janelas. Este cenário sugere diferentes habitações e seus segredos.

Além disso, esta cena também marca a aparição de um elenco coadjuvante por meio de uma breve participação, retratando situações cotidianas diversas, com a finalidade de representar a possível vizinhança que circunda o casal principal. Essa inclusão do elenco secundário enriquece a narrativa, proporcionando mais complexidade às situações apresentadas.

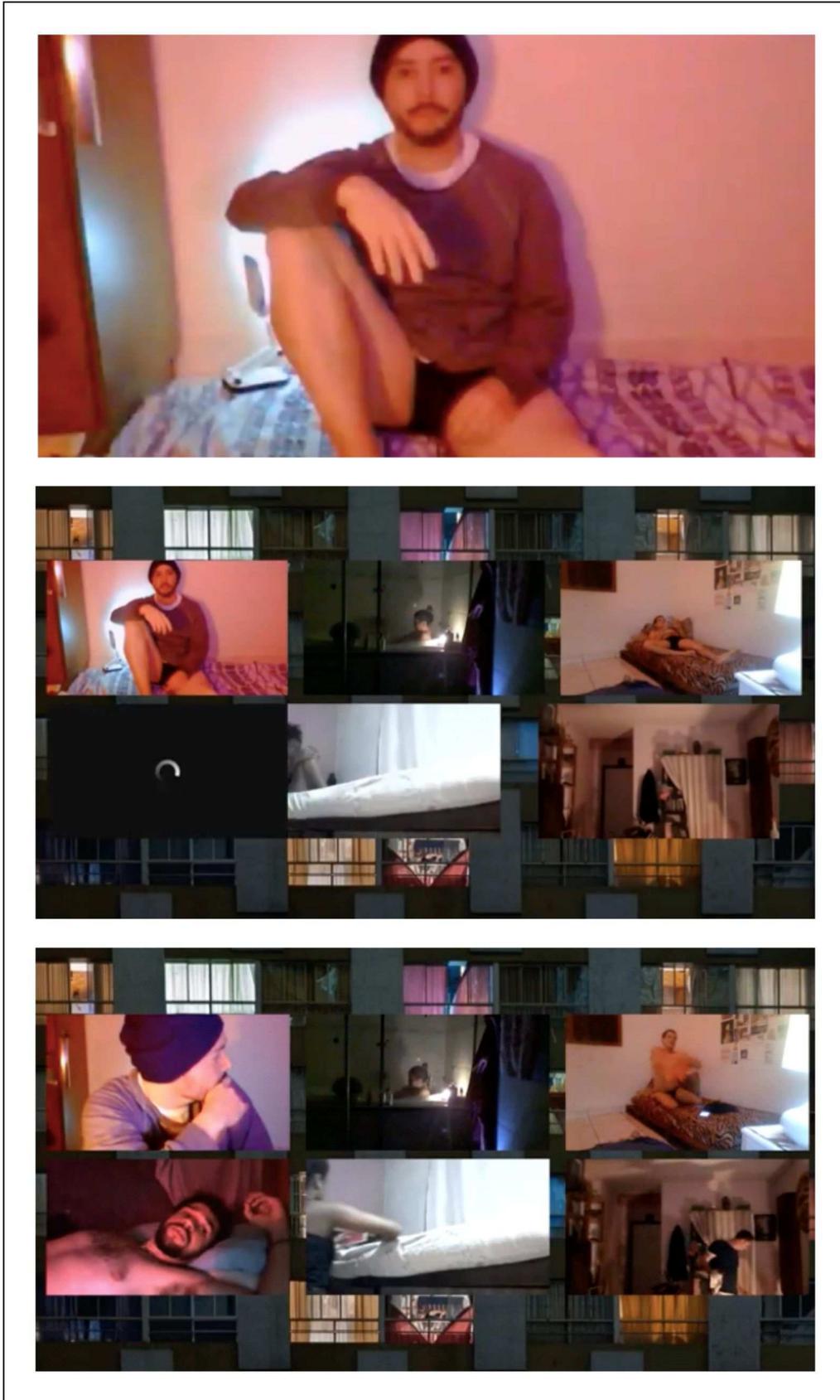


Figura 15 - Cena Apartamento.

Na sequência seguinte, tem-se a cena *Mãe*. A situação indica um pós-tiroteio, e a tensão entre os personagens é evidente. O recurso de *croma-key* anteriormente utilizado é mantido, com o cenário de um prédio, evocando a atmosfera de uma grande cidade. Nota-se um efeito de borramento, em que a câmera captura as imagens em movimento, resultando em cenas desfocadas ou embaçadas, intensificando a sensação de caos e incerteza.

Os *close-ups* retornam, porém, dessa vez, focando nos olhos dos personagens, revelando seu estado de profunda tristeza: avermelhados, marejados e banhados em lágrimas. Como acréscimo ao recurso cinematográfico, uma foto estática é inserida, substituindo a atuação de um ator no papel da personagem mãe. A imagem em preto e branco retrata uma mulher negra em destaque, contrastando com o fundo, acentuando a magnitude do luto vivido naquele momento.

Essa cena se destaca pela habilidade em utilizar elementos visuais e técnicas cinematográficas. O uso estratégico do plano de fundo, o efeito de borramento e os *close-ups* nos olhos dos personagens adicionam camadas de significado à cena, enquanto a inserção da foto estática proporciona um toque de simbolismo poderoso, amplificando seu impacto emocional.

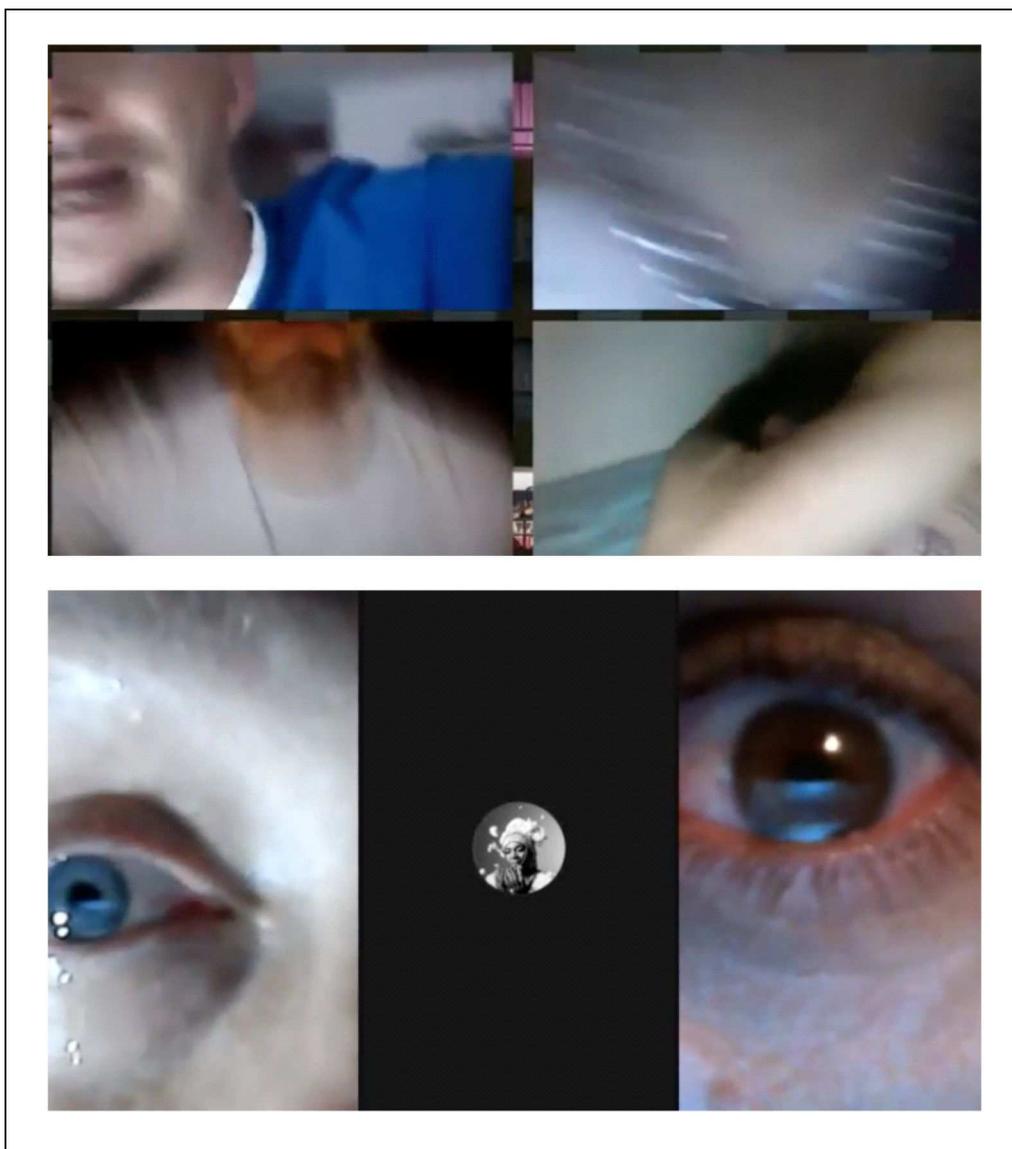


Figura 16 - Cena Mãe.

Conversas do elenco e cena *Travesti*:

Na cena *Travesti*, apresentam-se novos recursos na construção imagética do espetáculo. A situação se passa em uma boate. E para retratá-la, utiliza-se um globo de luz em cada cenário, sugerindo a iluminação característica do local e criando uma atmosfera envolvente. Destaca-se o uso criativo dos diferentes tamanhos das janelas dos personagens na tela. A janela que mostra a personagem Nádia ganha destaque, permitindo ao espectador apreciar melhor sua performance.

Além disso, a cena mostra o público presente na boate, bem como o segurança do estabelecimento, com quem Nádia desenvolve um diálogo em seguida. O

enquadramento em *contra-plongée*¹³ utilizado para o segurança, dá a impressão de um homem grande, ressaltando seu tamanho na intenção de enfatizar sua força e imponência. Por meio desses recursos cinematográficos, a cena se destaca por sua riqueza estética e sua habilidade em envolver o público na atmosfera dessa boate. A iluminação criativa com o uso dos globos de luz, o plano aberto na personagem Nádia e os ângulos de câmera estratégicos nos personagens secundários enriquecem a narrativa.

