

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS

IASMIN DE NORONHA CRUZ RIOS

**Palcos digitais: possibilidades e desafios para a criação cênica no contexto da pandemia
de Covid-19**

BRASÍLIA

2021

IASMIN DE NORONHA CRUZ RIOS

Palcos digitais: possibilidades e desafios para a criação cênica no contexto da pandemia de Covid-19

Trabalho de conclusão do curso de Artes Cênicas, habilitação em Bacharelado, do Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientadora: Profa. Dra. Alice Stefânia Curi

BRASÍLIA

2021

AGRADECIMENTOS

Eu não posso seguir adiante sem antes agradecer a todos que caminharam comigo, me ajudaram, me socorreram e me apoiaram durante essa longa jornada que foi a minha graduação. Eu sou muito feliz de olhar ao meu lado e me ver rodeada de pessoas que querem o meu melhor e estão sempre dispostas a me ajudar. Saibam que o sentimento é recíproco. Esse trabalho é fruto de muito esforço e dedicação e ele não seria o mesmo sem as pessoas e as oportunidades que me surgiram nessa jornada que se iniciou em 2017 na Universidade de Brasília.

À minha família pelo apoio tremendo e incondicional. Mãe, Pai e Ju olhem onde eu cheguei... espero que vocês estejam tão felizes quanto eu. Esse é só o começo.

À minha amiga de coração Thatha por tudo tudo tudo tudo e mais um pouco... não existem palavras que consigam descrever minha gratidão pela sua amizade. Obrigada por ser sempre sensível, sincera e bondosa comigo.

À minha amiga Ágatinha que me socorreu e me salvou em momentos em que tudo parecia estar perdido. Obrigada pelo companheirismo, pelas otakisses, nerdezas e caminhadas sob o pôr do sol.

Aos meus *amigos queridos* do VRAUM. Obrigada por todos os rolês, pela companhia no Discord, pelas jogatinas, pelos filmes, pelos animes, pelas fofocas, pelos debates e pelas risadas.

Aos meus companheiros de curso, em especial Pri, Babi, Maju e Henri com quem convivi mais intensamente, gratidão pelas conversas, pelas trocas, pelos conselhos, pelas ajudas, pelos desabafos, pelos choros, pelos rolês e por todas as experiências artísticas que eu tive a honra de compartilhar com vocês.

Às minhas companheiras e companheiros do grupo *E tal Teatro*, Gi, Emi, Bru, Ady, Shir, Alê, Mattoso, Pri e Iury, por acreditarem em mim e terem me proporcionado uma das melhores experiências cênicas que eu já tive a honra de fazer parte: “*A*” *Trama*.

À minha orientadora Alice e ao grupo de pesquisa Poéticas do Corpo por me acolherem e me provocarem enquanto pesquisadora, estudante, artista e cidadã política.

Por fim, gostaria de agradecer a todas as pessoas que contribuíram de alguma forma com a minha formação enquanto pessoa, artista e pesquisadora. E também agradecer ao universo por iluminar meu caminho e me rodear de pessoas queridas.

RESUMO

Devido às circunstâncias impostas pela pandemia de Covid-19 o teatro precisou se adaptar a uma nova realidade, na qual o encontro entre artistas e espectadores não poderia mais acontecer de forma presencial. Diante disso, esse trabalho visa entender as possibilidades, desafios, semelhanças e diferenças entre as formas teatrais produzidas antes e durante a pandemia de Covid-19 a partir dos conceitos de *convívio*, de Jorge Dubatti, de *co-presença*, de Erika Fischer-Lichte, e a partir da experiência da autora como atriz-criadora de duas cenas produzidas no contexto da pandemia: *A Diaba no meu pijama* e “*Prefiro mil vezes ser pervertida do que idiota!*”.

Palavras-chave: Teatro digital; Convívio; Co-presença; Criação cênica.

ABSTRACT

Due to the circumstances imposed by the Covid-19 pandemic, the theater had to adapt to a new reality, in which the meeting between artists and spectators could no longer take place in person. Therefore, this work aims to understand the possibilities, challenges, similarities and differences between the theatrical forms produced before and during the Covid-19 pandemic, based on the concepts of *convívio*, by Jorge Dubatti, *co-presence*, by Erika Fischer-Lichte, and from the author's experience as an actress-creator of two scenes produced in the context of the pandemic: *A Diaba no meu pijama* e “*Prefiro mil vezes ser pervertida do que idiota!*”.

Key words: Digital theater; Convívio; Co-presence; Scenic creation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. O TEATRO E AS NOVAS MÍDIAS	11
1.1 Entre tempo e espaço	11
1.2 O teatro na pandemia e alguns exemplos.....	18
2. PALCOS DIGITAIS	24
2.1 <i>A Diaba no meu pijama</i>	24
2.2 <i>“Prefiro mil vezes ser pervertida do que idiota!”</i>	28
2.3 Depois dos aplausos	34
CONCLUSÃO.....	36
REFERÊNCIAS	40
APÊNDICES	42
APÊNDICE A – MANIFESTO ESCRITO PELA AUTORA	42
APÊNDICE B – FICHA ORGANIZACIONAL DA VIDEOPERFORMANCE ...	43
APÊNDICE C – STORYBOARD FEITO PELA AUTORA	44
APÊNDICE D – ENQUETE NO INSTAGRAM DA AUTORA.....	44

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: <i>Olar Universo!</i>	21
Figura 2: <i>Cada vez que alguém diz isso não é teatro se apaga uma estrela</i>	22
Figura 3: <i>A melhor versão</i>	23
Figura 4: Cartaz de divulgação do espetáculo <i>Isso (não) é real</i>	24
Figura 5: <i>A Diaba no meu pijama</i>	28
Figura 6: <i>“Prefiro mil vezes ser pervertida do que idiota!”</i>	33
Figura 7: Linha do tempo dos dois processos.....	34

INTRODUÇÃO

O ano de 2020 foi um ano de incertezas. Um vírus que despontava na China começou a se alastrar e rapidamente se tornou uma preocupação sanitária global. Esse vírus não só fechou teatros, museus, cinemas e cancelou eventos culturais de diversas categorias, como também impactou o transporte público, cancelou voos, suspendeu aulas e o trabalho presencial. Quem diria que um simples vírus seria capaz de desestabilizar completamente a vida dos seres humanos.

Diante disso algumas medidas sanitárias foram tomadas, entre elas o distanciamento social e o uso obrigatório de máscaras. Consequentemente houve uma intensificação da vida digital, passamos mais tempo conectados na rede e fomos obrigados a realizar muitas atividades básicas do nosso dia-a-dia através dela, inclusive aquelas que julgávamos impossíveis de serem realizadas de forma remota e digital, como o teatro. Em um primeiro momento somente serviços considerados essenciais como saúde, segurança, transporte e mercados permaneceram com seu funcionamento normalizado.

