



Travessias
ISSN: 1982-5935
revista.travessias@unioeste.br
Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Brasil

Silva, Pedro Henrique Dettoni da; Matos, Ivan Delmanto Franklin de
Teatro virtual em tempos pandêmicos: um olhar sobre o futuro do espectador
Travessias, vol. 16, núm. 3, e30085, 2022, Septiembre-Diciembre
Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Cascavel, Brasil

DOI: <https://doi.org/10.48075/rt.v16i3.30085>

Disponibile en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=702073888013>

- ▶ [Cómo citar el artículo](#)
- ▶ [Número completo](#)
- ▶ [Más información del artículo](#)
- ▶ [Página de la revista en redalyc.org](#)

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto



TEATRO VIRTUAL EM TEMPOS PANDÊMICOS: UM OLHAR SOBRE O FUTURO DO ESPECTADOR

Pedro Henrique Dettoni da Silva – henriquepedro10@gmail.com
Universidade do Estado de Santa Catarina, UDESC, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil;
<https://orcid.org/0000-0002-2279-5321>

Ivan Delmanto Franklin de Matos – ivandelmanto@gmail.com
Universidade do Estado de Santa Catarina, UDESC, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil;
<https://orcid.org/0000-0001-5964-2962>

RESUMO: Este trabalho busca traçar as características do que seria a nova linguagem artística do teatro dentro do ambiente virtual, considerando as limitações técnicas deste espaço e de que maneiras essa linguagem artística se diferencia das obras audiovisuais e do próprio teatro presencial. A metodologia consiste na observação de duas propostas de encenações de peças que eram realizadas presencialmente antes da pandemia de COVID-19 e que foram adaptadas para a internet de diferentes formas entre 2020 e 2021. As análises destes espetáculos se juntam a fala de pesquisadores e artistas que discorrem sobre o movimento do teatro na internet, tanto do período pré-pandêmico quanto falas que acontecem durante esse momento. A partir disso, aprofunda-se a análise sobre a figura do *ciberespectador* e qual o seu papel nesta nova linguagem cênica. Levando em consideração esses elementos, a pesquisa procura por caminhos possíveis para o desenvolvimento posterior desta linguagem, considerando-a como uma forma válida de expressão cênica e permitindo-se vislumbrar as oportunidades de criação e divulgação que se abrem pelo ciberespaço.

PALAVRAS-CHAVE: Teatro; pandemia; virtual; espectador.

1 INTRODUÇÃO

Durante o ano de 2020, com a situação pandêmica e o consequente fechamento dos teatros e casas de espetáculo por tempo indeterminado, os artistas da cena foram forçados a migrar para ambientes virtuais onde novos trabalhos precisaram ser repensados não apenas a partir de elementos específicos como a iluminação ou outros objetos do espaço cênico, mas em seu cerne de produção e apresentação. Entrelaçar a arte teatral com estas novas mídias foi prejudicial a sua essência? É possível uma arte que não só explore os meios digitais, mas que também seja nativa do mesmo e mantenha os processos criativos artesanais do âmbito teatral? Num período pandêmico como o que passamos recentemente, quais foram as alternativas exploradas? Afinal: se faz teatro em quarentena?

Ponderando sobre a territorialidade geográfica e como sua dissolução no ambiente digital permite aos artistas se conectarem com o espectador de uma maneira sanitariamente segura, consideremos também como a internet abre espaço a uma possível relação entre artistas em espaços periféricos com públicos que, de outras formas, dificilmente teriam a oportunidade de entrar em contato com tais artistas

e suas obras, mesmo num cenário onde se reunir em teatros não mostrasse nenhum risco. Hoje, nos parâmetros possíveis, um artista no interior do Rio Grande do Sul poderia se apresentar para espectadores em Manaus, ou vice-versa. Esta reflexão toma como guia a definição desse (des)território digital segundo Pierre Lèvy em sua obra *Cibercultura*, que teve sua primeira edição publicada em 1997. Segundo Lèvy, a cibercultura integra tudo que diz respeito à maneira como os indivíduos interagem no meio virtual (o ciberespaço) e os diferentes grupos e comunidades que se formam a partir destas interações. Como a troca de informações nesse ambiente se dá de uma forma mais interativa em comparação com outros meios de comunicação pré-existentes, Lèvy formula que a própria construção do saber ocorre de uma maneira diferente, alterando, à longo prazo, os hábitos cotidianos de seus usuários.