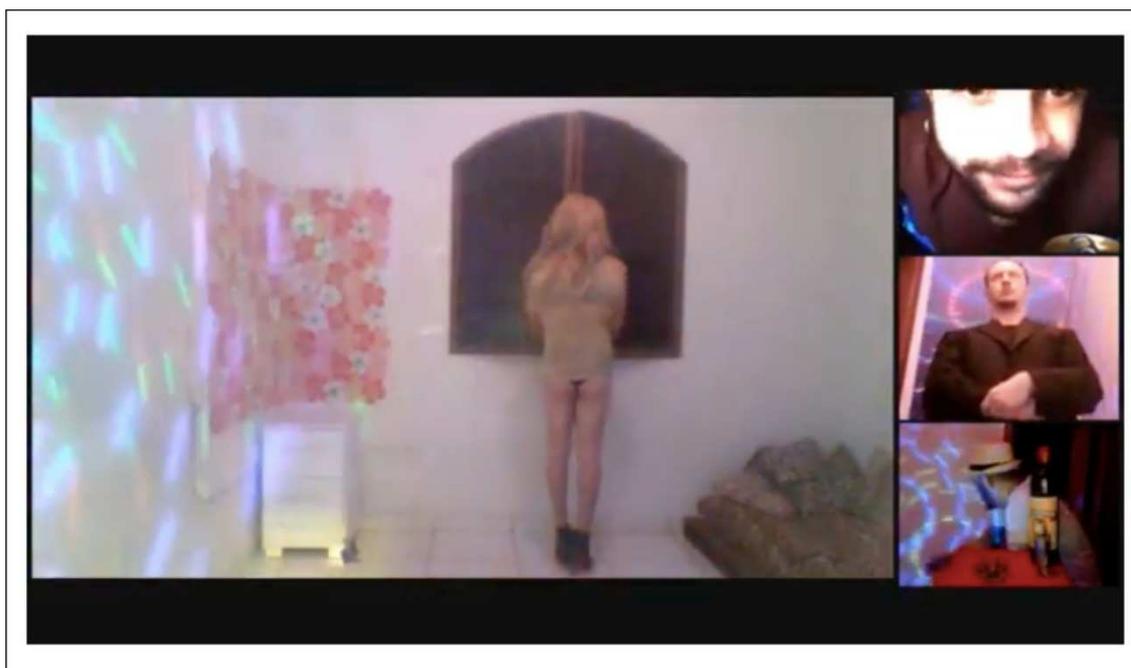


Figura 17 - Cena Travesti – durante a performance.

Na continuação da cena, quando ocorre a abordagem violenta à Nádia, além dos recorrentes recursos de borramento de imagens e closes nos olhos e bocas dos personagens, tem-se uma dinâmica edição dos quadros onde cada personagem se insere. Seja dividindo a tela em quatro planos simultâneos, onde se veem os agressores e a reação de Nádia, ou em três planos simultâneos nos quais se evidenciam em *close-up* suas expressões, o vai e vem dos cortes potencializa o apelo dramático da cena.

Quando os personagens fogem do local do crime, a cena assume um ar de desolação, veem-se as telas vazias. Em meio à solidão do ambiente, a personagem é capturada em um plano rasteiro, com a câmera posicionada ao nível do chão. Esse recurso dá uma sensação de vulnerabilidade e submissão após o evento ocorrido. O uso

¹³ Fala-se de enquadramento em *plongée*, quando o objeto é filmado de cima; em *contra-plongée* quando ele é filmado de baixo (Aumont, 2003, p.98).

do plano rasteiro intensifica a atmosfera opressora da cena, aproximando o público da perspectiva da personagem. Ao eliminar a presença dos outros personagens e focar apenas na protagonista, esse ângulo de câmera enfatiza sua fragilidade e isolamento diante das consequências do crime. A ausência de luz e a escolha do preto como plano de fundo acentuam o clima sombrio, reforçando o impacto emocional da cena. Por meio dessa abordagem visual, consegue-se transmitir as complexas emoções e a vulnerabilidade da protagonista após o evento traumático, tornando a cena mais impactante para os espectadores.

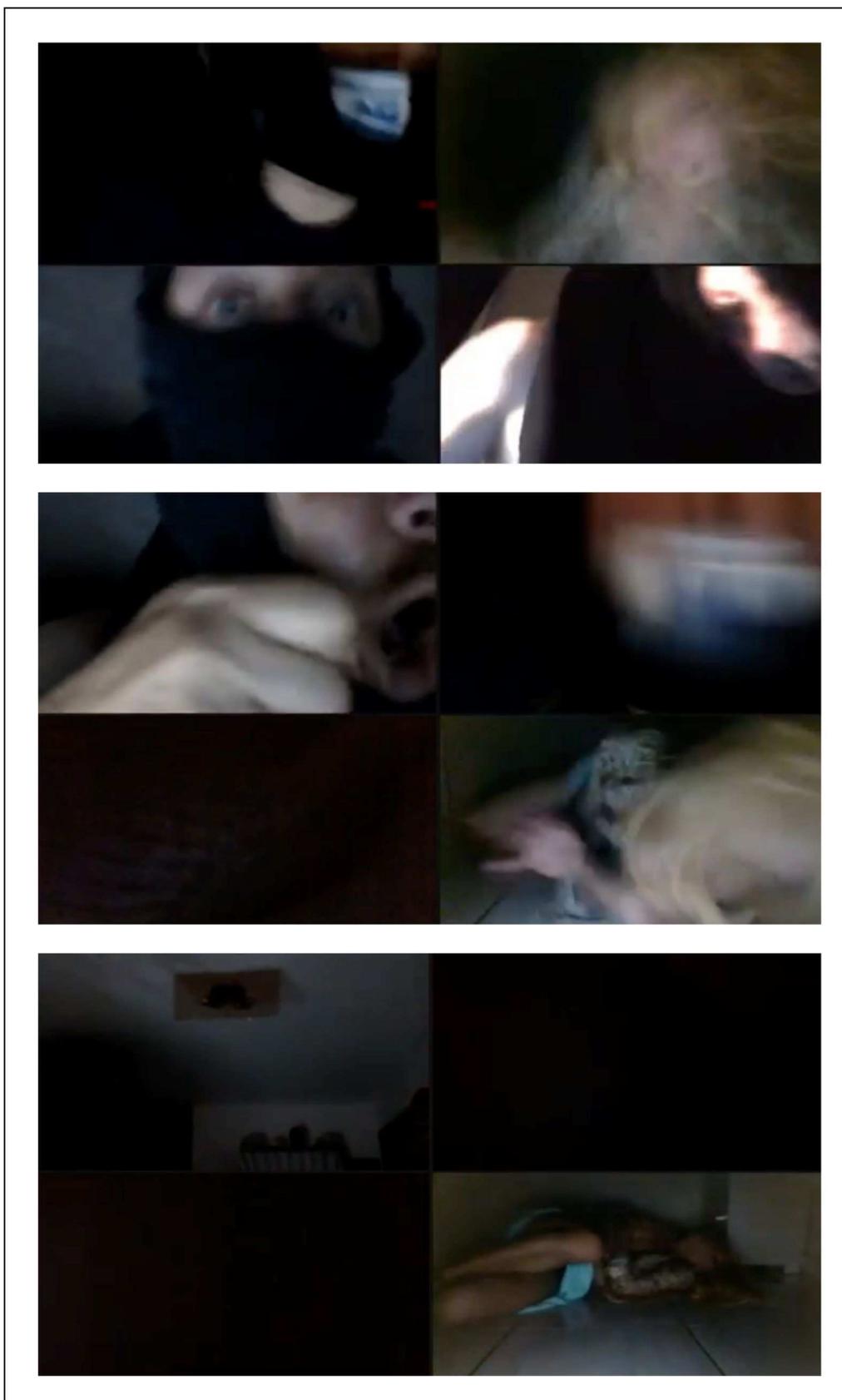


Figura 18 - Cena *Travesti* - durante e após a cena de violência.

Conversas do elenco e cena *Feira*:

A cena anterior se encerra com um recurso teatralmente conhecido como a quebra da quarta parede. Assim, a narrativa vai do plano ficcional para a realidade. Nesse momento, o ator José Luiz sai do personagem Augusto e assume sua própria identidade para transmitir informações sobre os alarmantes números de assassinatos motivados pela homofobia. Essa quebra da quarta parede é uma escolha potente para a cena, pois possibilita conectar a ficção com os acontecimentos da vida cotidiana. A mudança de perspectiva, convida o público a refletir, criando uma experiência com potencial de conscientização. Na tela, são colocadas diferentes fotos de vítimas de homofobia.

Imediatamente após essa quebra, inicia-se a cena *Feira*. Nesta cena, o recurso visual que se insere na composição é a fusão¹⁴. Seja por meio de sons sobrepostos em que os personagens falam ao mesmo tempo ou pelas imagens que se misturam, variando entre cenas dos atores e fotos dos produtos anunciados, a ideia que se tem é de confusão. Tem-se uma feira popular com uma atmosfera de agitação. Novamente entram em cenas atores coadjuvantes que reforçam a ideia de um local movimentado e com grande fluxo de pessoas.

¹⁴ Termo técnico que designa o aparecimento ou o desaparecimento de uma imagem, obtida por uma variação da exposição (Aumont, 2003, p.138).

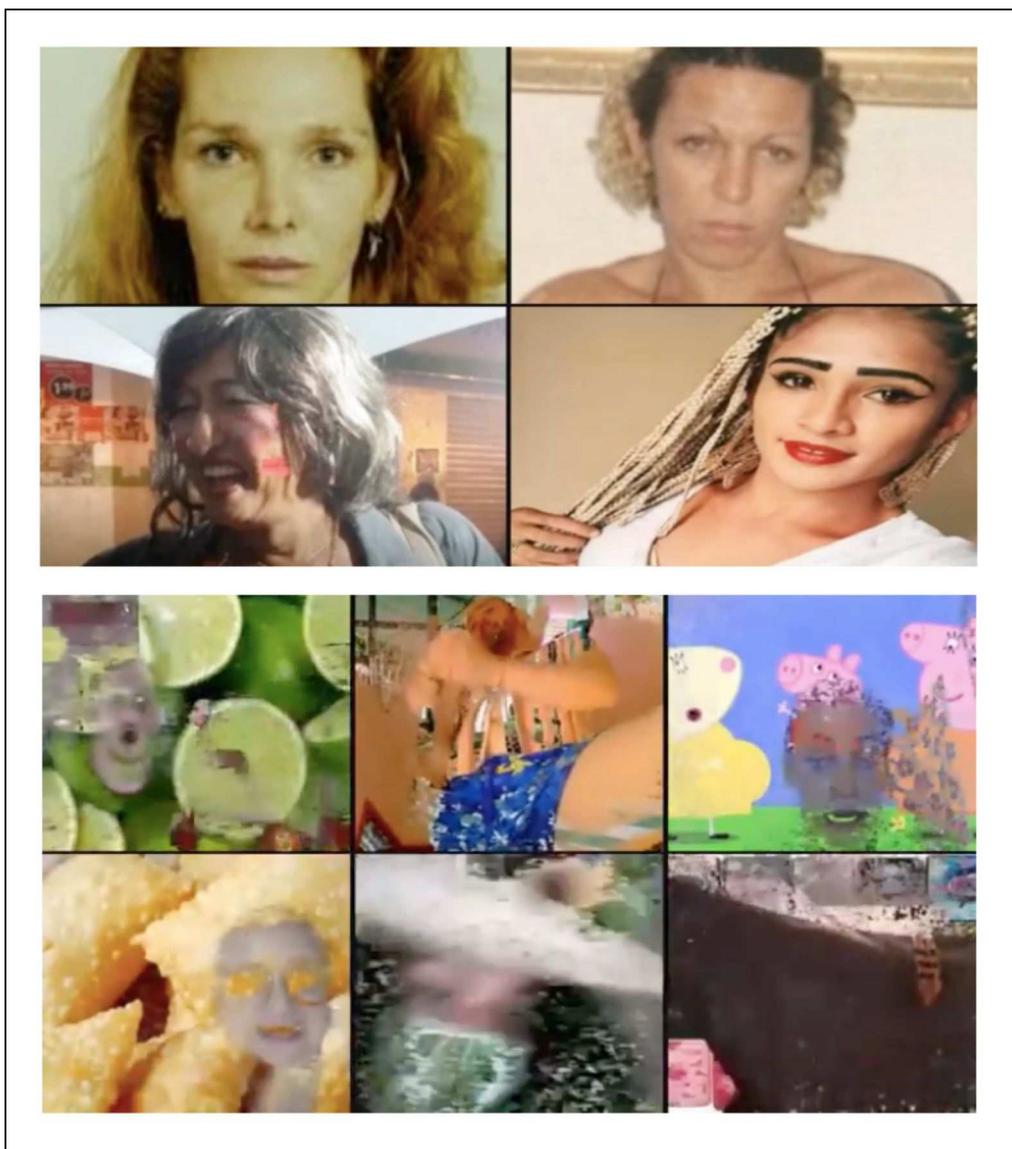


Figura 19 - Fotos de vítimas da homofobia e transição para a cena *A Feira*.