Apesar disso, os artistas e pesquisadores em arte resistiram (e ainda resistem) para manter viva a produção e a pesquisa da mesma. Mesmo diante de todas as dificuldades impostas pelo contexto da pandemia e também pelo contexto sociopolítico brasileiro, os artistas permanecem criando arte da maneira que podem: na internet, a distância, na janela das casas ou em espaços abertos.

Escutando entrevistas, seminários e debates com artistas brasileiros na internet foi possível perceber diversos pontos de vista sobre a produção artística durante a pandemia, alguns dos debates que acompanhei foram os do Ciclo de Conversas Sobre Teatro Digital¹ do FESTARA (Festival de Teatro de Araçatuba) e os do CPT² realizados pelo YouTube. É interessante escutar essas vozes porque estou escrevendo aqui também como atriz. E o que percebi é que cada artista possui uma opinião própria, uma percepção única sobre o teatro digital pandêmico e se ele podia ser considerado, ou não, teatro. Afinal, essa foi uma das grandes questões que perseguiu os artistas da cena durante a pandemia.

¹ https://www.facebook.com/festarafestival/videos/?ref=page_internal. Acesso em: 05/10/2021.

² <https://www.youtube.com/c/CPTSESC/featured>. Acesso em: 05/10/2021.

Em março de 2021 assisti a uma videoconferência³ com Jorge Dubatti⁴ a respeito da criação cênica digital com o tema “Artes conviviales, artes tecnoviviales y artes liminales: diversidad y pluralismo”. Ele fez comparações com a arte anterior à pandemia, defendeu a tradição e o lugar do teatro e disse que o que estamos produzindo agora é *diferente*. Entretanto, o que ele mais reforçou em sua fala foi a urgência de se continuar produzindo arte e novas epistemologias. E é com essa urgência que eu escrevo essa monografia.

Se me falassem há alguns anos atrás que eu estaria fazendo teatro sozinha em casa, no meio de uma pandemia, isolada, gravando tudo com uma câmera para publicar na internet, eu não acreditaria... e acreditaria menos ainda se me dissessem que isso ia ocorrer nos meus últimos semestres como aluna da graduação no Departamento de Artes Cênicas da UnB. Cada uma dessas afirmações vai contra tudo o que eu acreditava ou conhecia por teatro.

Durante a pandemia, as cenas que eu criei *A Diaba no meu pijama* e “*Prefiro mil vezes ser pervertida do que idiota!*”, e grande parte das cenas que eu assisti foram monólogos pré-gravados não interativos, e mesmo os espetáculos ao vivo, em sua maioria, não contavam com uma interação direta com as pessoas do outro lado da tela. Logo, chamá-las de teatro soava estranho, não somente para mim como para outras pessoas envolvidas no processo.

Esse desconforto me perseguiu durante meses e foi se materializando em diversas perguntas como: O que é teatro? O que é esse “soar estranho”? Como nomear este modo de produção artística pandêmica digital? O que são os vídeos publicados no TikTok e no Instagram? São performances? Os artistas precisam de redes sociais para sobreviverem na atualidade?

Assim, essa monografia se desenvolveu a partir dessas perguntas e de experiências pedagógicas de disciplinas de atuação e criação vividas no contexto do ensino remoto emergencial. O trabalho está estruturado em dois capítulos e, em linhas gerais, visa discutir aspectos da ontologia do teatro em paralelo às tecnologias digitais, e as características dos fazeres cênicos produzidos durante a pandemia apresentados no ambiente telemático. Como metodologia de pesquisa, além de leituras sobre o tema, assisti videoconferências, diferentes

³ Parte do ciclo denominado “encuentros con maestros y maestras del teatro” realizados pela Univalle (Cali, Colombia), para mais informações: <https://www.univalle.edu.co/arte-y-cultura/artes-diversidad-pluralismo-jorge-dubatti> Acesso em: 22/07/2021.

⁴ Jorge Dubatti é crítico, historiador e professor universitário, especializado em Teatro e Artes. Doutor em História e Teoria das Artes pela Universidade de Buenos Aires.

produções artísticas cênicas realizadas remotamente, e ainda criei e registrei duas criações próprias dessa natureza.

No primeiro capítulo me guiarei pelo estudo de duas características teatrais que foram postas à prova com a mediação tecnológica imposta pela pandemia: o tempo e o espaço compartilhados entre artistas e espectadores. Farei isso em diálogo com os conceitos de *convívio* e *co-presença* de Jorge Dubatti e Erika Fischer-Lichte⁵ respectivamente. Dentro disso, também buscarei entender o porquê de muitos trabalhos digitais terem se autointitulado *performance* e não *teatro* durante o período da pandemia. E para aproximar essa discussão da contemporaneidade, exporei o debate acerca do conceito de *liveness* desenvolvido por Philip Auslander⁶ e Fischer-Lichte.

Em seguida, abordarei alguns aspectos do teatro produzido na pandemia e argumentarei que como o teatro e a internet são múltiplos e adaptáveis é possível firmar um diálogo entre esses espaços que parecem opostos. Farei isso com base nos estudos midiáticos propostos por Jay David Bolter⁷ e Richard Grusin⁸ em torno do conceito de *remediação*, e nos estudos sobre teatro e performance digitais de Ana Bernstein⁹.

A título de exemplo, falarei brevemente sobre as seguintes obras artísticas digitais produzidas durante o período de 2020 e 2021: *Olar Universo!* de Luciana Paes, *Cada vez que alguém diz isso não é teatro se apaga uma estrela* da companhia Lagartijas Tiradas al Sol (México) e *A melhor versão* de Luis Felipe Sá e Daniel Herz, escolhidas por serem singulares em suas características e qualidades artísticas, e por terem influenciado na criação das minhas cenas.

No segundo capítulo dialogo com as teorias expostas no capítulo anterior a partir da minha da minha experiência como atriz-criadora das cenas: *A Diaba no meu pijama* e “*Prefiro mil vezes ser pervertida do que idiota!*”. Nele pensarei como o convívio e a co-presença, ou a falta deles, influenciou na minha forma de trabalho, desde a concepção das obras até a interação com

⁵ Erika Fischer-Lichte é professora na Freie Universitat de Berlim e dirige na mesma universidade o Centro de Investigação Internacional *Interweaving Performance Cultures*.

⁶ Philip Auslander é professor na Escola de Literatura, Mídia e Comunicação desde 1999 no Instituto de Tecnologia da Geórgia, EUA. É autor de *From Acting to Performance* (1997) e *Theory for Performance Studies* (2007).

⁷ Jay David Bolter é Wesley Chair of New Media e Co-diretor do *Augmented Media Lab* do Instituto de Tecnologia da Geórgia, EUA.