Tendo isso em mente, analisemos dois espetáculos que foram adaptados para versões online durante o período pandêmico, um deles realizado pelo grupo de teatro La Broma, na cidade de Realeza, no sudoeste paranaense, e outro pela artista Jocasta Germano em sua cidade natal, Garuva, no norte de Santa Catarina. Ainda que ambas as obras sejam abordadas nesta pesquisa pela visão de artistas que retornaram às suas cidades em meio a pandemia, os dois projetos apresentam diferenças que permitem uma observação interessante em relação a alguns elementos. Enquanto o projeto de Germano é um solo apresentado em tempo real, a peça do Grupo La Broma conta com um elenco de cinco pessoas e foi gravada para posteriormente ser exibida online em vídeo, disponível a qualquer momento. Justamente por suas discrepâncias, ambos os projetos nos ajudam a elucidar algumas questões que aparecem nesses processos online realizados respectivamente durante os anos de 2020 e 2021.

2 O TECNÓVÍO E O AFETO

No mundo pré-pandêmico, ainda que já se desenvolvessem pesquisas e criações cênicas que exploravam o uso da internet e suas possibilidades (seja como “local” de apresentação ou em peças que permeiam esses espaços durante apresentações presenciais, com o uso de internet pelos atores em cena, por exemplo), o teatro sempre se orgulhou de ocupar um lugar de presença e contato direto entre artistas, técnicos e público, gerando o aparecimento de uma forma de conexão que é impossível de ser recriada através de uma tela. A essa diferença o artista e filósofo argentino Jorge Dubatti (2015) nomeia de *convívio* (ao se referir ao teatro presencial) e *tecnóvívio* (no contato entre artista e público em que há mediação de tecnologias). Segundo Dubatti (2015), o acontecimento do teatro remete a um convívio ancestral que é incapaz de ser reproduzido no ambiente digital. No artigo “*Convívio y tecnóvívio: el teatro entre infancia y babelismo*”, publicado na *Revista colombiana de las artes escénicas*, Dubatti afirma:

Sin convivio no hay teatro. Por eso el teatro no se puede hacer en televisión, ni en cine, ni en radio, ni en la web sin que el convivio desaparezca [...]. El convivio es un paradigma de las relaciones humanas que determina diferentes formas de lo artístico. Para profundizar la diferencia entre esas formas, oponemos al concepto de convivio, la noción de tecnovivio.² (DUBATTI, 2015, p. 45-46).¹

Dubatti (2015) descreve como a troca de estímulos entre os participantes de uma peça de teatro convivial cria relações que não ocorrem através de uma tela por remover, dessa forma, a sensação de *agregação comunal* e de que os artistas, do ponto de vista do espectador, estejam ali sentindo as mesmas coisas, afetando mas também se deixando afetar não só pela obra que estejam encenando mas também pelo público e suas reações. Ou seja, o *tecnovívio* se caracteriza como uma interação desterritorializada por intermediação tecnológica. Dentro do leque de interações do *tecnovívio*, porém, separam-se as possibilidades de contato em duas grandes formas: o *tecnovívio interativo* e o *tecnovívio monoativo*. Dentro da primeira categoria se encaixam o telefone, o chat online, as mensagens de texto, as redes sociais, os jogos online, ou seja, qualquer forma de interação onde há uma conexão entre duas ou mais pessoas. A segunda é constituída pela televisão, pelo cinema, pela rádio e até mesmo o livro. Isto é, formas de fruição de uma obra onde o espectador entra em contato com uma tecnologia que reproduz um conjunto de signos criados por um ou mais artistas, mas sem a possibilidade de estabelecer contato entre ambas as pontas desse processo. O artista não se afeta pelo contato do público com sua obra e sequer, na maioria dos casos, sabe desse contato do espectador com uma reprodução de seu trabalho.