Cena *O grito*:

Nas cenas finais, o plano padrão ressurge, com os personagens dialogando entre si e estabelecendo uma conexão direta com a câmera, selando sua intimidade. O recurso criativo que se destaca é a ação do grito, que empresta seu nome ao espetáculo. De forma paradoxal, o grito é dado em silêncio. O personagem Gabriel grita sem som, exageradamente abrindo a boca ao se aproximar da câmera, culminando em um efeito de *blackout*, a partir do qual o plano subitamente se escurece, criando uma transição dramática e intensa.

Na sequência, a atmosfera evolui para um momento de celebração e liberdade, onde os personagens, agora atores, dançam junto com a equipe técnica do espetáculo. A quebra da quarta parede retorna, fundindo a história apresentada com o contexto vivido,

aproximando ainda mais a obra da realidade dos artistas. O grito silencioso, o efeito de *blackout* e a celebração em dança ampliam o alcance emocional da história, reforçando a mensagem central do espetáculo de que nada pode calar a arte.



Figura 21 - Cena em que o grito do personagem encerra o espetáculo.

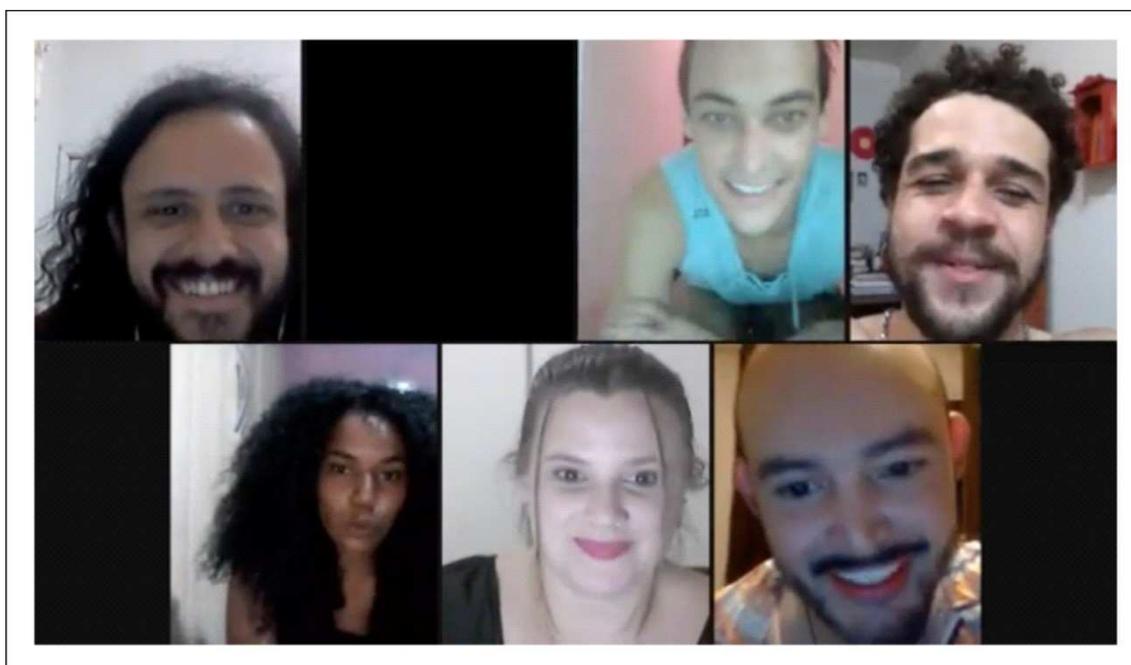


Figura 22 - Cenas de encerramento com toda a equipe do espetáculo.

3.3. Desconcerto: um abraço intimista às emoções.

Em *Desconcerto*, Nachtergaele adota um tom de confiança. O ambiente doméstico aconchegante e a sutileza da iluminação criam uma atmosfera que convida o espectador a adentrar naquela sala como um íntimo conhecido. Por meio dessa acolhida, o espectador é levado à partilha de pensamentos e segredos daquela que ali apresenta sua história, como se estivesse lado a lado, como cúmplice de cada revelação. Esse encontro faz com que o espectador possa imergir no universo de sentimentos e reflexões apresentado pelo espetáculo.

A câmera assume o papel de quem observa a personagem. Em um plano sequencial e com um enquadramento fixo, sem a utilização de efeitos visuais ou recursos de edição, a câmera executa a função de registrar os derradeiros momentos daquela mulher. Em outros momentos, a câmera torna-se também o meio no qual a personagem se dirige ao marido, Jean, como se lhe olhasse nos olhos, estabelecendo um elo íntimo entre os dois. Surge a dúvida: seria o espectador o próprio Jean que observa a cena? Essa sugestiva possibilidade incorpora um véu de mistério sobre a narrativa. À medida que a trama se desenrola, as falas destinadas a Jean levantam a hipótese de que de alguma forma ele possa estar ali, testemunhando os acontecimentos.

Toda essa proximidade parece tornar ainda mais forte a conexão com o espectador que se coloca no papel de ouvinte das histórias, pensamentos e versos apresentados pela personagem. A atmosfera de tristeza e melancolia, cuidadosamente impregnada em cada aspecto do espetáculo, envolve o espectador em uma experiência reflexiva. À medida que a narrativa se desenrola, as emoções parecem transcender a tela, fluindo entre a ficção construída pelo espetáculo e os fatos reais por trás daquela tragédia familiar.

Cenário:

Uma sala vazia. Um ambiente doméstico convencional, com sua mobília e elementos decorativos que dão o tom de um ambiente acolhedor – mesa, cadeira, quadros e livros. Os móveis sóbrios, em traços clássicos e em madeira escura, contrastam com as paredes em tons de bege claro. Uma cadeira de palhinha à frente. Um violão ao fundo. Alguns poucos itens de decoração ajudam a compor o ambiente. Uma porta aberta para o que imagina ser um espaço externo. Vê-se que é noite lá fora, o que reforça a ideia do ao vivo, de que o espetáculo está sendo realizado pelo ator naquele momento.

Percebe-se que este cenário não foi especialmente projetado para atender às necessidades do espetáculo. De fato, não se encontra em um típico teatro ou estúdio, mas sim em um dos cômodos de uma casa convencional - possivelmente a do próprio ator, conferindo-lhe o status de palco para esta apresentação teatral digital. A atmosfera da sala exibe um misto de acolhimento e melancolia, criando uma ambiguidade emocional que envolve o espectador. Aconchegante, a casa empresta sua intimidade à encenação.

Os detalhes domésticos, os objetos pessoais e os traços de vivências cotidianas reforçam a sensação de imersão na vida da personagem, fazendo com que a experiência seja ainda mais envolvente. Ao longo do espetáculo, essa ambiência de melancolia persiste, ecoando como um fio condutor que permeia cada cena.

Iluminação:

Desde o início do espetáculo, o cenário é preenchido por uma iluminação sutil em penumbra, onde leves recortes de luz e sombra se combinam para criar uma atmosfera de introspecção. Essa escolha estética não é apenas uma mera ambientação, mas sim uma ferramenta narrativa que sustenta e acentua a percepção de um ambiente triste ao longo de toda a encenação.

A constância dessa iluminação ao longo do espetáculo não é aleatória; pelo contrário, é cuidadosamente planejada para criar uma sensação de continuidade e uniformidade, refletindo assim a estagnação emocional da personagem principal. A falta de grandes variações na iluminação pode ser interpretada como uma metáfora visual de questões emocionais da protagonista, que parece incapaz de escapar do seu profundo estado de tristeza.

Entretanto, apesar da aparente uniformidade, a iluminação revela sua versatilidade à medida que a personagem se movimenta pelo espaço cênico. Novos ângulos são explorados, proporcionando alternâncias na intensidade e na direção da luz. Essas mudanças sutis não só adicionam dinamismo à encenação, como também permitem que diferentes facetas da personagem se revelem. A luz, então, torna-se um agente revelador, insinuando nuances da jornada emocional da personagem principal.

As sombras desempenham um papel igualmente significativo nesse contexto. Além de servirem como um elemento estético, elas funcionam como um símbolo da tristeza e da solidão que permeiam a narrativa. A personagem encontra refúgio e se oculta nas sombras, transmitindo visualmente sua vulnerabilidade emocional. Dessa

forma, as sombras não são apenas ausência de luz, mas sim espaços de introspecção e contemplação para a personagem.

A iluminação, apesar de não passar por grandes transformações ao longo do espetáculo, revela-se como uma aliada poderosa na transmissão da atmosfera das cenas. Esse jogo sutil entre luz e sombra estabelece uma conexão visual e emocional com o espectador.

Sonoplastia:

A trilha sonora do espetáculo é composta por duas canções: a *Quinta Sinfonia* de Mahler, reproduzida como trilha de fundo e *Io Che Amo Solo Te*¹⁵ do cantor italiano Sergio Endrigo, uma das preferidas de Cecília Nachtergaele, cantada ao vivo pelo ator, sem acompanhamentos instrumentais. A escolha dessas duas canções na trilha sonora do espetáculo cria um contraste interessante e enriquecedor. Enquanto a *Quinta Sinfonia* de Mahler preenche o espaço cênico com uma energia emocionalmente intensa, *Io Che Amo Solo Te* adiciona uma nota confessional, de intimidade e vulnerabilidade, convidando o espectador a mergulhar mais profundamente na complexidade da experiência humana retratada.

Tem gente que ama mil coisas
E se perde nas ruas do mundo
Eu que amo só você
Eu irei parar
E eu vou te dar
O que resta
Da minha juventude
(Endrigo, 1962, tradução nossa).

A letra da canção, conforme o trecho destacado, traz uma explícita declaração de amor. Enquanto muitos se entregam a múltiplos amores, a canção indica um sentimento dedicado e intenso a apenas uma pessoa. Apesar de evocar um senso de entrega total, a canção sugere também uma interrupção da devoção sentimental que se tem. No contexto do espetáculo, o trecho da canção traduz o amor singular da personagem, fadado ao fim.