⁸ Richard Arthur Grusin é um estudioso e autor americano de novas mídias.

⁹ Ana Bernstein é doutora em Estudos da Performance (New York University), Mestre em História Social da Cultura (PUC-RJ) e Bacharel em Artes Cênicas (UNIRIO).

os meus colegas e com o público. É um capítulo de metáforas, imagens e sensações a respeito da produção, apresentação e recepção dessas obras, registradas inicialmente nos meus diários de bordo (registros de processo).

Motivada pela pesquisa sobre comunicação e tecnologia de André Lemos¹⁰ me aprofundarei nas questões das redes sociais e onde elas se encaixam como possibilidades artísticas – visto que essas se tornam uma realidade cada vez mais concreta e indispensável na vida da sociedade e do artista contemporâneo.

Por fim, farei um comparativo entre as criações artísticas desenvolvidas por mim, *A Diaba no meu pijama* e “*Prefiro mil vezes ser pervertida do que idiota!*”, e o teatro presencial no qual estava acostumada a criar, atuar e assistir.

Na conclusão busco enfatizar a emergência do teatro e do convívio observando como o sistema capitalista e o neoliberalismo influenciam na forma como nos comunicamos e produzimos arte. Abordarei as problemáticas acerca do acesso à tecnologia, tanto por parte dos espectadores quanto dos artistas; do acesso à informação para se utilizar e se aproveitar desses meios e a questão da dependência deles, assim como a ameaça da substituição de formas artísticas “analógicas” pelas novas mídias digitais.

¹⁰ André Lemos é professor titular da Faculdade de Comunicação da UFBA e pesquisador do CNPq.

1. O TEATRO E AS NOVAS MÍDIAS

1.1 Entre tempo e espaço

Para Dubatti, o acontecimento teatral pode ser entendido a partir da tríade “convívio + *poíesis* corporal + expectativa no acontecimento.”¹¹ (DUBATTI, 2020, p. 34, tradução nossa) nessa ordem cronológica de aparição. Ou seja, primeiro é preciso que a condição do convívio seja estabelecida para que então alguém comece a produzir *poiesis* corporal (artista) enquanto outra pessoa começa a esperar (espectador) essa *poiesis* corporal (DUBATTI, 2021, p. 258). Dito isso, o importante aqui vai ser entendermos a noção de convívio descrita por ele:

Chamamos de convívio teatral o encontro de artistas, técnicos e espectadores em uma encruzilhada territorial e temporal cotidiana (uma sala, a rua, um bar, uma casa, etc., em tempo presente), sem intermediação tecnológica que permita a subtração territorial dos corpos no encontro. [...] Sem convívio não há teatro. É por isso que o teatro não pode ser feito na televisão, ou no cinema, ou no rádio, ou na *web* sem que o convívio desapareça.¹² (DUBATTI, 2015, p. 45, tradução nossa)

Como é notável nesse trecho, a própria definição de convívio já foi pensada em oposição às tecnologias digitais como formas de mediação nas artes, assim, para nomear esses outros fazeres artísticos mediados tecnologicamente, Dubatti desenvolveu o conceito de *tecnovívio*, “O oposto do convívio é o tecnovívio, ou seja, a cultura viva desterritorializada pela intermediação tecnológica.”¹³ (DUBATTI, 2015, p. 45, tradução nossa). Em seu artigo *Experiência teatral, experiência tecnovivial* (2021), publicado na pandemia, ele se aprofunda ainda mais na diferença entre essas duas formas de interação e chega a separar alguns pares dicotômicos entre elas como: “- Calor dos corpos vivos / frieza tátil dos dispositivos eletrônicos. - Presença física / presença telemática e/ou virtual. - Territorialidade (intraterritorial) / desterritorialização (interterritorial).” (DUBATTI, 2021, p. 260).

¹¹ No original: “convívio + *poíesis* corporal + expectación en el acontecimiento.” (DUBATTI, 2020, p. 34)

¹² No original: “Llamamos convívio teatral a la reunión de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial y temporal cotidiana (una sala, la calle, un bar, una casa, etc., en el tiempo presente), sin intermediación tecnológica que permita la sustracción territorial de los cuerpos en el encuentro. [...] Sin convívio 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 convívio desaparezca. (DUBATTI, 2015, p. 45)

¹³ “Lo opuesto al convívio es el tecnovívio, es decir, la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica.” (DUBATTI, 2015, p. 45)

Dubatti ainda subdivide a noção de tecnovívio em: *tecnovívio interativo*, onde se conectam duas ou mais pessoas por intermédio tecnológico “homem-máquina-homem”, e *tecnovívio monoativo* “homem-máquina {homens}”¹⁴:

Chamamos ao tecnovívio interativo, dialógico, enquanto ao monoativo, monológico. Este tipo de tecnovívio monoativo é aquele proposto pelas tecnologias tradicionais do livro, do cinema, da televisão ou do rádio.¹⁵ (DUBATTI, 2015, p. 46, tradução nossa)

O tecnovívio é provavelmente o que melhor caracteriza nossas interações sociais no contexto pandêmico: dois corpos localizados em diferentes espaços (e às vezes diferentes tempos), mas conectados pelas possibilidades da rede de internet e dos aparelhos eletrônicos, principalmente dos telefones celulares, chamados de “controles remotos do cotidiano” por André Lemos (2005), incorporados cada vez maior em nossas atividades diárias:

O celular passa a ser um “teletudo”, um equipamento que é ao mesmo tempo telefone, máquina fotográfica, televisão, cinema, receptor de informações jornalísticas, difusor de e-mails e SMS, WAP, atualizador de sites (*moblogs*), localizador por GPS, tocador de música (MP3 e outros formatos), carteira eletrônica... Podemos agora falar, ver TV, pagar contas, interagir com outras pessoas por SMS, tirar fotos, ouvir música, pagar o estacionamento, comprar tickets para o cinema, entrar em uma festa e até organizar mobilizações políticas e/ou hedonistas (caso das *smart* e *flash mobs*). (LE MOS, 2005, pp. 6-7)

Lemos nos fala de uma percepção do início dos anos 2000, mas nela já percebemos uma tendência crescente da ubiquidade tecnológica em nossas vidas. Ele ainda observa: “a era da conexão não é necessariamente uma era da ‘comunicação’, o aumento das possibilidades de comunicação não garante, necessariamente, um maior enriquecimento do processo comunicativo (LE MOS, 2005, p. 9).