É interessante pontuar como a grande maioria desses formatos do segundo grupo se caracterizam como modelos já hoje em dia mais “tradicionais” de tecnovívio. Isso explicita a busca das novas tecnologias por formas de contato que permitam tornar essa conexão cada vez mais interativa, num esforço de se aproximar gradativamente da experiência convivial, mas sem nunca conseguir substituí-la. Já examinando os desdobramentos da pandemia de COVID-19 nas artes cênicas, Dubatti comentou sobre essa busca em entrevista a Márcio Bastos, jornalista da revista pernambucana *Continente*, em dezembro do ano passado:

Apesar de seu posto avançado colossal, a tecnossobrevivência falhou em sua tentativa de substituir o convívio. Descobrimos que o *tecnovívio* pode nos oferecer muitas experiências bonitas, mas não pode substituir as experiências que o convívio nos oferece. Ele tentou e não deu certo (DUBATTI, 2020, online).

Outro elemento importante é o papel do técnico nessa forma de interação tecnológica com a obra. Ao técnico de teatro convivial, Dubatti (2020, online) chama de “técnico-artista”, reiterando como

¹ Sem convívio não há teatro. Por isso o teatro não se pode fazer na televisão, nem no cinema, nem na rádio, nem na web sem que o convívio desapareça [...]. O convívio é um paradigma das relações humanas que determina diferentes formas do artístico. Para aprofundar a diferença entre essas formas, opomos ao conceito de convívio, a noção de tecnovívio (tradução nossa).

a participação do iluminador, do sonoplasta e demais participantes que se mantêm, tradicionalmente, (fisicamente) ocultos da cena, ainda cria uma relação de troca com os artistas e espectadores. O termo não se aplica ao técnico de cinema, por exemplo, que de nenhuma forma cria conexão de troca de afetos com os artistas ou com o público de uma sala de exibição ao simplesmente iniciar a reprodução de um filme. A figura do técnico é interessante no contexto das novas produções justamente pela forma como sua ausência amplia, no caso do teatro, a sua importância. Ao migrar para o meio virtual, os artistas da cena tiveram a necessidade de aprender a operar sozinhos e fazendo uso de equipamentos caseiros muitos elementos que outrora seriam pensados e executados por um profissional habilitado para tal. E aqui é preciso que levemos em conta a “tradição” artística brasileira e até mesmo latino-americana da reinvenção diante da falta de estruturas adequadas. A cultura da “gambiarra”, como conhecemos, ganha dentro do âmbito artístico o grau de pesquisa e até mesmo possível escolha estética, como relatado pelo artista e pesquisador Alex de Souza na live “A Gambiarra no Teatro (e nas experiências realizadas durante a pandemia)”, organizada pelo canal do YouTube do centro cultural Casa Vermelha, ao responder uma pergunta sobre o uso da gambiarra no teatro brasileiro:

Considero que tem toda essa questão histórica nossa, do teatro no Brasil. De quase sempre nós só recebermos as sobras daquilo que já não se usa mais lá fora. Desde o período colonial até hoje. Hoje que estamos começando a utilizar os refletores de LED nos teatros, algo que na Europa, nos Estados Unidos já se usa há bem mais tempo (SOUZA, 2020, online).

3 (RE)INVENÇÕES PANDÊMICAS

As apresentações no ciberespaço abrem margem, porém, não apenas para o desenvolvimento da já incorporada cultura das gambiarras físicas, mas também para pensarmos na possibilidade das gambiarras virtuais. Isso porque este aprendizado e adequação do manejo das operações técnicas de uma apresentação reorganizadas para dentro de casa (ou, de modo geral, mesmo que num outro espaço, numa produção solo) não se reduz aos aparatos físicos. A ocupação do artista da cena presencial no meio digital traz à luz debates sobre o uso dos aplicativos, sites e domínios do ciberespaço que já foram “colonizados” por grandes empresas. Afinal, todos os meios de comunicação e redes sociais utilizados agora como plataformas para apresentações de teatro já tem seus algoritmos muito bem delimitados por grandes empresas que acabam ditando as regras de como esses espetáculos podem acontecer ou não, tornando os artistas, de certa forma, reféns dos limites que os códigos sustentam. De que forma o artista de teatro pode habitar este ambiente e subverter suas regras pré-definidas por multinacionais? Como os artistas da cena podem se apropriar das redes sociais, ressignificando-as para seus propósitos artísticos? Num desterritório onde os canais de contato entre usuários já foram colonizados pelo capital e suas grandes

corporações, como abrir espaço para as subversões de uma arte convivial em exílio? Para entender isso, precisamos antes compreender as relações dentro desse terreno. Existem meios de fugir destas regras? Existe gambiarra virtual?