¹⁵ O título da canção *Io Che Amo Solo Te*, do italiano, pode ser traduzido para o português como *Eu Que Amo Somente Você*. O trecho destacado da canção, em seu idioma original: “C'è gente che ama mille cose / E si perde per le strade del mondo / Io che amo solo te / Io mi fermerò e ti regalerò / Quel che resta della mia gioventù” (Endrigo, 1962).

A inserção das trilhas no espetáculo é pontual, em momentos específicos em que o enredo demanda maior ênfase emocional. Como fato curioso, cita-se também um elemento aparentemente incidental: latidos de um cachorro ao fundo. O efeito sonoro, certamente não programado, não chega a interferir na cena. Mas reforça o aspecto artesanal da produção, a sensação de que é feita em casa e está sujeita a esse tipo de imprevistos. Pode, até mesmo, somar com a poética do espetáculo, ajudando a contextualizar o ambiente doméstico e familiar no qual a personagem se insere. O aspecto caseiro da produção, do qual se deduz não contar com grandes aparatos tecnológicos além dos necessários à transmissão, se soma ao tom intimista do espetáculo.

Figurinos, adereços e maquiagem:

O ator está em cena dando vida a uma figura feminina. Esta pode ser percebida como uma referência, uma menção que evoca a presença de Maria Cecília. A intenção não é personificá-la, mas sim, criar uma imagem que transcenda a identidade específica da personagem. A caracterização adotada para essa personagem sugere uma abordagem que vai além da mera representação fiel, buscando explorar nuances e simbolismos mais amplos.

A personagem é retratada com uma maquiagem marcante, realçando os olhos e lábios com destaque, acompanhada por um vestuário composto por um vestido preto, adornado com flores vermelhas e com decotes pronunciados na frente e nas costas. A escolha do traje preto remete ao aspecto fúnebre sob o qual o enredo se constrói. É importante ressaltar que o decote frontal do vestido expõe parte do tórax do ator, evidenciando a não tentativa de ocultar a natureza masculina de sua figura, tampouco de forçar uma representação estritamente feminina por meio de recursos de caracterização.

O aspecto predominante da caracterização é a sutileza da aparência andrógina da personagem, que transita habilmente entre os traços masculinos do filho e as nuances femininas da mãe. A harmonia entre os elementos tipicamente associados ao feminino se mescla de forma fluida ao corpo masculino do ator, destacando-se ainda pela interpretação que adota um tom de voz suave e gestos delicados. Essa abordagem de representação desafia as fronteiras convencionais de gênero, explorando a fluidez e a interconexão das identidades masculina e feminina.

Planos utilizados:

Tem-se um plano sequencial onde o enquadramento segue imóvel com a câmera fixa na posição frontal. É a movimentação da personagem pelo espaço que possibilita diferentes recortes da imagem. Seja exatamente frente à câmera ou se distanciando dela, sob maior ou menor incidência de luz. As nuances e diferenciações de cenas se dá a partir do próprio intérprete e do que ele pode extrair com suas experimentações nos diferentes ambientes do espaço, ou até mesmo, saindo de cena. Essa dinâmica de movimentação proporciona diferentes recortes da imagem, criando uma rica variedade de enquadramentos.

Enquanto a personagem se posiciona frente à câmera, reforça-se para o espectador a relação intimista do espetáculo. Por outro lado, quando a personagem se afasta da câmera, surge uma sensação de distanciamento, como se o espectador, durante aqueles breves instantes, não mais estivesse ali e a personagem falasse consigo mesma.

A habilidade do intérprete em utilizar o espaço de maneira criativa e expressiva torna-se a chave para as diferenciações de cenas. A variação na incidência de luz, de forma mais intensa ou na suave penumbra, contribui para transmitir as emoções específicas de cada momento. Enquanto a câmera permanece imóvel, a fluidez dos movimentos da personagem traz vida e dinamismo à narrativa. Cada gesto, cada escolha de posicionamento no espaço, é uma peça fundamental para a construção da história.

Cortes e edição de cenas:

Não há edição de cenas. O espetáculo se passa em uma sequência, sem a utilização de cortes ou recursos que interfiram na continuidade da obra. Cada cena se desdobra naturalmente em direção à próxima, criando uma sensação de continuidade que amplifica a conexão emocional e a compreensão da história.

Além disso, ao eliminar cortes e transições abruptas, o público é convidado a se concentrar nos detalhes sutis da atuação, do cenário e das falas da personagem. Assim, a ausência de edição de cenas não apenas preserva a integridade da narrativa, mas também enriquece a experiência intimista e sem alegorias apresentada pelo espetáculo.

Apresentadas as características principais detectadas no espetáculo, passa-se então para a análise dos elementos cinematográficos e televisivos incorporados pelo teatro digital, a partir dos segmentos levantados da narrativa e destacando cenas particularmente marcantes que ilustram essa abordagem.

Construção da narração a partir de segmentos.

O ator contextualiza a ocasião do suicídio de sua mãe:

Antes de adentrar na sala, uma atmosfera de expectativa é criada pelo som da voz do ator, que inicialmente narra os fatos reais que cercaram a morte de sua mãe. Nesse intervalo crucial, enquanto a narrativa se desenrola em meio ao silêncio, o espectador é convidado a contemplar os detalhes presentes no cenário. Através dessa pausa contemplativa, o olhar do público pode vagar pelos elementos visuais cuidadosamente dispostos no ambiente, absorvendo detalhes da mobília, adornos e iluminação que compõem a sala que servirá de pano de fundo para a história a ser desvelada. O cenário permanece o mesmo ao longo do espetáculo. Cada objeto, cada detalhe de cenografia, contribui para a construção de uma atmosfera densa e evocativa, enriquecendo a experiência sensorial do espectador.

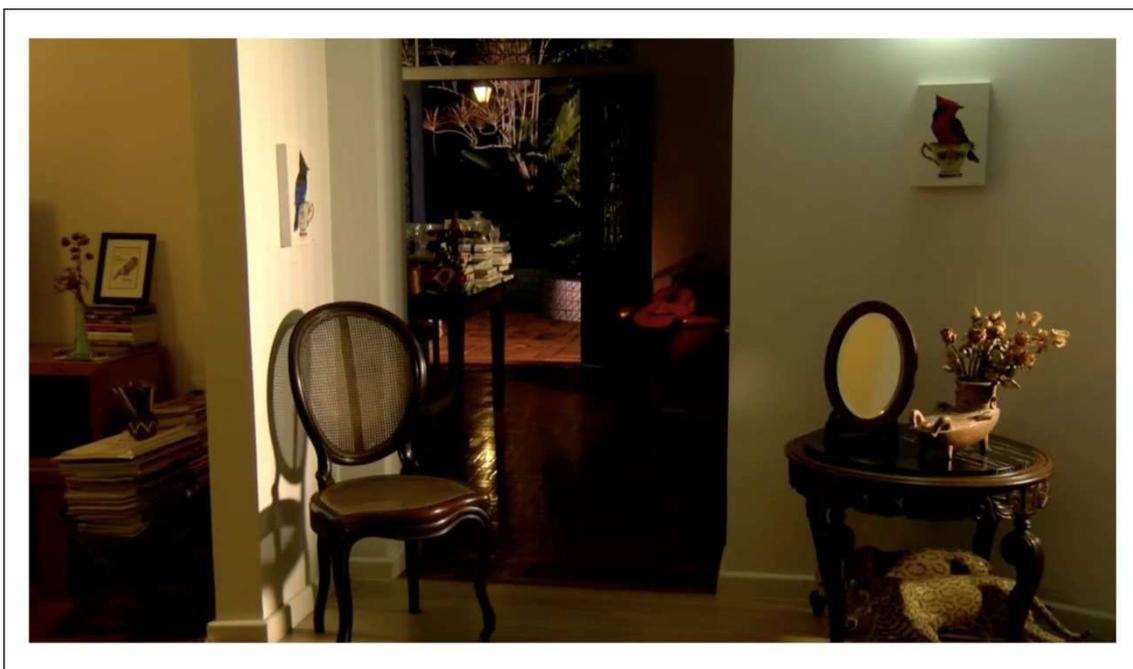


Figura 20 - Primeira cena do espetáculo, apenas o cenário.

A personagem revela suas condições físicas e pensamentos:

A fim de instaurar o mencionado tom de confiança, a personagem surge em cena, aproximando-se intimamente da câmera. Estrategicamente posicionada de lado, como se estivesse prestes a fazer um depoimento pessoal, ela está em penumbra, deixando apenas sua silhueta em destaque. Nesse jogo de luz e sombra, detalhes sutis se

revelam, como os cílios postiços que delineiam seus olhos e o decote do vestido, conferindo um ar enigmático à sua presença. A meia-luz, por sua vez, adiciona uma camada de mistério, criando uma aura de suspense em torno da personagem.

Ao permanecer parcialmente oculta pelas sombras, a personagem envolve o espectador em suas confidências, suscitando a curiosidade que instiga o desejo de desvendar seus segredos. É como se cada gesto, cada palavra sussurrada, fosse um convite para adentrar o seu mundo interior.

A delicadeza dos cílios postiços, aplicados para ressaltar a expressão de seus olhos, confere-lhe uma aura de mistério e vulnerabilidade. Seu olhar, cabisbaixo e enigmático, transmite uma carga emocional complexa, que oscila entre a melancolia e a resignação, deixando transparecer apenas o suficiente para aguçar a curiosidade do espectador sobre os segredos, confidências e pensamentos que em breve lhe serão revelados. Enquanto isso, o decote do vestido, revelado de maneira sutil pela iluminação contribui para a construção da figura andrógina já mencionada anteriormente.

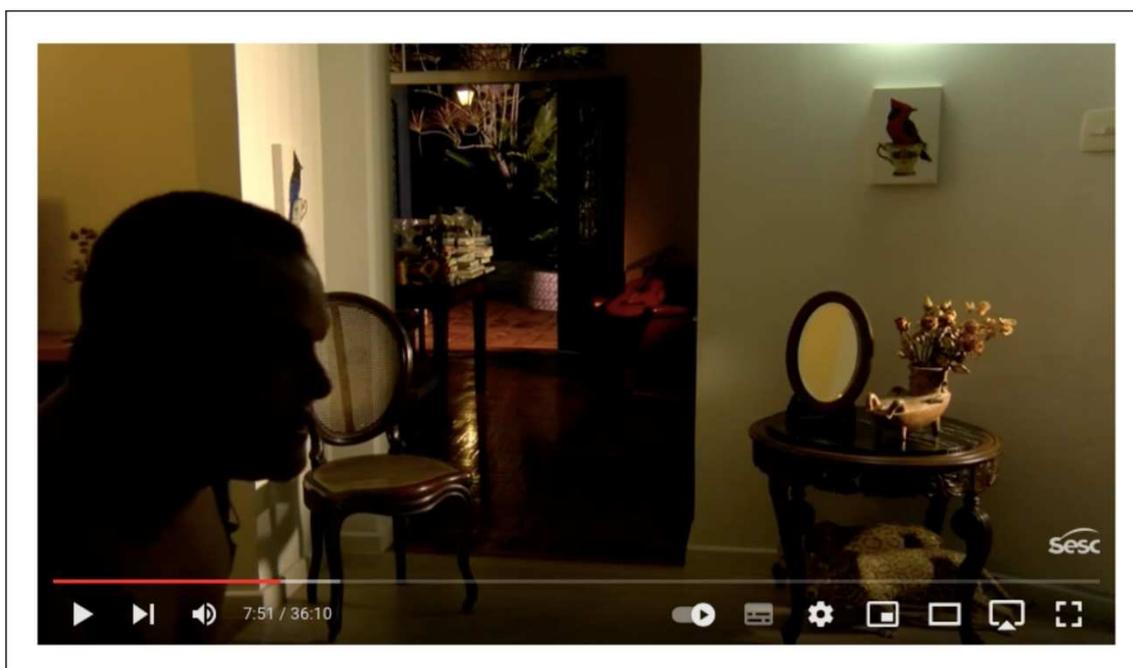


Figura 21 - Primeira aparição da personagem em cena.