Tendo isso em mente, podemos compreender melhor a perspectiva de Dubatti ao propor o seguinte esquema: “artes teatrais < artes cênicas < artes do espetáculo” (DUBATTI, 2021, p. 262), onde ele determina que “todas as artes teatrais são artes cênicas (devido à condição territorial, geográfica, espacial do teatro), mas nem todas as artes cênicas são teatrais (conviviais e *poiético*-corporais).” (DUBATTI, 2021, p. 262). Já as artes do espetáculo, para ele, são consideradas a maior categoria, nela estão a maior quantidade e diversidade de manifestações artísticas e/ou performáticas, como as artes teatrais e cênicas, mas também “o cinema, a televisão, o mundo digital, o rádio, [...]” (DUBATTI, 2021, p. 262).

¹⁴ No original: “*hombre-máquina-hombre* u *hombre-máquina {hombres}*.” (DUBATTI, 2015, p. 45)

¹⁵ No original: “Llamamos al tecnovívio interactivo dialógico, en cambio al monoactivo, monológico. Este tipo de tecnovívio monoactivo es el que proponen las tecnologías del libro, el cine, la televisión o la radio tradicionales.” (DUBATTI, 2015, p. 46)

Dubatti também definiu uma terceira via para formas artísticas que estão em territórios fronteiriços, as artes *liminares*, que podem existir entre convívio e tecnovívio – como é o caso do teatro neotecnológico¹⁶ que predominou no período da pandemia. Em sua pesquisa, ele exemplifica essa forma artística a partir do “audiotheatre”:

As formas de tecnovívio auditivo, liminares com o teatro convivial pelo uso das técnicas teatrais, no seu suporte tecnológico virtual, propõem novas poéticas; podem chegar a grandes audiências através dos vínculos desterritorializados e, embora não proponham a experiência do teatro, vêm somarem-se à ampla oferta do pluriverso das artes do espetáculo para os trabalhadores do teatro. (DUBATTI, 2021, p. 267)

Se prestarmos atenção ao final do trecho acima vemos que Dubatti fala de “artes do espetáculo” e não de “teatro”. Isso acontece porque o “audiotheatre”, que ele usa como referência, não satisfaz as condições básicas de sua definição filosófica de teatro: o convívio e os vínculos territorializados, ou seja, a co-presença física entre atores e espectadores. Portanto, por mais que a obra seja nomeada como teatro ou teatro neotecnológico, se ela não satisfizer as condições básicas de existência do mesmo a partir da filosofia teatral de Dubatti, teoricamente, para ele, não podemos chama-la “teatro”. De todo modo, o autor reconhece que esses fazeres juntam-se para somar à pluralidade de fazeres artísticos e possibilitam que os artistas possam trabalhar nas condições adversas impostas pela pandemia.

Sobre a questão temporal, associada nessa monografia ao modo de apresentação¹⁷ do espetáculo, a discussão em defesa do teatro e da performance ao vivo é de longa data. No meio artístico, os estudos iniciados por Walter Benjamin (1969)¹⁸ possuem influência até hoje. De modo que a reprodutibilidade ainda é entendida como um dos principais mecanismos capitalistas para a transformação da obra de arte em mercadoria, objeto ou artefato.

No livro *A Arte da Performance* de RoseLee Goldberg¹⁹ (2015) percebemos que essa visão influenciou muitos artistas da performance do final dos anos 60 e o seu entendimento de

¹⁶ Termo utilizado pelo autor para definir o teatro que está sendo produzido no território liminar entre convívio e tecnovívio. (DUBATTI, 2015, p. 51)

¹⁷ Os modos de apresentação considerados por mim são: ao vivo – apresentações feitas em tempo compartilhado entre artistas e espectadores, mediadas tecnologicamente ou não – e pré-gravado – apresentações gravadas pelo artista em um determinado momento e assistidas pelos espectadores em outro.

¹⁸ WALTER, Benjamin. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. In: WALTER, Benjamin. *Illuminations*. [S. l.]: New York: Schocken Books, 1969. Disponível em: <https://web.mit.edu/allanmc/www/benjamin.pdf>. Acesso em: 31 ago. 2021.

¹⁹ RoseLee Goldberg é pioneira no estudo da arte da performance. Foi diretora da Royal College of Art Gallery em Londres e é docente da New York University.

arte como experiência transformadora e não somente como experiência estética. Sobre o contexto histórico da contracultura dos anos 60-70, Goldberg escreve:

O ano de 1968 assinalou, prematuramente, o início da década de 70. Naquele ano, os eventos políticos abalaram a vida cultural e social na Europa e nos Estados Unidos. O espírito dominante era de irritação e raiva diante dos valores e estruturas predominantes. [...] A galeria foi atacada como instituição de comercialismo, e buscaram-se novas formas de comunicar ideias ao público. (GOLDBERG, 2015, p. 142)

Desse modo, a performance dessa época, em grande parte, foi concebida em acontecimentos efêmeros, questionadores da ordem social, ritualísticos e no limiar entre arte e vida. Hoje, a efemeridade da performance permanece sendo para muitos uma de suas principais características e diferenciais, como Goldberg aponta,

Hoje, a arte da performance reflete a sensibilidade veloz da indústria das comunicações, mas é também o antídoto essencial contra os efeitos de distanciamento da tecnologia. Pois é a presença mesma do artista performático em tempo real, de performers ao vivo “fazendo parar o tempo”, o que confere a essa forma de expressão sua posição central. Na verdade, essa “presença viva” também explica seu apelo aos públicos que estão acompanhando a arte moderna nos novos museus, onde o engajamento com artistas de carne e osso é tão desejável como a contemplação das obras de arte. (GOLDBERG, 2015, p. 241)

Entretanto não falei da performance somente para desenvolver essa argumentação sobre a efemeridade da apresentação artística, mas também porque esta terminologia “performance” foi escolhida por muitos artistas e grupos teatrais para nomearem suas criações digitais no período da pandemia. Essa escolha não foi feita somente pela efemeridade²⁰ associada ao termo, mas também por outros fatores, como: a pessoalidade das obras (onde o artista expõe e explora poeticamente sua própria subjetividade), dramaturgias não lineares, autorais, autobiográficas, plurivocidades, polissemias, liminaridade (zonas de fricção e indiscernibilidade) entre arte e vida, hibridismo de linguagens (cênica, audiovisual, performance, etc.), autorreferencialidade²¹, etc. – que são descritos por Fischer-Lichte em seu livro *Estética do Performativo* (2019). Por isso percebemos a emergência dessa nomenclatura no meio artístico, onde ela se comporta

²⁰ A efemeridade das apresentações digitais pode ser percebida, por exemplo, no número de apresentações dos espetáculos. O artista tem a possibilidade de fazer a apresentação ao vivo somente uma vez e a gravação dessa apresentação fica disponível para ser assistida quantas vezes o espectador quiser, sem que o artista precise apresentá-la de novo.