Podemos tomar como alvo de análise, nesse quesito, o solo *Para Onde os Pássaros Vão Quando Chove*, dramaturgia de Guilherme Raphael que foi encenada por Jocasta Germano, com direção assinada por Arlette Souza. A encenação, originalmente pré-pandêmica, foi pensada justamente para ser extremamente adaptável, apresentada em casas e principalmente apartamentos, tendo cenas que podem dialogar com diferentes móveis e cômodos residenciais e que podem ser reestruturadas a cada novo “palco”. Sua versão online foi pensada por Germano da casa de sua família na cidade de Garuva, onde estava isolada durante a primeira onda da pandemia, ainda em 2020. Após a apresentação da peça, transmitida por meio de live na rede social Instagram, entrevistamos com a atriz por videochamada sobre seu processo de adaptação desse espetáculo que, por mais que já fosse adaptável em relação ao uso do espaço disponível, precisou ser (re)adaptado para a apresentação em *streaming* em rede.

Eu já sabia que seria super diferente, que seria um experimento. Ele surgiu, a vontade de montar, veio da vontade de estar em cena, tava morrendo de saudade e a gente está sem perspectiva de volta. Aí abriu um edital e eu pensei “meu, quero mostrar esse trabalho” (GERMANO, Jocasta. Em entrevista online cedida em dezembro de 2020).

Como já mencionado anteriormente, um ponto crucial que atravessa muitos, senão todos os processos teatrais para apresentação virtual é (a falta d) o contato com o espectador. O artista precisa se acostumar com um único equipamento-interlocutor em presença física, por meio do qual todos os demais o observam. Todos os olhares e ouvidos, todas as percepções sensoriais que participam do processo de fruição da obra são codificados, chegando ao espectador a partir de sistemas de áudio e vídeo que viajam por cabos e ondas eletromagnéticas. O solo de Jocasta em sua versão presencial tinha como um de seus pontos mais importantes e bem explorados na montagem o contato com o público. Sobre isso, Jocasta apontou, durante seus relatos, como foi o processo de exploração desse meio e de suas oportunidades, e como estas poderiam subverter as limitações que se criavam com a distância.

Não tem como eu usar a potência vocal aqui (dentro de casa) e o celular também me trouxe uma coisa do sussurro, se eu falar baixinho as pessoas me escutam, e é um outro lugar. E tem o tempo da câmera, também, que é outro. Não é o tempo de um olho, é o tempo da câmera, o tempo do movimento, da leitura da imagem. [...] Nada me preparou pra essa loucura que foi a adaptação de uma peça para uma versão online (GERMANO, 2020. online).

O processo de mediação do contato entre artista e público fornecido pelo ciberespaço se apresenta concomitantemente como uma solução e uma maldição. É claro, diante da impossibilidade de

agregação imposta pela era pandêmica não restaram alternativas seguras, que por consequência relegaram às novas mídias o espaço de abrigo, mesmo que temporário, para que um tipo novo de ritual cênico ocorresse. Por outro lado, este novo formato trouxe novas especificidades como a fala de Germano descreve. O tempo de impacto da sensação da plateia diante de um espetáculo muda, pela própria necessidade de tradução dos signos de um corpo a uma máquina, que passa adiante estes signos codificados a outra máquina, que só então re-traduz estes estímulos para outro ser humano. Este processo acontece tanto no que tange aos estímulos visuais quanto auditivos. Apesar destes pontos ambivalentes que acompanham continuamente as apresentações online, ainda existem outros pontos, inerentes ao uso dos meios de comunicação virtuais, que trazem novas oportunidades aos projetos. Um dos recursos mais interessantes explorado por Germano em sua adaptação virtual partiu da própria plataforma utilizada: os filtros disponíveis no Instagram. O uso desse elemento, tão cotidiano e trivial para muitos de nós, se revelou como um item cenográfico não apenas esteticamente interessante, mas que serviu como impulsionador das intenções da atriz em cena. Sobre a pesquisa dessa maquiagem cênica feita de códigos e pixels, Jocasta comentou:

Eu estava passando muitas horas por dia no Instagram. Muitas horas. E estava pensando: “cara, muita gente passa no Instagram, muita gente está ali, a gente se filma, a gente espetaculariza nossa vida. Então o que o Instagram tem de ferramenta que eu possa usar também para a peça?” Aí nisso me veio a ideia de usar os efeitos do Instagram, porque tem vários efeitos de câmera, vários efeitos de maquiagem. Aí fui estudando ali na dramaturgia onde cabia. [...] Claro, com a preparação da Arlette, com a direção dela [...] eu tive um guia, eu sabia pra onde ir (GERMANO, 2020, online).