A personagem apresenta seu laço com poesia:

Ao percorrer o espaço, a personagem permite que o enquadramento capte todo o seu corpo, criando uma sensação de amplitude e liberdade em sua movimentação. Com desenvoltura, ela circula pelo ambiente, revelando sua intimidade com aquele local, como se estivesse em casa e completamente à vontade.

Cada passo dado pela personagem é como uma coreografia, em perfeita sincronia com o espaço cenográfico, como se ela possuísse uma história especial com cada canto daquele lugar. A impressão que se tem é de que a personagem deixa os rastros de suas memórias por cada canto do espaço por onde se movimenta.

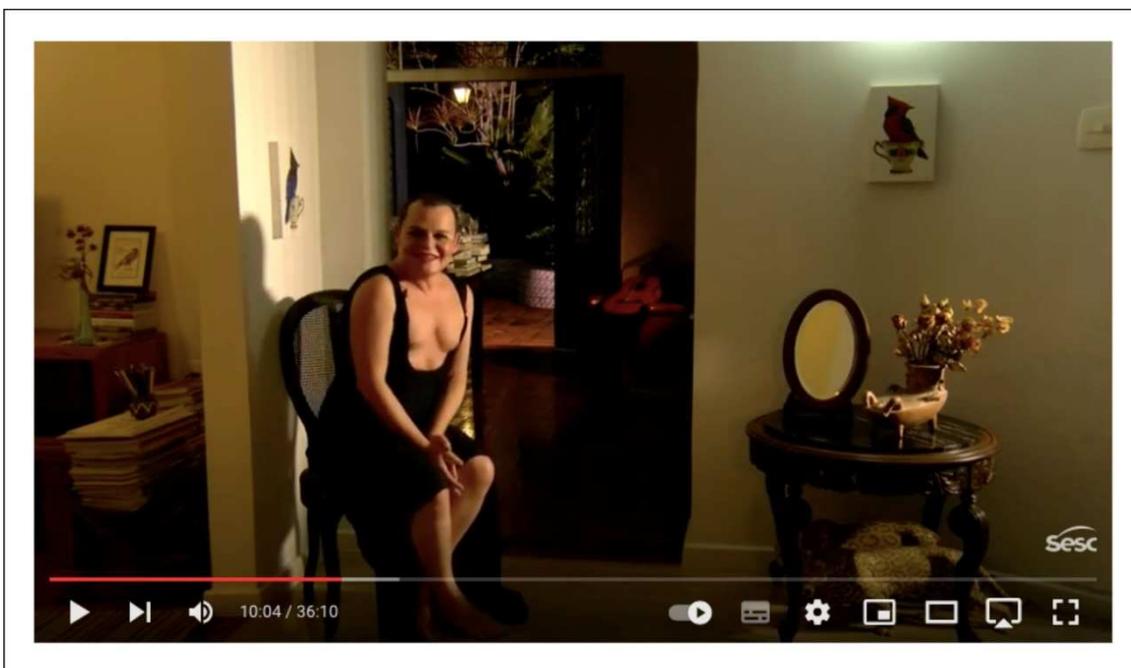


Figura 22 - A personagem começa a explorar o espaço cênico.

A personagem expõe sua relação com Jean:

A posição de confiança se revela em cada momento em que a personagem se dirige ao marido, Jean, como se estivesse compartilhando seus pensamentos mais íntimos. O enquadramento é fechado e próximo à câmera. A iluminação reflete um tom avermelhado à pele da personagem, enfatizando a vivacidade dos sentimentos e o amor que ela nutre por seu marido.

Sentada, enquanto seus olhos se direcionam para a câmera, é como se ela estivesse, de fato, falando com Jean. A conexão que ela estabelece com a câmera faz com que a tela se torne uma janela para seu mundo emocional. O jogo de luz e sombra cria uma atmosfera de afeto. Cada detalhe, desde o brilho em seus olhos até o sorriso que se desenha em seus lábios, reflete a profundidade dos sentimentos que ela expressa.

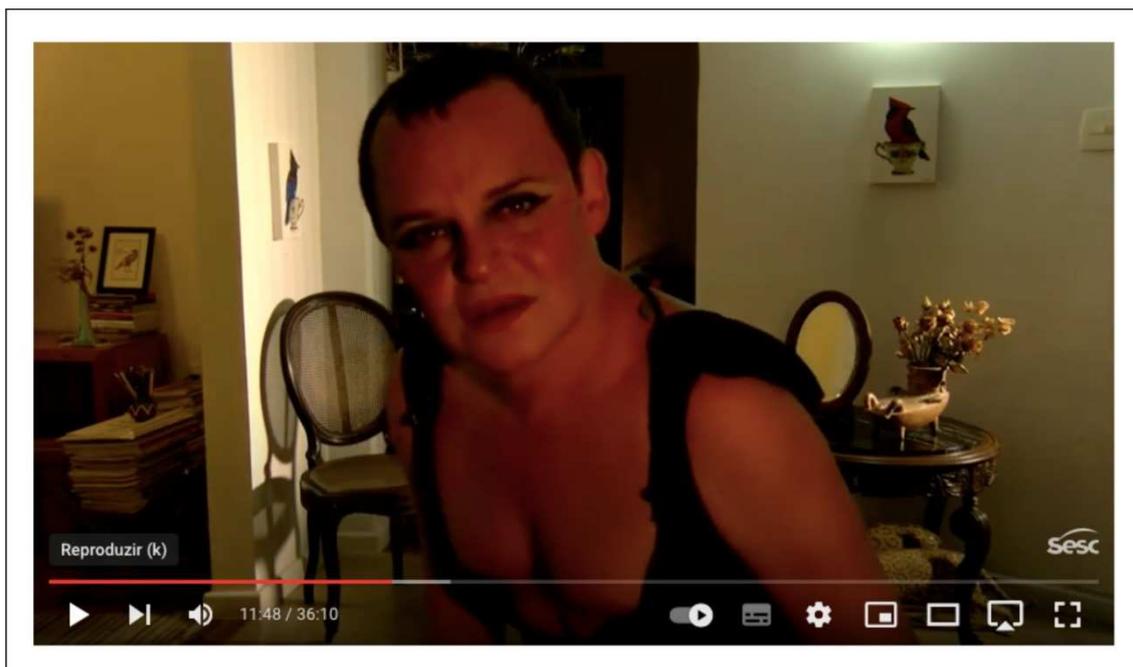


Figura 23 - A personagem troca confidências olhando para a câmera.

A personagem relembra histórias, fala de relações com pessoas de seu passado e narra seus versos:

Nessa sequência da história há uma grande utilização do espaço cênico. A personagem transita para os planos mais distantes, indo, inclusive, para a parte de fora da casa. A sensação de liberdade se enfatiza pelo fato de a personagem se permitir desbravar cada canto da sala. Destaca-se também o momento em que ela sai de cena e apenas seu reflexo é percebido sutilmente pelo pequeno espelho na mesa lateral, evocando a profundidade de sua jornada emocional.

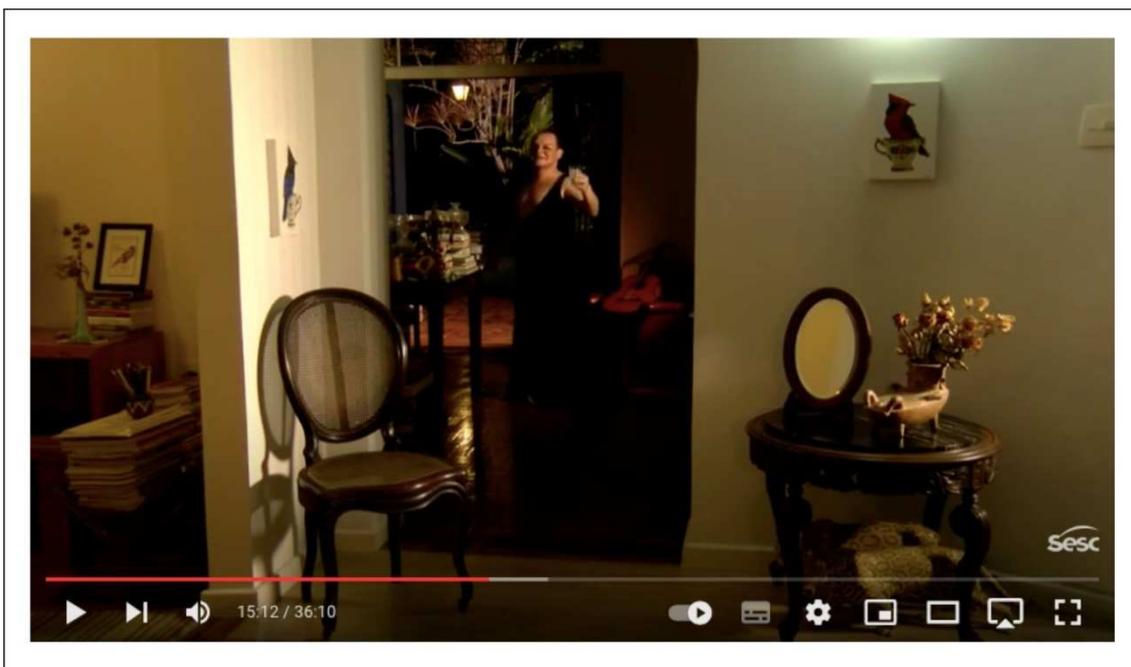


Figura 24 - A personagem explora o cenário, se distanciando da câmera.