²¹ “Neste processo, a percepção capta uma coisa como uma coisa. Por conseguinte, a coisa não é percebida como uma coisa a que depois se atribui sentido: este é gerado no acto da percepção e como acto de percepção.” (FISCHER-LICHTE, 2019, p. 339)

como um grande guarda-chuva²² para os fazeres artísticos liminares, pós-dramáticos e performativos.

Com relação ao teatro, Fischer-Lichte é uma das teóricas que defende de forma veemente a fugacidade como sendo uma característica ontológica aos espetáculos artísticos, de forma que eles perderiam o potencial de impacto e circulação de afetos caso fossem capturados (vídeo), ou seja, perderiam o estatuto mesmo de espetáculo na acepção a que ela adere – que, cabe destacar, difere da noção abrangente de “artes do espetáculo” adotada por Dubatti.

Os espectáculos não dispõem de um artefacto material fixo e transmissível, são fugazes e transitórios, existem apenas no presente, isto é, esgotam-se no contínuo devir e transcorrer da autopoiese do circuito retroactivo [...] Todas as tentativas de o fixar num artefacto, seja uma gravação áudio ou a captação em filme, estão destinadas ao fracasso, realçam de modo ainda mais evidente o fosso intransponível entre o espectáculo e um artefacto passível de se fixar ou reproduzir. Qualquer tentativa de reproduzir um espectáculo transforma-se numa tentativa de o documentar. (FISCHER-LICHTE, 2019, p. 176)

A “autopoiese do circuito retroativo” da qual fala é uma condição de existência do espetáculo, do acontecimento teatral, que se dá por meio das trocas visíveis e invisíveis entre atores e espectadores co-presentes em um mesmo espaço/tempo, essas trocas *poiéticas* funcionam de forma retroativa e são responsáveis por compor a experiência artística (FISCHER-LICHTE, 2019, p. 78).

Nos anos 90, principalmente nos EUA, também sob influência dos estudos de Benjamin, o debate sobre a tecnologia, reprodutibilidade e efemeridade do acontecimento artístico se intensificava em torno da noção de *liveness*. Steve Dixon²³ (2007) nos explica que esse debate se iniciou no contraste entre as teorias a respeito da mídia fotográfica de Benjamin e Roland Barthes²⁴, e na década de 90 passou a ser protagonizado por duas novas figuras pesquisadoras da arte da performance: Peggy Phelan²⁵ e Philip Auslander (DIXON, 2007, p. 122).

Dir-se-ia ter surgido uma nova oposição: entre espectáculos *live*, constituídos pela co-presença de actores e espectadores e gerados pelo circuito de retroacção autopoietico, por um lado, e espectáculos mediatizados, nos quais a produção e a recepção ocorrem

²² Um termo que dá conta de abarcar diversos fazeres. Um exemplo que temos disso nos estudos de gênero e sexualidade é o termo *queer*, que propõe abarcar todas as orientações sexuais não normativas.

²³ Steve Dixon é presidente da LASALLE College of the Arts em Cingapura, uma das principais instituições artísticas da Ásia. Ele é co-fundador e editor consultivo do International Journal of Performance Arts and Digital Media (Routledge).

²⁴ Roland Barthes (1915-1980) foi um crítico literário e cultural francês. Seus estudos sobre a semiótica fizeram do estruturalismo um dos movimentos mais importantes do século XX.

²⁵ Peggy Phelan é uma das fundadoras da Performance Studies International, ex-presidente do Departamento de Estudos da Performance da Universidade de Nova York de 1993 a 1996.

em separado. Aqui, o circuito retroactivo é anulado. (FISCHER-LICHTE, 2019, p. 152)

O termo *liveness* não possui uma definição no dicionário e nem uma tradução para o português – sua tradução literal seria algo semelhante à “vivacidade” de uma performance ou espetáculo teatral – porém nós também podemos entender o termo considerando as visões de Phelan e Auslander. Fischer-Lichte nos descreve que a primeira

atribui à performance *live* autenticidade e capacidade subversiva. Numa cultura cada vez mais comercializada e mediatizada, as performances *live* representariam o último resíduo capaz de oferecer resistência ao mercado e aos *media* - e, assim, à cultura dominante. Só na performance *live* apareceriam ainda restos de uma cultura «autêntica». A oposição à performance mediatizada, que é um produto da comercialização e representa os interesses do mercado, é, pois, intransponível. (FISCHER-LICHTE, 2019, pp. 153-154)

Já na visão de Auslander temos uma tentativa de apontar semelhanças entre as experiências de formas *live* (ou ao vivo) e as de formas mediatizadas:

Pode ser que estejamos em um ponto em que *liveness* não possa mais ser definida em termos da presença de seres humanos vivos uns diante dos outros ou de relações físicas e temporais. A definição emergente de *liveness* pode ser construída principalmente em torno da experiência afetiva do público. Na medida em que os sites e outras entidades virtuais respondem a nós em tempo real, eles *parecem* ao vivo para nós, e este pode ser o tipo de *liveness* que agora valorizamos.²⁶ (AUSLANDER, 2008, p. 62, tradução nossa)

Nota-se que para Phelan e Fischer-Lichte a própria noção de ao vivo já subentende um espetáculo que seja presencial, somente possível através da co-presença física. Já na definição de Auslander, vemos uma tentativa de provar que ao vivo é uma experiência subjetiva que parte da sensação de se estar conectado com alguém ou algo (como os sites e outras tecnologias responsivas que ele usa de exemplo) – ele inclusive nomeia essa interação de “co-presença tecnologicamente mediada” (AUSLANDER, 2008, p. 61), que podemos assemelhar da noção de tecnovívio de Dubatti.

A definição padrão de performance ao vivo é que esse é o tipo de performance em que os performers e o público estão física e temporariamente co-presentes um ao outro. Mas com o tempo, passamos a usar “ao vivo” para descrever situações de performance que não atendem a essas condições básicas.²⁷ (AUSLANDER, 2008, p.60, tradução nossa)

²⁶ No original: “It may be that we are at a point at which *liveness* can no longer be defined in terms of either the presence of living human beings before each other or physical and temporal relationships. The emerging definition of *liveness* may be built primarily around the audience’s affective experience. To the extent that websites and other virtual entities respond to us in real time, they *feel* live to us, and this may be the kind of *liveness* we now value.” (AUSLANDER, 2008, p. 62)

²⁷ No original: “The default definition of live performance is that it is the kind of performance in which the performers and the audience are both physically and temporally co-present to one another. But over time, we have

Diante disso, é possível perceber a polarização de dois lados nesse debate, artistas e pesquisadores que são resistentes à mediação tecnológica e protetivos dos fazeres artísticos co-presentes ou conviviais, como é o caso de Phelan e Fischer-Lichte, e artistas que defendem o uso da tecnologia e das novas mídias como iguais ou semelhantes a esses fazeres, como é o caso de Auslander.