A própria participação de Arlette Souza na direção da adaptação se apresenta como um ponto de importante reflexão sobre estes processos, afinal, por mais que seja um solo, ainda contou com a direção de Souza, mesmo que de maneira distanciada. Jocasta citou como, ao realizar a pesquisa de ações para as cenas e explorar as possibilidades da plataforma da apresentação, foi trocando, também por mensagens virtuais, comentários com Arlette, que dirigiu a adaptação de forma remota. Ainda assim, Germano reiterou, em diversos momentos, como não há, de forma alguma, comparação com a experiência presencial, tanto da apresentação quanto dos ensaios. Sobre o contato com o público, item importante dentre as diferenças mais latentes do convívio e do tecnovívio, além de ponto intimamente crucial do solo, também aconteceram novas formas de interação. Diferentemente das apresentações ao vivo, Jocasta explicou como o solo no Instagram permitiu ao público que interagisse com ela durante a apresentação por meio de mensagens escritas. Nesse ponto, ela comenta:

Uma outra coisa que a gente se depara [...] são os comentários subindo. Uma coisa é a gente apresentar a peça ao vivo e a gente recebe a resposta, você percebe a relação a

partir da presença, do olhar, do toque ou não. E ali eram palavras subindo enquanto eu estava ali concentrada, e não dava pra ignorar o que as pessoas estavam falando. Então foi um outro estado de atenção que me despertou em que eu fiquei super dividida em várias coisas. E imersa nesse celular, [...]. Aí quando acabou eu fiquei “meu, deu aquela sensação de apresentar”, sabe? (GERMANO, 2020, online).

A sensação de estar em cena e de pós-apresentação é um ponto extremamente interessante deste tipo de interação tecnovivial. Afinal, houve um contato, e espectadores assistiram a esta performance. Na live “Compartilhando processos remotos”, organizada também pelo canal do YouTube do espaço Casa Vermelha, a atriz Yasmin Furtado, da Cia Balacochê, de Florianópolis/SC, comentou sobre o processo cênico virtual *Saudade que chama*, realizado pelo grupo durante a segunda metade de 2020:

A sensação póstuma... a sensação de friozinho, sei lá, alguma coisa que a gente sente no final de um espetáculo de teatro - os atores e atrizes – em algum lugar eu senti isso também, mesmo entendendo o abismo que existe [entre apresentação convivial e tecnovivial], mas isso me satisfaz de alguma forma também, como atriz (FURTADO, 2020. online).

Esses relatos de artistas em relação a suas experiências tecnoviviais de contato com o público trazem novamente a indagação sobre o quanto essas apresentações virtuais conseguem aproximar-se da sensação oferecida numa experiência cênica num espaço físico no que diz respeito ao encontro entre artista, espectador e técnico - ainda que não o substitua, como explicado anteriormente pela fala de Dubatti. Na mesma live com a participação de Yasmin Furtado, o ator Fernando Yamamoto, do grupo Clowns de Shakespeare de Natal/RN, comenta sobre o espetáculo *Clã_Destin@: uma viagem cênico-cibernética*:

Tanto enquanto processo, quanto em quanto temporada, nós conseguimos sentir um gostinho muito próximo do que a gente faz no presencial. Isso foi uma descoberta muito bacana pra gente. Toda essa experiência tem um sabor muito peculiar. [...] É até difícil, acho que a presença tá sendo rediscutida e ressignificada, então falar em presença, eu acho que tem um nível de presença aqui. [...] Falar em convívio, como Dubatti fala, existe um tecnovívio aqui também, que é um tipo de convívio. Então até nas palavras é difícil de definir exatamente. Mas quando a gente voltar para esse convívio físico eu acho que tem muita coisa que a gente vai trazer dessa experiência (YAMAMOTO, 2020. online).