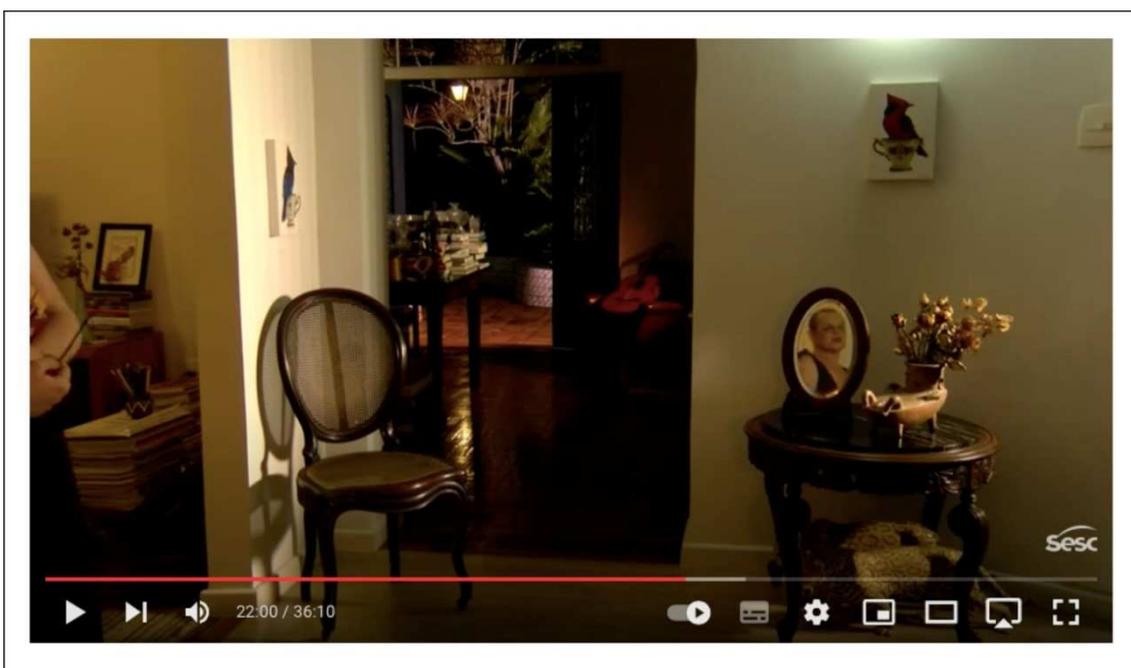


Figura 25 - O reflexo da personagem no espelho, enquanto ela está fora de cena.

A personagem dá conselhos, preparando-se para cometer suicídio:

A cena final do espetáculo, ao retomar os recursos dramáticos dos momentos de confiança e das falas direcionadas a Jean, reforça a coesão narrativa da obra. A personagem retorna à sua posição inicial, sentada, enquanto seu olhar, agora marejado de emoção, se dirige diretamente à câmera, estabelecendo uma conexão visual com o

espectador. Esse momento culminante, marcado pela expressão emocional da personagem, representa o clímax da narrativa e ressalta a profundidade do seu envolvimento com Jean e com os temas abordados ao longo do espetáculo.

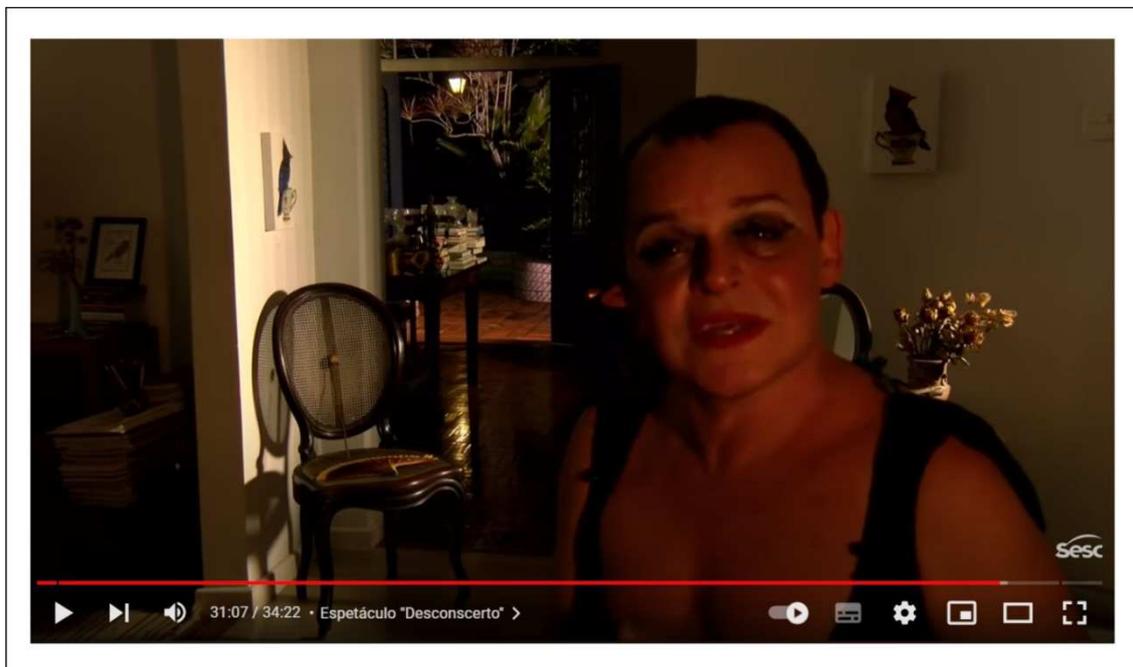


Figura 26 - A personagem volta à posição de confiança.

Após esse momento de alta carga emocional, a personagem se retira de cena. A sala, então, volta a ficar vazia, evocando uma sensação de retorno ao estado inicial de calma e solidão. Esse retorno ao vazio do espaço cênico, agora marcado pelo som do tiro que encerra a narrativa, ressoa como um eco das complexidades emocionais e existenciais exploradas ao longo do espetáculo.

A ausência da personagem no espaço cênico convida o público a contemplar não apenas o desfecho da história, mas também os temas universais e atemporais que ressoam por meio dela. Assim, a cena final não apenas encerra a encenação, mas funciona, também, como um convite à reflexão e à contemplação sobre os desejos e as contradições da existência humana.

Encaminhando ao final deste capítulo, como se ambos os espetáculos fossem colocados lado a lado, busca-se tecer uma relação entre os espetáculos teatrais analisados. Torna-se evidente o contraste marcante que permeia o universo de cada obra teatral. Não apenas na construção dramaturgica. Enquanto *Um grito ao vivo* encerra-se em uma nota de alegria e otimismo, o desfecho impactante de *Desconcerto* traz

consigo a chocante morte da personagem. Apesar do fato de que ambos os espetáculos partem de uma adaptação cênica para o ambiente da internet, a análise realizada revelou que as duas produções optam por caminhos distintos em sua dramaturgia e, conseqüentemente, em sua estética e técnica de montagem e transmissão. Essa distinção entre os espetáculos ressalta a versatilidade do teatro digital. Desde um espetáculo coletivo que explora fragmentações e recursos visuais tecnológicos, como *Um grito ao vivo*, até um monólogo intimista e de nuances cênicas sutis como *Desconscerto*, a variedade de abordagens e formatos percebida nas produções analisadas, serve de guia para demonstrar a adaptabilidade do teatro contemporâneo na era digital.

Embora ambas as produções façam uso de recursos simples, sua eficácia na criação de experiências teatrais impactantes e efetivas, destaca a importância da criatividade e da inovação na adaptação do teatro físico para o meio digital. Dessa forma, ao considerar as obras teatrais analisadas em conjunto, pode-se não apenas apreciar a diversidade e a originalidade das criações artísticas na internet, mas também refletir sobre o potencial transformador do teatro digital na redefinição das práticas e das experiências teatrais contemporâneas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo chega às suas considerações finais, ressaltando a resiliência e a capacidade de adaptação do teatro em tempos de crise. Assim como muitas áreas, o teatro enfrentou desafios sem precedentes durante a pandemia de COVID-19. A experiência do teatro neste período exemplifica como a adversidade pode impulsionar a inovação. Partindo da vivência deste pesquisador, enquanto ator e um entusiasta da dramaturgia, passar por este período e, a partir dele, extrair lições acerca da criação teatral, significou um novo fôlego para ampliar a visão acerca do teatro e seu potencial de reinvenção. A pandemia não apenas desafiou as formas tradicionais de se fazer teatro, mas também abriu novas possibilidades e perspectivas.

E, mesmo após o fatídico período, as propostas lançadas e ainda presentes na internet são válidas como forma de enriquecer o repertório teatral contemporâneo, servindo como arquivo de práticas e experimentações artísticas, permitindo que a arte teatral alcance audiências mais amplas e diversificadas. O período do isolamento social representou um marco significativo para o teatro, promovendo a aceitação de práticas artísticas que vão além das tradicionalmente fundamentadas. A crescente busca por distração e entretenimento durante o período pandêmico, motivada pelo fato de que as pessoas deveriam se manter em casa, impulsionou a exploração de novas formas de expressão artística e cultural. Cita-se o fenômeno das *lives* que se tornaram uma alternativa de grande visibilidade, permitindo que artistas das mais diversas abordagens mantivessem contato com o público e apresentassem suas obras de maneira inovadora e acessível.

No início deste estudo, havia a suposição de que o teatro realizado à distância fosse fruto da contemporaneidade. No entanto, os levantamentos bibliográficos revelaram, logo ao início da pesquisa que, apesar da aparente novidade do tema, registros anteriores indicam que formas precursoras de apresentações teatrais mediadas pela internet já eram exploradas desde os anos 90. E, antes delas, iniciativas como o teatrofone já haviam estabelecido o conceito. Rapidamente se percebe que este formato possui uma legitimidade histórica. No entanto, a popularização do teatro digital durante a pandemia instigou uma reestruturação significativa dessa abordagem.

A internet se configura como uma forma de comunicação essencial na rotina diária das pessoas. Por isso, as novas tecnologias e suas consequências têm um impacto substancial em várias áreas do conhecimento. Para o teatro que se faz na internet, a

dramaturgia, a encenação e as possibilidades oferecidas pela tecnologia digital, direcionam-se a um campo fértil para o surgimento de novas ideias, demandando, no entanto, adaptações inerentes a este ambiente.

Os espetáculos selecionados para exemplificar as especificidades deste formato na composição da cena ofereceram uma análise esclarecedora, permitindo traçar um panorama eficaz de suas características distintivas. A partir dessas obras, foi possível identificar padrões convergentes que destacam a evolução estética e técnica proporcionada pela adaptação ao formato digital.

O espetáculo *Um grito ao vivo*, criação da Confraria Tambor traz consigo a força do metateatro. Ao por em cena um espetáculo que fala sobre o ofício teatral, apresenta ao público os desafios e anseios da classe artística durante o período pandêmico. Apesar de não contar com o suporte de recursos financeiros externos que possibilitariam o acesso a aparatos técnicos mais sofisticados para sua produção, a Confraria Tambor revela um tom experimental e surpreendente em seu espetáculo, que ganha em sua adaptação para o teatro digital uma nova dimensão criativa, flertando com uso de webcams, edição e outros recursos visuais que bebem na fonte cinematográfica e televisiva.

O texto dramaturgico, a partir desses experimentos, se reconstrói para permitir uma cena que não apenas considere os aspectos essencialmente teatrais. Mas que seja capaz de agregar as necessidades técnicas inerentes à captação, edição e transmissão do espetáculo. O texto teatral não é mais visto apenas como algo escrito para ser interpretado pelos atores, mas como o elemento central que guia tudo o que é apresentado, ele não apenas compõe as palavras do espetáculo, mas é o próprio espetáculo em si.

O espetáculo *Desconscerto* de Matheus Naschtergaele, também nasceu nos palcos físicos. Diferentemente das experimentações apresentadas pela Confraria Tambor, Nachtergaele adota um tom intimista, focando na simplicidade e na profundidade emocional do espetáculo, despojando-se de elaborações técnicas e recursos de câmera, cortes, dentre outros.