Para Auslander, o debate acerca de *liveness* está relacionado à *mediatização* da obra de arte, que, de forma geral, podemos entender como a influência das novas mídias e da cultura de massa (ou de reprodução) na produção artística:

Várias premissas importantes estão implícitas em meu uso da palavra “mediatizado”, que peguei emprestado de Jean Baudrillard. Costumo empregar essa palavra, reconhecidamente de forma generalizada, para indicar que um objeto cultural específico é um produto da mídia de massa ou da tecnologia da mídia. “Performance mediatizada” é a performance que circula na televisão, como gravações de áudio ou vídeo, e em outras formas baseadas em tecnologias de reprodução.²⁸ (AUSLANDER, 2008, p. 4, tradução nossa)

Ele não defende, no entanto, que performances ao vivo e mediatizadas dividam uma mesma ontologia, apesar de mostrar aproximações entre as mesmas. O que ele defende é que essas performances sejam analisadas levando em consideração suas posições dentro da economia cultural e que a relação entre elas deve ser pensada de forma histórica e contextualizada e não de forma ontológica ou tecnologicamente determinada (AUSLANDER, 2008, p. 56).

Como é de se esperar, essa defesa de Auslander é um tanto polêmica e é criticada por muitos artistas e teóricos. Principalmente os defensores da performance e do teatro presenciais. Fischer-Lichte, por exemplo, pauta seu entendimento de espetáculo como experiência transformadora sustentada pelas trocas visíveis e invisíveis entre artistas e espectadores estabelecidas no vínculo espaço-temporal da co-presença, e Dubatti corrobora com isso, ao definir o mesmo vínculo espaço-temporal como condição para o convívio e consequentemente para o acontecimento teatral.

come to use ‘live’ to describe performance situations that do not meet those basic conditions.” (AUSLANDER, 2008, p. 60)

²⁸ No original: “Several important premises are implied by my use of the word “mediatized,” which I have borrowed from Jean Baudrillard. I often employ this word, admittedly somewhat loosely, to indicate that a particular cultural object is a product of the mass media or of media technology. “Mediatized performance” is performance that is circulated on television, as audio or video recordings, and in other forms based in technologies of reproduction.” (AUSLANDER, 2008, P. 4)

Realmente, as visões dos dois são mais conservadoras e tradicionalistas em comparação com a de Auslander e de outros pesquisadores e artistas. Mas foi por isso que decidi iniciar minha pesquisa em diálogo com eles, para conseguir mostrar os extremos e a complexidade desse debate a respeito da mediação do espetáculo teatral e para mostrar que não existe certo ou errado, existem pontos de vista diferentes e teorias diversas.

1.2 O teatro na pandemia e alguns exemplos

Ana Bernstein (2017) em seu artigo *Performance, tecnologia e presença: The Builders Association*, nos mostra que a tecnologia não é algo estranho ao teatro, na verdade sempre o acompanhou, “a própria etimologia da palavra técnica, do grego *tekhnē*, que significa arte, habilidade ou conhecimento prático, evidencia a estreita ligação entre arte e tecnologia” (BERNSTEIN, 2017, p. 402). Essa ligação pode ser vista quando estudamos o surgimento da televisão e do cinema por exemplo, que importaram diversas técnicas e metodologias teatrais para as suas próprias produções.

Como A. Nicholas Vardac mostra em seu estudo clássico *Stage to Screen* (1949), as estruturas narrativas e dispositivos visuais do cinema, incluindo o close-up e o fade-in/fade-out e a edição paralela, foram totalmente desenvolvidos no palco antes de se tornarem os fundamentos da linguagem do novo *medium*, pelo menos em suas formas narrativas.²⁹ (AUSLANDER, 2008, p. 11, tradução nossa)

A interdependência midiática é estudada por Jay David Bolter e Richard Grusin no livro *Remediation: Understanding New Media* (2000). Nele, os autores explicam que os novos *mediums*³⁰ que surgem sempre buscam referências em seus antecessores no desejo de se aproximarem cada vez mais ao *imediatismo*³¹, e os *mediums* antigos para permanecerem relevantes dialogam com as possibilidades dos mais novos.

O desejo por imediatismo leva as mídias digitais a se aproveitarem avidamente umas das outras, bem como de suas predecessoras analógicas, como o cinema, televisão e fotografia. Sempre que um *medium* parece ter convencido os espectadores de sua

²⁹ No original: “As A. Nicholas Vardac shows in his classic study *Stage to Screen* (1949), the narrative structures and visual devices of cinema, including the close-up and the fade-in/fade-out, and parallel editing, had all been fully developed on stage before becoming the foundations of the new medium’s language, at least in its narrative forms.” (AUSLANDER, 2008, p. 11)

³⁰ Manterei a palavra em inglês em concordância com a tradução feita no livro de Fischer-Lichte (2019), que também a manteve. Como veremos, Bolter e Grusin utilizam as palavras *medium* e mídia de forma aproximada, portanto farei o mesmo nessa monografia.

³¹ A palavra utilizada pelos autores no original é *immediacy*, que pode ser entendida como o desejo de se “apagar todos os traços de mediação” presentes em alguma mídia, como as bordas de um celular, botões, janelas *pop-up*, etc. (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 5, tradução nossa)

imedição, outra mídia tenta se apropriar dessa convicção.³² (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 9, tradução nossa)

O teatro não é uma exceção nesse esquema interativo intermediático. Ana Bernstein comprova que o surgimento de “diferentes formas e práticas artísticas, como o teatro multimídia, teatro virtual, teatro intermídia, teatro ciborgue, performance digital etc.” nos anos 90 se deu justamente na incorporação e influência de novas mídias (BERNSTEIN, 2017, p. 401) e ainda hoje esses fazeres permanecem em diálogo constante.

a profusão de publicações dedicadas ao teatro e à performance digital, intermídia, multimedia, ciborgue etc., bem como publicações referentes às novas mídias e à própria questão da presença, somadas à onda de re-performances impulsionadas pelos projetos, de Marina Abramović, *Seven easy pieces* e *The artist is present*, indica não só uma verdadeira “virada intermídia” nas artes como também revela que a questão da presença vem sendo recolocada em diferentes termos, especialmente no que tange à relação com as novas mídias. (BERNSTEIN, 2017, P. 407)

Isto significa que o teatro digital ou a videoperformance não são novidades causadas pela pandemia e creio que parte da dificuldade de se nomear ou entender a arte criada nesse período para o ambiente telemático foram causadas justamente pela falta de (re)conhecimento a respeito da arte digital e sua multiplicidade de fazeres citados acima.