A situação descrita por Yamamoto exemplifica um movimento que pode ser percebido nos demais projetos citados neste trabalho. O momento em que passamos clamou pela formulação de neologismos próprios para o tipo de evento descrito. Não é teatro. Mas também não é audiovisual. Estamos realmente diante de uma linguagem mista, e, ao que tudo indica, dentre todas as mudanças de ordem estrutural que as artes da cena sofreram, um participante em especial ganha outro nível de

importância: o espectador. Nos interessa aqui recapitular um outro conceito trazido por Dubatti no primeiro capítulo: a diferença, dentro do tecnovívio, entre contato *interativo* e *monoativo*, isto é, a apresentação tecnovivial ao vivo com uma via de mão dupla no que diz respeito ao afeto e por outro lado a apresentação gravada, realizada anteriormente ao contato com o espectador, impossibilitando a participação direta deste no espetáculo. Afinal, tanto as experiências descritas pelos participantes da live do espaço Casa Vermelha quanto o solo de Jocasta Germano *Para onde os pássaros vão quando chove*, seriam contatos interativos, onde os artistas tiveram trocas com o público durante as apresentações, mesmo que à distância. Como se dá esse processo para os artistas que tenham apresentado trabalhos *monoativos*?

Podemos observar este ponto no outro espetáculo a ser analisado: *Turma da inventação na pandemia*, da Cia de Teatro La Broma, de Realeza/PR. Um espetáculo infantil baseado na obra de Ruth Rocha, *Marcelo, Marmelo, Martelo*, que já estava sendo realizada convivialmente pelo grupo, teve seu texto adaptado para o olhar das câmeras e para o momento histórico e foi gravado para, posteriormente, ser compartilhado com o público no ciberespaço. É pertinente destacar que este texto já havia sido adaptado pelo grupo de diferentes maneiras antes da pandemia: o Grupo La Broma atua a partir de um projeto de extensão do curso de Letras Português-Espanhol da UFFS – Universidade Federal da Fronteira Sul, e durante as muitas formações que o compuseram nos dez anos de existência do projeto, a obra de Ruth Rocha já foi adaptada para o teatro pelo grupo em português e também em espanhol, além de uma versão tecnovivial monoativa no formato de “radionovela”, realizada em meados de 2013. Ainda que adaptações dessa mesma obra já tivessem acontecido, as condições desta montagem se mostrariam únicas, uma vez que o grupo se reuniu poucas vezes e seguindo rigidamente o uso de máscaras, salvo para as gravações em si. Além disso, parte do elenco, por estar em isolamento inflexível, sequer se encontrou, com cenas sendo gravadas à distância pelo celular dos artistas.

Na história, Marcelo e Marina, irmãos, conversam por chamada de vídeo porque Marcelo estaria na casa dos tios/padrinhos, donos de um sítio, enquanto Marina está com a mãe e a avó em outro sítio, ambos os locais situados em diferentes linhas, como são chamadas as vilas estabelecidas no interior dos municípios da região. O resultado do processo fora um vídeo disponibilizado online de cerca de 50 minutos que exhibe cada cena do espetáculo como um “episódio” diferente (trazendo para dentro da dramaturgia, inclusive, a ideia da história ser uma “série”, discutida brevemente por outros personagens em prólogos que antecedem cada cena da “história principal” – a adaptação da obra de Ruth Rocha). Acredito caber aqui, em relação às próprias gravações, uma comparação com os relatos dados pelos artistas já citados, sobre a sensação de apresentação mesmo em peças online. Diante de minha experiência como membro participante desta adaptação do espetáculo (e tendo feito parte também de algumas das montagens antigas deste mesmo texto pelo grupo, no passado), percebi como a sensação em questão não me ocorreu em nenhuma instância, sendo talvez o mais próximo desta os possíveis diálogos posteriores

e retornos de pessoas que tiveram contato com a obra, mas que em nada substituem a sensação em questão.

Unindo os relatos citados até aqui, tomemos esse contato com o público em tempo real, tendo possibilidade de se deixar afetar durante a apresentação pelo retorno de um *ciberspectador* por meio de suas palavras, reações e emojis, como um dos, senão o grande ponto de ruptura entre as ditas experiências cênicas virtuais que possam ser intituladas de *teatro virtual* de outros processos que já caíam em nomenclaturas diferentes, mais voltadas para a fruição pelo intermeio audiovisual-digital, como o espetáculo do grupo La Broma, que durante sua adaptação foi aos poucos esculpido num formato próprio de vídeo disponibilizado online que não proporciona um contato em tempo real com o espectador – e, por isso, também não a “sensação pós-apresentação” relatada pelos artistas dos demais projetos previamente citados. Podemos então, se seguirmos essa premissa, considerar “teatro virtual” os processos que permitem o *tecnovívio interativo*, a interação em tempo real com o espectador.