Ambos os espetáculos surgem como refúgio, como pontos de contato entre os artistas e seu público. Mas que, passado o período de isolamento social, continuam cumprindo sua função enquanto arte. Apesar de não mais proporcionarem a experiência de uma apresentação ao vivo, configuram-se como valiosos registros que preservam seu valor e essência artística, assegurando sua relevância e garantindo sua existência.

O contemporâneo vai além de nomenclaturas e classificações. É, justamente, o lugar da ruptura. Nesse sentido, afirma-se que o ambiente digital não descaracteriza o teatro. Pelo contrário, se soma a ele. Ao invés de ser uma possível ameaça ao encontro físico, o teatro na internet amplia as formas de inovação cênica e agrega outras possibilidades de engajamento com o público. O teatro como um todo se enriquece por meio desta experiência e assim expande seu potencial de impacto cultural e social. Compreende-se que o público demonstra um desejo crescente por novidades e revela sua receptividade à apreciação artística por meio de dispositivos como computadores, tablets e smartphones.

Fazendo-se uma alusão à chegada da eletricidade e seu impacto na arte teatral, pode-se considerar que o advento da internet, e mais tarde sua crescente popularização, também representa um marco definitivo no vasto histórico de inovações vividas pelo teatro. Se a eletricidade consolidou a capacidade da geração da ilusão de imagens, a internet potencializa a disseminação global instantânea de espetáculos ao vivo e gravados, transformando a maneira de como o público acessa o teatro contemporâneo.

O cruzamento do teatro com a tecnologia de imagens sempre esteve ligado à ampliação dos recursos cênicos, buscando novos processos e formas inovadoras de concepção artística teatral desde os anos 50. A integração gradual de recursos eletrônicos como gravadores de som e vídeo culminou na utilização das mídias digitais. O uso de recursos midiáticos experimenta um ponto crucial entre 1960 e 1970, para atender às demandas do teatro pós-dramático. Nessa relação destaca-se a nova dinâmica que emerge entre atores e os espectadores, onde a presença já não é mais física. Assim, tem-se que as características do teatro digital praticado hoje já estejam há tempos sendo elaboradas, acompanhando a evolução dos próprios meios tecnológicos. Nos anos 90 a ideia de arte interativa já está formatada.

Não se trata mais de discutir a necessidade do encontro físico. A sala virtual onde o espetáculo acontece torna-se esse novo lugar, mediando a experiência do público e proporcionando um novo tipo de interação. A chegada da internet Web 2.0 facilitou os processos de troca de informação, incluindo plataformas, redes sociais online, blogs, fóruns e plataformas de compartilhamento de conteúdo. A partir daí, nesse espaço dinâmico e colaborativo, abre-se o caminho para a evolução de apresentações teatrais na internet, desencadeando métodos híbridos de representação que perpassam diferentes linguagens teatrais e audiovisuais e vão impactar aspectos como dramaturgia, direção, iluminação, preparação de atores, cenografia, figurino, dentre outros.

Considerando que o teatro não se limita ao espaço físico, é natural que busque ativamente seus espectadores. E esses estão conectados, diariamente, nas plataformas e redes sociais online. Não poderia haver ambiente mais fecundo para que o teatro encontrasse um novo lugar para se expandir. O crescente número de indivíduos que usufruem dessas ferramentas aponta que o consumo de conteúdo cultural está cada vez mais integrado ao ambiente digital, proporcionando novas formas de acesso à arte. As plataformas e redes sociais online desempenham um importante papel na disseminação dos conteúdos culturais, direcionando escolhas e ampliando o alcance de obras artísticas, possibilitando o diálogo entre criadores e espectadores, enriquecendo assim a experiência cultural contemporânea.

Nesse sentido, este estudo destacou a relevância do YouTube e seu papel de difusão. Seja para aclamados artistas ou jovens criadores de conteúdo, no âmbito artístico teatral ou em qualquer especialidade, a plataforma tem se apresentado como um espaço de criatividade que vai além das estruturas tradicionais de distribuição de mídia, configurando-se como um influente ambiente de cultura participativa. O YouTube é uma plataforma que abriga uma variedade de produções teatrais, cujo alcance em número de visualizações está diretamente relacionado à notoriedade de quem as produz, à qualidade do conteúdo, à eficácia das estratégias de divulgação e à capacidade de engajamento do público. Em relação ao engajamento enfatiza-se que o YouTube se configura como um ambiente onde os artistas podem se conectar de forma direta ao seu público, proporcionando uma troca entre criadores e espectadores.

Na trajetória de migrar do palco físico para o YouTube, um espetáculo teatral percorre um caminho de adaptações. O texto se ajusta ao novo formato, muitas vezes em um novo arranjo de falas, com uma dinâmica cênica que também se adequa à linguagem mais íntima e detalhada do vídeo. A análise dos espetáculos realizada, tendo por base a metodologia de fragmentação das cenas proposta por João das Neves se demonstrou eficaz para a compreensão dos elementos rearranjados para esse novo contexto. A definição dos momentos de cada espetáculo a partir da narração possibilitou uma visão da estrutura das histórias levadas à cena. Todos os acontecimentos apresentados são organizados de forma a manter a essência da arte teatral, enquanto exploram as novas possibilidades oferecidas pelo meio digital.

Tem-se uma convergência entre teatro, cinema, TV e streaming. Do cinema vem a expertise em narrativa visual e o uso de técnicas específicas, tais como ângulos de câmera, edição e efeitos especiais, que enriquecem a estética e a apresentação dos

espetáculos teatrais. Da TV vem a familiaridade com a produção de conteúdo para uma audiência doméstica, permitindo que o teatro adote formatos mais acessíveis ao público em suas casas. Do streaming vem a flexibilidade e a conveniência de acessar conteúdo, além de algoritmos de recomendação que ajudam a conectar produções teatrais com novos públicos.

Ressalta-se, ainda, que na internet o espetáculo está rodeado por elementos que vão além da encenação. Até mesmo a bilheteria física dá lugar a um site especializado no *e-commerce* de ingressos para acesso à obra. Citam-se também os *hyperlinks* que circundam o endereço eletrônico do espetáculo, a multiplicidade de espaços de conexão com o usuário inclui comentários, chats, resenhas, fóruns de discussão e diferentes formas de reação ao conteúdo, transformando o teatro digital em uma experiência multifacetada e interativa. O contato do artista com o público pode migrar para outros espaços a partir da experiência compartilhada com o espetáculo.

O teatro digital certamente irá percorrer um caminho de evoluções. É possível que, em algum momento, consiga se desvincular da lembrança que atualmente o associa tão fortemente aos períodos pandêmicos. Novas iniciativas poderão assegurar sua relevância e continuidade, estabelecendo-se como uma forma autônoma de expressão artística. Assim, levantam-se alguns apontamentos que podem direcionar o futuro deste formato.

O reconhecimento de um artista ou grupo teatral desempenha um papel significativo ao impulsionar o engajamento de sua obra no âmbito do teatro digital. Nesse contexto, reconhecimento não se refere necessariamente à fama generalizada, mas sim à valorização por um nicho específico que pode impulsionar significativamente o número de visualizações de uma obra. Esta notoriedade pode gerar um maior interesse e curiosidade por parte do público, traduzindo em uma maior visibilidade e alcance nas plataformas digitais. A arte teatral digital estabelece uma coexistência significativa com um público de fãs e seguidores, permitindo a partilha de suas reações e engajamento por meio de interações como curtidas e comentários. Além disso, pode-se atrair um novo público e ampliar sua base de apoiadores.

Constata-se ainda que não há a necessidade da utilização de recursos tecnológicos sofisticados, além do que já se utiliza para transmissões cotidianas. Um computador conectado à internet com acesso a uma plataforma de compartilhamento de conteúdos, webcam e microfone são o suficiente para que uma apresentação de teatro digital seja feita. Entende-se que quanto mais sofisticados os recursos técnicos, maiores

são as possibilidades de incorporação de dispositivos que deem às cenas novas nuances. O aspecto criativo pode ser privilegiado a partir desses recursos, mas, estes não são primordiais à realização. Também se percebe que até mesmo um ambiente doméstico pode se converter em um espaço de apresentação para o espetáculo, eliminando a necessidade de um local físico para receber o público e todas as formalidades envolvidas nesse processo.

Diferentes formatos de espetáculos podem ser levados à cena no teatro digital. Seja um monólogo ou um espetáculo com vários artistas no elenco. Tanto para conferir vida a uma narrativa ambientada em um único cenário, quanto para retratar diversos locais, por meio do uso de planos, cortes, técnicas de iluminação e cenografia, torna-se possível realizar uma transformação significativa da ambiência da cena.

O roteiro destinado ao teatro digital difere do roteiro concebido para a encenação em palco físico, uma vez que requer reestruturações para atender às exigências técnicas inerentes a essa forma de expressão. Tal constatação sugere uma tendência no crescimento da hibridização entre teatro e as produções audiovisuais, com vistas à utilização de recursos de câmera e edição. Essa evolução implica na necessidade de dominar ferramentas de captação, edição e transmissão, além de exigir a presença de profissionais especializados nesta linguagem, dada a complexidade que o teatro digital pode demandar.

Por fim, entende-se que o teatro digital desempenha um papel fundamental ao complementar e ampliar as fronteiras da expressão teatral. Observa-se com entusiasmo o seu desenvolvimento, com a expectativa de que novas iniciativas possam garantir sua permanência e relevância no cenário artístico contemporâneo, consolidando-se como uma forma de arte relevante. Que os aplausos digitais reverberem novas oportunidades e que os palcos online se iluminem a cada nova curtida.

REFERÊNCIAS:

- ANDRÉA, Carlos d'. **Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos**. Salvador: EDUFBA, 2020.
- AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? E outros ensaios**. Tradução: Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.
- ARANTES, Priscila. **Arte e mídia no Brasil. Perspectivas da estética digital**. ARS; Vol. 3 No. 6 (2005); 52-65. [<https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2941/3631>] Acesso: 28 mar. 23.
<https://doi.org/10.1590/S1678-53202005000200004>
- AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Ubu Editora, 2018.
- BRITO, Deiga Luane Borges de e ROCHA, Cláudio Aleixo. **A visibilidade e a difusão da arte por meio das redes sociais - estudo de caso da fanpage Eu me chamo Antônio**. PUC Goiás, REVISTA PANORAMA. V. 3, n.1, jan./dez. 2013.
<https://doi.org/10.18224/pan.v3i1.3449>
- BULHÕES, Maria Amélia. **Práticas artísticas em redes sociais virtuais**. Revista USP, [S. l.], n. 92, p. 46–57, 2012. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i92p46-57. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/34882>. Acesso: 19 mar. 2024
<https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i92p46-57>
- BURGESS, Jean. **YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade** / Textos de Henry Jenkins e John Hartley. Tradução: Ricardo Giasseti – São Paulo: Aleph, 2009.
- CARREIRO, Rodrigo. **A linguagem do cinema: uma introdução**. Recife: Ed. UFPE, 2021.
<https://doi.org/10.51359/978-65-5962-032-6>
- CASTRO, Henrique. **O som do cinema: trilhas diegéticas e extra diegéticas**. Disponível em: <<https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/o-som-do-cinema-trilhas-diegeticas-e-extra-diegeticas>> Acesso: 14 jul. 23.
- CHAMARELLI, Manoela Sara. **Ludibriando a Ditadura Militar: Um Grito Parado no Ar (1970)**. ANPUH – XXIII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – Londrina, 2005.
- CIA UM. **Dom Quixote**. <<https://www.youtube.com/watch?v=ZKIFdRD7kDk>> Acesso: 06 abr. 24.
- COELHO, Carlos Guimarães. **Nau à deriva: o teatro em Uberlândia, de 2007 a 2011**. Uberlândia: Assim Editora, 2012.