Ao traçar um paralelo com os estudos midiáticos de Bolter e Grusin, ou seja, tratando as mídias digitais e o teatro como diferentes *mediums*³³, podemos assimilar algumas formas de teatro produzidas na pandemia a partir do conceito de *remediação* desenvolvido por eles. Cabe destacar que esse conceito é desenvolvido do principalmente do ponto de vista dos *mediums* e não do conteúdo que se encontra neles. Eles explicam:

A palavra deriva, fundamentalmente, do Latim *remederi* – “curar, restaurar a saúde.” Adotamos a palavra para expressar a maneira como um *medium* é visto por nossa cultura como sendo reformado ou melhorado a partir de outro. Essa crença na reforma é particularmente forte para aqueles que hoje estão redirecionando mídias antigas para formas digitais.³⁴ (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 59, tradução nossa)

³² No original: “The desire for immediacy leads digital media to borrow avidly from each other as well as from their analog predecessors such as film, television, and photography. Whenever one medium seems to have convinced viewers of its immediacy, other media try to appropriate that conviction.” (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 9)

³³ Fischer-Lichte inclusive nos descreve o teatro como *medium* no seguinte trecho: “Como a própria etimologia do termo teatro sugere (do grego *theatron*: local para olhar; de *theasthai*, olhar; *thea*: vista), trata-se de um *medium* orientado para a percepção sensorial do olho, para a visão.” (FISCHER-LICHTE, 2019, p. 133)

³⁴ No original: “The word derives ultimately from the Latin *remederi* – ‘to heal, to restore to health.’ We have adopted the word to express the way in which one medium is seen by our culture as reforming or improving upon another. This belief in reform is particularly strong for those who are today repurposing earlier media into digital forms.” (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 59)

Na minha percepção, Bolter e Grusin apresentam o conceito de remediação mais como um espectro, então em uma parte desse espectro temos a remediação que busca destacar um *medium* em outro *medium* – por exemplo a documentação em vídeo (*medium*: vídeo) de uma peça teatral (*medium*: teatro) publicada na internet (*medium*: mídias digitais) – que pretende preservar a obra de arte original e facilitar o acesso a ela, de modo que “o espectador se sinta como se estivesse confrontando o *medium* original do conteúdo” e não o *medium* final no qual a obra foi colocada (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 45). E em outra parte desse espectro, temos a remediação que busca apagar o primeiro *medium* e valorizar o segundo, como é o caso das experiências cênicas pensadas para o ambiente telemático, que valorizam a linguagem audiovisual e se utilizam de outros elementos digitais, como jogos eletrônicos, *chats* online, mensagens de *email*, etc.

As possibilidades de remediação foram adotadas por muitos grupos na tentativa de tornar presente o teatro no espaço digital no período da pandemia, as próprias redes sociais como o Instagram e o YouTube foram utilizadas como meio de divulgação, exposição e experimentação de diversos trabalhos artísticos. Um dos exemplos que temos disso no teatro brasileiro são os trabalhos multimidiáticos realizados pelo Teatro Oficina Uzyna Uzona dentro do chamado “Terreiro Eletrônico”, espaço cênico projetado por Lina Bo Bardi inaugurado na década de 90, e que vêm sendo publicados no canal³⁵ do grupo no YouTube há anos.

Com a inauguração do Terreiro Eletrônico, o vídeo em cena torna-se uma força experimental dentro do grupo, em mutação e reinvenção constante a partir dos projetos entre mídias da companhia. Além do sistema de projeções, passa a praticar experimentos em forma de DVDs dos espetáculos, transmissões online ao vivo de suas peças em diversas plataformas, criação de web séries, etc. (VINAGRE, 2020, p. 79)

Durante a pandemia, enquanto o debate sobre o teatro ou o não-teatro consumia artistas e pesquisadores, o Teatro Oficina assumiu um tom de humor ao nomear seus espetáculos realizados no período como OAVNI³⁶: objeto audiovisual não identificado, reforçando assim a necessidade de se continuar produzindo arte e não se deixar paralisar pelas dificuldades impostas pela pandemia ou por discussões ontológicas. A respeito dos efeitos da pandemia no Oficina, Camila Mota, uma das atrizes do grupo, escreve:

³⁵ Canal do Teatro Oficina no YouTube: <https://www.youtube.com/c/uzonauzyna>. Acesso em: 24/09/2021

³⁶ “Objeto AudioVisual Não Identificado”. Para saber mais: <https://www.youtube.com/watch?v=Pb3lxMRnXQw&t=16s> acesso em: 04/11/2021

antes da pandemia estourar, estávamos em cartaz com roda viva, o espetáculo que trouxe pra tropicália o coro grego. *mutação de apoteose*, espetáculo que dirigi na FLIP, e era uma pororoca de coros diversos, entraria em cartaz.

essas peças não conseguem nem se aventurar nos OAVNIS – objetos audiovisuais não identificados das transmissões por zoom.

talvez, depois da pletera de alegria de uma vacinação em larguíssima escala, os coros retornem e, com eles, o prazer inigualável de se dissolver na multidão. (MOTA, 2020, pp. 36-37)

Assim como o Teatro Oficina, durante a pandemia diversos artistas e grupos de teatro se mobilizaram para criar arte em diálogo com as mídias digitais. A seguir, citarei algumas das obras artísticas singulares transmitidas no YouTube que mais me moveram enquanto artista e pesquisadora e pontuarei elementos característicos da remediação presentes nelas.

*Olar Universo!*³⁷ (2020) de Luciana Paes é um espetáculo estilo *vlog*³⁸ em que a artista convoca o público a refletir sobre a existência humana. O ambiente da cena é o interior da casa dela (assim como foi o da maioria dos espetáculos até os teatros serem reabertos), o que dá a sensação de proximidade/intimidade, ou até de estarmos dentro da cabeça da personagem. O espetáculo é pensado para as mídias digitais, mas sua execução se embasa principalmente em elementos da linguagem teatral e performática percebidos na iluminação, maquiagem e figurino, na dramaturgia não linear, no diálogo da atriz com o público e na liminaridade entre a ficção dramatúrgica e a vida da pessoa em cena.

Figura 1: *Olar Universo!*



Fonte: Compilação da autora³⁹

³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=LNHmnrOxKSg&t=613s>. Acesso em: 26/09/2021

³⁸ Forma de blog realizado por meio de vídeos. No YouTube o estilo de *vlog* mais comum é o que acompanha o dia-a-dia da pessoa.

³⁹ Montagem a partir de imagens capturadas do vídeo do espetáculo *Olar Universo!* no YouTube.