4 A FRONTEIRA *ENTREMUNDOS*

Mas, tendo dito isso, qual a fronteira do que é o teatro virtual se partirmos “do outro ângulo”? Isto é, caso avaliemos as peças online ao invés de a partir de artistas descrevendo um espetáculo, mas da posição de internautas de que este é um fenômeno – independente da nomenclatura dada – que ocorre na internet. A delimitação das experiências de teatro virtual como “espetáculos veiculados em tempo real pela internet, havendo possibilidade de interação com o espectador” não abriria margem para que outros tipos de “performances” nativas do ciberespaço possam cair nesta categoria? Esta descrição não englobaria, por exemplo, *streamers* que apresentem diferentes tipos de conteúdo, levando em conta que suas “apresentações” criam um contato ao vivo com um público por meio da internet? Por exemplo, a drag queen Katy Uabba, persona criada pela artista Estela da Luz, realizou durante o ano de 2020 lives em uma plataforma própria para esses conteúdos, num formato de programa semanal, todos os domingos, intitulado “Show de K.U.”. As lives contavam com apresentações de *lipsync* da apresentadora, que também interagiu respondendo perguntas do público enquanto comentava notícias da cultura pop, em especial ligadas à música e ainda transmitia videoclipes escolhidos por ela dentro de um tema semanal. Apesar de se tratar de um conteúdo preparado especialmente para o meio digital sem citar em nenhum momento os termos “teatro” ou “artes cênicas”, o formato poderia funcionar presencialmente, dadas ressalvas de alguns quadros específicos. Mas mesmo tomar isso como argumento, indicaria então que, para que um projeto seja intitulado *teatro virtual*, ele precise necessariamente funcionar presencialmente? Independente das particularidades do programa online de Katy Uabba, pela definição, ele não poderia

ser caracterizado também como teatro virtual? **Atualmente, onde está a fronteira do teatro com o audiovisual?**

A atriz, professora, pesquisadora e diretora Juliana Jardim, que desenvolveu durante o ano de 2021 o curso *Estudos para cenas elétricas*, comenta um pouco sobre “*isso que alguns tem chamado de não-lugar*” em uma entrevista cedida ao site do Itaú Cultural, no final de abril do mesmo ano. Segundo a artista, que defende em seu curso a “*não saudade do palco*”, é preciso em primeiro lugar saber olhar para nossas experiências presenciais e trazer delas o que nos cabe, mas sem tentar necessariamente reproduzir o mesmo no ambiente digital e tampouco se fixar no fato de que as experiências do ciberespaço não substituem o palco:

O palco é um espaço. E podem acontecer coisas maravilhosas ali, mas, se eu ficar apenas com saudade de lá, parece-me que só fico comunicando um melodrama ou a minha dor, e ela se impõe – uma dor de uma ausência que acho muito pouco movimentadora de invenção, parece que não move. Assim, estou escolhendo não botar um refletor sobre a minha saudade do palco, mas muito mais olhar para outro assunto: o que sobra daquilo que a gente aprendeu lá? (JARDIM, Juliana. 2021, trecho retirado da publicação online “Papo de coxia: sobre a não saudade do palco”, por Milena Buarque e William Nunes)