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: 14 fev. 2023. <https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v3i0p117-124>

COHEN, Renato. **Work In progress na cena contemporânea. Criação, encenação e recepção**. Perspectiva, São Paulo, 1997. Cultura digital. Santa Maria: Leonardo Foletto/BaixaCultura, 2011.

CORÁ, Maria Amelia Judurian. **Reflexões acerca das Culturas e das Artes em Tempo de Pandemia**. Revista NAU Social - v.11, n.21, p. 321 – 329. Nov 2020 / Abr 2021. <https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAQQw7AJahcKEwiowdGRja_-AhUAAAAAHQAAAAAQAw&url=https%3A%2F%2Fperiodicos.ufba.br%2Findex.php%2Fnausocial%2Farticle%2Fview%2F38602&psig=AOvVaw0SJc1ngH0Eeyxayo9t-rgd&ust=1681758599879322> Acesso: 19 abr. 24.

CORREIA, Pedro Miguel Alves Ribeiro e MOREIRA, Maria Faia Rafael. **Três grandes marcos da primeira década de história dos sites de redes sociais de larga escala: Friendster, MySpace, Facebook e a sua atomização em sites de redes sociais de nicho**. ALCEU - v.15 - n.30 - p.104 a 116 - jan./jun.2015. Disponível em: <<http://revistaalceu-acervo.com.puc-rio.br/media/Alceu%2030%20pp%20104%20a%20116.pdf>> Acesso: 20 mar. 24.

COSTA, Clarice da Silva. **Relações entre a Renovação Teatral e o Teleteatro**. Anais do VII Congresso da ABRACE. Tempos de memória: Vestígios, Ressonâncias e Mutações - Porto Alegre, Outubro, 2012. Disponível em: <<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/download/2361/2464&ved=2ahUKEwie5qy52Y-FaxVRq5UCHbqSB-oQFnoECA8QAQ&usg=AOvVaw1NW8gAnzsY2DYaHu7zzz60>> Acesso: 25 mar. 24.

DAS NEVES, João. **Análise do texto teatral**. Rio de Janeiro: Editora Europa, 1997.

ELLESTRÖM, Lars. **As modalidades das mídias II: um modelo expandido para compreender as relações intermídiais**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2021.

ENDRIGO, Sergio. **Io Che Amo Solo Te**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qHp8tObcI_U> Acesso: 21 jul. 23.

ESPETÁCULOS ONLINE. **Página inicial**. <<https://espetaculosonline.com>>. Acesso: 25 mar. 24.

FERNANDES, Sílvia. **Teatralidades contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 2010.

FESTIVAL DE TEATRO PRIMO ATTO. **O mágico de Oz.**

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CxkXOnxANWE> Acesso: 06/04/24> Acesso: 01 abr. 24.

FOLETTTO, Leonardo. **Efêmero revisitado: conversas sobre teatro e cultura digital.** Santa Maria: BaixaCultura, 2011.

GAZANA, C. et al. **Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro.** In: *Cultura Visual*, n. 19, julho/2013, Salvador: EDUFBA, p. 81-99.

GUIMARÃES, Pedro Maciel. **O caipira e a travesti. O programa gestual de um ator-autor: Matheus Nachtergaele.** Significação: revista de cultura audiovisual, vol. 39, núm. 37, enero-junio, 2012, pp. 110- 125. Universidade de São Paulo: São Paulo, Brasil. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/6097/609766001007.pdf>> Acesso: 12/07/23

<https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2012.71332>

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação.** 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

ISAACSSON, Marta. **Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias de imagem.** ArtCultura, Uberlândia, v. 13, n. 23, p. 7-22, jul.-dez. 2011.

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, dez. 2021.

<https://doi.org/10.5965/1414573103422021e0117>

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** Tradução: Suzana L. de Alexandria. 2^a ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KEMP, Philip. **Tudo sobre cinema.** Tradução: Fabiano Moraes, Livia de Almeida, Paulo Polzonoff Jr. e Jedro Jorgensen. Rio de Janeiro: Sexante, 2011.

KEMP, Simon. **5 billion social media users.** <<https://datareportal.com/reports/digital-2024-deep-dive-5-billion-social-media-users>> Acesso: 19 mar. 24.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático.** Tradução: Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LINS, Bernardo Felipe Estellita. **A evolução da Internet: uma perspectiva histórica.** Cadernos ASLEGIS, Janeiro/Abril, 2013.

<http://www.belins.eng.br/ac01/papers/aslegis48_art01_hist_internet.pdf> Acesso: 02 mar. 24.

LUPINACCI, Ludmila. **Da minha sala pra sua: Teorizando o fenômeno das lives em mídias sociais.** SciELO Preprints, 2020. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/gal/a/3B9LNCpBGMn8R7Ppw6vBHP/?lang=pt.>> Acesso: 26 mar. 24.

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.960>

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 3. Ed. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed, 2010.

MICHELL, Deborah Dure e CEOLIN, Patrícia. **O crescimento do Youtube no Brasil e a popularidade do canal Nostalgia**.

<https://www.riobrancofac.edu.br/site/doc/simposios/2016/O-crescimento-do-youtube-no-Brasil_Deborah-Dure.pdf> Acesso: 18 jul. 23.

MEMÓRIA GLOBO. **Perfil Matheus Nachtergaele**.

<<https://memoriaglobo.globo.com/perfil/matheus-nachtergaele/noticia/matheus-nachtergaele.ghtml>> Acesso: 12 jul. 23.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. **Teatro e cinema: uma perspectiva histórica**. ArtCultura, Uberlândia, v. 13, n. 23, p. 23-34, jul.-dez. 2011.

NACHTERGAELE, Matheus. **Entrevista: Matheus Nachtergaele fala de**

'Desconcerto', planos futuros e a arte no cenário atual. Entrevista concedida a Thiago Prata. Disponível em:

<<https://www.hojeemdia.com.br/entretenimento/entrevista-matheus-nachtergaele-fala-de-desconcerto-planos-futuros-e-a-arte-no-cenario-atual-1.790500>> Acesso: 03 mai. 2022

_____. **Matheus Nachtergaele diz que saber detalhes da morte de sua mãe o fortaleceu como artista: 'Fruto de uma tragédia familiar**. Entrevista concedida a Fábio Rosso. Disponível em:

<<https://gshow.globo.com/Famosos/noticia/matheus-nachtergaele-diz-que-saber-detalhes-da-morte-de-sua-mae-o-fortaleceu-como-artista-fruto-de-uma-tragedia-familiar.ghtml>> Acesso: 03 mai. 2022.

_____. **Matheus Nachtergaele em "Desconcerto" no #EmCasaComSesc**.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=To0j0Ss_GkE&t=718s> Acesso: 03 mai 2022.

OLIVERA, Édison Trombeta de, e CASADO, Tiago Souza Machado. **Toma que o filme é teu": Sai de Baixo entre o teleteatro e a sitcom**. Discursos fotográficos, Londrina, v.8, n.13, p.37-53, jul./dez. 2012.

<https://doi.org/10.5433/1984-7939.2012v8n13p37>

ORIENTANDO.ORG. **O que significa LGBTQIAPN+?**

<<https://orientando.org/o-que-significa-lgbtqiap/#:~:text=LGBTQIAPN%2B%20é%20uma%20sigla%20que,%2C%20Não%20Dbinárias%20e%20mais>> Acesso: 03 mar. 23.

PALLOTTINI, Renata. **Introdução à dramaturgia**. Editora Ática, São Paulo: 1998.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. Tradução: Maria Lúcia Pereira, J. Guinsburg, Rachel Araújo de Baptista Fuser, Eudinyr Fraga e Nanci Fernandes. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PLAZA, Julio. **ARTE E INTERATIVIDADE: autor-obra-recepção**. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2909>> Acesso: 03 abr. 23.

PEIXOTO, Fernando. **O que é teatro**. Editora Brasiliense, São Paulo: 1998.

PEREIRA, Verena Carla, SILVA, Michelle Bezerra da e CRUZ, Otávio Osaki. **Arte e cultura na pandemia - Convergências e inovações de espaços artísticos culturais com espaços virtuais**. Revista Internacional de Folkcomunicação. <<https://revistas.uepg.br/index.php/folkcom/article/view/19718/209209215885#citation>> Acesso: 16 abr. 23.

PEREZ, et al. **Os sentidos das lives no contexto da pandemia: do escapismo e da filantropia às lógicas identitárias**. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/gal/a/48dQ8C6mXXn6CtRbHnjFQTD>> Acesso: 03 mar. 24.

POLVILHO EDIÇÕES. **A Mariposa**. <<https://polvilhoedicoes.com/publicacoes/a-mariposa>> Acesso: 01 fev. 23.

POZZETTI, Gislaine. **A inferência das tecnologias digitais nas narrativas teatrais do século XXI**. Manaus: Editora UEA, 2021.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Tecnologia Digital**. <<https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/tecnologia-digital>> Acesso: 10 jan. 23.

RIBEIRO, Felipe Matheus Bachmann e NETO, Walter Lima Torres. **Olha o programa da peça!** Revista Urdimento. N° 16. Junho de 2011. Disponível em: <<https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/download/1414573101162011139/9513/48733>> Acesso: 13 abr. 2023.

RIBEIRO, Laura. **Glossário de Redes Sociais: 176 termos de Social Media que você precisa conhecer**. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/glossario-de-redes-sociais>> Acesso: 14 jul 23.

ROVERI, Sérgio. **Gianfrancesco Guarnieri. Um Grito Solto no Ar**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: Cultura - Fundação Padre Anchieta, 2004.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Ler o teatro contemporâneo**. Tradução: Andréa Stabel M. da Silva. São Paulo, Martins Fontes, 1998.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SAWAYA, Márcia Regina **Dicionário de Informática e Internet**. São Paulo: Nobel, 1999.

SYMPLA. **Evento: Um grito ao vivo**. <<https://www.sympla.com.br/evento-online/um-grito-ao-vivo/909539>> Acesso: 08 jul. 23.

_____. **Sobre Sympla**. <<https://www.sympla.com.br/sobre-sympla>> Acesso: 06 jul. 23.

TAMBOR, Confraria. **Roteiro do espetáculo Um grito ao vivo**. 2020. (Não publicado)

TAMBOR, Confraria. **Espetáculo Um grito ao vivo**. YouTube, 2020. Acesso: 05 mar. 21.

TEATRO PARA ALGUÉM. **Página inicial**. <<https://teatroparaalguem.com.br>>. Acesso: 25 mar. 24.

ZENHA, Luciana. **Redes sociais online: o que são as redes sociais e como se organizam?** Caderno de Educação, ano 20 - n 49, v.1 2017/2018, p. 19 a 42.

Disponível em:

<<https://revista.uemg.br/index.php/cadernodeeducacao/article/view/2809/1541>>

Acesso: 04 abr. 24