No olhar de Jardim (2021, online), o interessante, que traz o caráter único de laboratório cênico ao momento e as experiências é justamente o pesquisar das ferramentas que temos disponíveis, câmera, áudio, rede, mas não a fundo, ou ao menos não fundo o bastante para que estes processos se caracterizem como audiovisual, conservando o caráter fragmentado de *entremundos*. Esse meio do caminho, que nos convida a estruturar um *mosaico do sensível* à distância seria justamente o ponto de movimentação a ser pesquisado. Entendo a posição da pesquisadora, num sentido mais amplo, como a busca de um elemento já discutido anteriormente: a gambiarra - física e virtual. Deixar que a ideia da gambiarra permeie as criações cênicas virtuais não só aproxima essas experiências dos métodos criativos que já estamos habituados, mas também permite que lancemos (nós, artistas, mas também nós, espectadores) outro olhar sobre esses processos, abrindo margem para que a própria relação do espectador-usuário com as redes seja alterada. Mas para que essa margem seja explorada, não devemos apenas utilizar dos canais disponíveis no ciberespaço como um ambiente passageiro de conexão durante a pandemia, mas sim explorar as possibilidades não-convencionais de uso dessas ferramentas ao máximo. Apenas a partir da subversão desses canais, ocorrerá a transformação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo, adaptado a partir de um trabalho de conclusão de curso defendido em 2021, se concentrou em apenas dois exemplos de adaptações de peças para o ambiente virtual durante o período pandêmico e não por acaso estes espetáculos em questão foram desenvolvidos em cidades pequenas da região sul. Este recorte, ainda que esteja oculto, acompanha o regresso do aluno-autor para uma destas cidade, sendo, inclusive, um dos objetivos do trabalho original se apresentar enquanto registro histórico desse tempo e acontecimentos, tanto no que diz respeito as adaptações cênicas quanto a construção de uma pesquisa acadêmica em isolamento sanitário.

Atualmente, revisitar este trabalho para desenvolver este artigo, já num mundo onde a pandemia está contida – ainda que não tenha sido erradicada – trouxe a luz a possibilidade de um distanciamento antropológico em relação ao entendimento da profundidade do momento de quarentena. Hoje já é possível que a aglomeração de público ocorra de forma responsável, muito em conta da vacinação rápida, gratuita e altamente capilarizada, possível graças ao sistema nacional de saúde. Por isso, podemos já pensar nos possíveis reflexos desse período recente nas montagens cênicas posteriores a ele. Não só uma observação possível do artista de volta aos palcos após ser forçado para as ciber-apresentações desterritorializadas, mas também do espectador pós quarentena. Como se comporta um público que foi reduzido ao tecnovívio por tanto tempo? Como é comum na pesquisa de situações recentes, ainda que as possibilidades de observação sejam amplas, apenas com mais tempo de distanciamento poderemos sentir visíveis as respostas.

REFERÊNCIAS

A GAMBARRA no Teatro (e nas experiências realizadas durante a pandemia). Realização de Centro Cultural Casa Vermelha. Florianópolis, 2020. (122 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GowVHqoZRQg>. Acesso em: 18 mar. 2021.

BASTOS, Márcio. “A pandemia revelou o poder do convívio”: diretor do instituto de artes do espetáculo da universidade de Buenos Aires, Jorge Dubatti reflete sobre as diferentes formas de fruição da arte teatral a partir do isolamento social. *Continente*, Recife, ed. 240,dez. 2020. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/240/ra-pandemia-revelou-o-poder-do-convivior>. Acesso em: 18 jan. 2021.

BUARQUE, Milena; NUNES, William. *Papo de coxia \ Sobre a não saudade do palco*. 2021. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/secoes/entrevista/papo-coxia-sobre-saudadepalco>. Acesso em: 27 maio 2021.

COMPARTILHANDO Processos Remotos. Realização de Centro Cultural Casa Vermelha. Florianópolis, 2020. (116 min.), Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_MQhpfXN5V0. Acesso em: 16 mar. 2021.

DUBATTI, Jorge. *Convivio y tecnovivio*: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, 44-54. 2015.

LEVY, Pièrre. *Cibercultura*. 6. ed. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p. Tradução: Carlos Irineu da Costa.

Title

Virtual theater in pandemic times: a look over the future of the spectator.

Abstract

This paper tries to draw the characteristics of what would be the new artistic language of theater within the virtual environment, considering the technical limitations of this space and in which ways this artistic language differentiates itself from audiovisual works and presential theater itself. The methodology consists in the observation of two staging proposals of plays that were performed presentially before the COVID-19 pandemic and that were adapted to the internet in diferente ways inbetween 2020 and 2021. The analyses of these spectacles joins the speech of researchers and artists who discourse about the movement of theater on the internet, both from the pre pandemic period as speeches that happen within this moment. From that, the analysis deepens over the figure of the *cyberspectator* and what is its place in this new scenic language. Taking these elements in account, the research looks for possible ways for further development of this language, considering it a valid form of scenic expression and allowing itself to glimpse the opportunities of creation and divulgation that open through the cyberspace.

Keywords

Theater; virtual; pandemic; spectator.

Recebido em: 07/11/2022

Aceito em: 01/12/2022