*Cada vez que alguien diz isso não é teatro se apaga una estrella*⁴⁰ (2021) da companhia Lagartijas Tiradas al Sol (México), é uma espécie de videoarte apresentada no festival Cena Contemporânea de 2020 e foi muito importante para reforçar a emergência de se produzir teatro durante a pandemia. De acordo com o grupo o vídeo não é um espetáculo teatral, mas um trabalho para refletir sobre esse fazer. No entanto, ele foi apresentado como parte da programação de um festival de teatro e na minha opinião parece um híbrido de poesia, performance e audiovisual – onde as imagens concretas de aviões dialogam com o texto na tela e as palavras são ditas pelo artista em tom de monólogo. Este é um exemplo de uma remediação extrema porque trabalha com diversas linguagens: teatro, literatura e audiovisual e faz com que todos esses *mediums* coexistam em uma mesma obra.

Figura 2: *Cada vez que alguien diz isso não é teatro se apaga una estrella*



Fonte: Compilação da autora⁴¹

*A melhor versão*⁴² (2021) de Luis Felipe Sá e Daniel Herz é um caso peculiar de espetáculo que se equilibra em uma linha muito tênue entre teatro e audiovisual. Ele não é somente teatro, porque não é um registro (documentação). Este espetáculo foi feito para a câmera, mas também não é estritamente um filme, porque a execução, o jogo de cena, do espetáculo é fortemente pautada na linguagem teatral. Além disso, as locações são todas feitas em diferentes ambientes de um teatro: palco – com seu cenário e refletores, plateia – com suas tradicionais fileiras de cadeiras, e camarins – com seus espelhos iluminados, figurinos e maquiagens.

⁴⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=X1feEhCxGO0&t=11s>. Acesso em: 26/09/2021.

⁴¹ Montagem a partir de imagens capturadas do vídeo de *Cada vez que alguien diz isso não é teatro se apaga una estrella* no YouTube.

⁴² https://www.youtube.com/watch?v=QSa_kVHzmk4&t=11s. Acesso em: 26/09/2021.

Figura 3: *A melhor versão*

Fonte: Compilação da autora⁴³

É difícil se ater a uma visão ontológica de teatro nessas circunstâncias. Dependendo do aspecto a ser observado: presença, interpretação, dramaturgia, mediação tecnológica, etc., as opiniões divergem. Ao trazer as obras artísticas citadas acima, minha intenção foi apontar para a pluralidade e os hibridismos possíveis na interação entre teatro e tecnologias digitais. Busquei também reforçar a presença do teatro como parte do mundo midiático no qual vivemos, em que “[...] nenhum *medium*, ao que parece, pode agora funcionar independentemente e estabelecer seu próprio espaço de significado cultural de forma isolada.”⁴⁴ (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 55, tradução nossa). Portanto, é necessário que o teatro continue em movimento e diálogo com as novas mídias, assim como é necessário que as novas mídias sejam adequadas para receber e conservar fazeres artísticos de mídias anteriores.

⁴³ Montagem a partir de imagens capturadas do vídeo do espetáculo *A melhor versão* no YouTube.

⁴⁴ No original: “[...] No medium, it seems, can now function independently and establish its own separate and purified space of cultural meaning.” (BOLTER E GRUSIN, 2000, p. 55)

2. PALCOS DIGITAIS

2.1 *A Diaba no meu pijama*⁴⁵

Devido a pandemia de Covid-19 as pessoas precisaram se adaptar no trabalho, nos estudos e em outras frentes para realizarem suas funções de forma remota em casa. O Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília não foi exceção.

No segundo semestre de 2019, a turma da qual eu fazia parte realizou a montagem do espetáculo *Isso (não) é real*, inspirado no livro *Senhor das Moscas* de William Goldin, dirigido por Márcia Duarte na disciplina Projeto em Interpretação Teatral. O espetáculo foi apresentado três vezes na mostra semestral do curso, o *Cometa Cenas*, e continuaríamos a desenvolvê-lo no semestre seguinte na disciplina Diplomação em Interpretação Teatral com a direção de Alice Stefânia.

Figura 4: Cartaz de divulgação do espetáculo *Isso (não) é real*



Fonte: Arquivo da autora

Mas na segunda semana de aula do primeiro semestre de 2020, em março, as aulas foram suspensas sem data para retorno e todos foram mandados para casa. Em agosto do mesmo ano, o semestre foi retomado remotamente. E com isso, nossa professora escolhida para dirigir o

⁴⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=YqqXzvULgqQ&t=21s>. Acesso em 20/09/2021.

espetáculo e ministrar a disciplina conversou conosco sobre as nossas possibilidades: poderíamos esperar a situação normalizar e cursar a disciplina em outro semestre, ou realizar a disciplina remotamente com a proposta de criarmos cenas individuais ou em grupo⁴⁶, em que nós teríamos liberdade artística criativa e ela nos ajudaria como nossa orientadora.

Como havia uma grande incerteza de até quando esse isolamento precisaria ser mantido e nem todos poderiam voltar para a universidade tão cedo, por serem ou morarem com alguém do grupo de risco⁴⁷, a maioria da turma decidiu continuar com a disciplina remotamente.

O primeiro exercício cênico que realizamos foi a criação cênica de um manifesto⁴⁸ de até cinco minutos que respondesse perguntas relacionadas ao momento crítico pelo qual estávamos passando, como: “o que quero dizer ao mundo hoje”, “como a pandemia me afeta” e “como a situação política do país me afeta”. Por fim, a cena manifesto deveria ser apresentada ao vivo para a turma.

Depois dessa primeira atividade a turma se dividiu em pequenos grupos de trabalho onde desenvolveríamos nossas cenas. Nessa disciplina também contamos com a participação de Clarice César, estudante do mestrado que estava realizando prática docente, ela e a professora se alternaram nas orientações dos grupos. Assim, os três encontros da disciplina durante a semana foram divididos em: encontro com o seu grupo, encontro do seu grupo com uma orientadora e por fim encontro da turma (todos os grupos) com as orientadoras⁴⁹.

Trabalhar em grupo presencialmente já é algo complexo, então fazer isso online, a distância, em lugares completamente diferentes, dispondo de equipamentos e habilidades técnicas distintas se mostrou um desafio maior ainda. Diante dessas dificuldades meu grupo optou por trabalhar em solos (cada um com a sua própria cena).

Contudo eu não sabia por onde começar a criar naquelas circunstâncias. Devo alongar o corpo como se o chão de cerâmica fosse o de madeira do teatro? Monto um cenário com os objetos do meu quarto? Testo uma luz com o meu abajur? Imagino um figurino com as roupas do meu armário? Me enrolo nas cortinas? Ou eu finjo que nada disso existe e uso um plano de

⁴⁶ Tanto as cenas individuais quanto as cenas em grupo deveriam ser feitas de forma remota com os alunos em suas casas.

⁴⁷ Pessoas do grupo de risco são aquelas que estão mais suscetíveis a terem complicações pela infecção viral.

⁴⁸ O manifesto escrito pela autora se encontra no APÊNDICE A.

⁴⁹ Os encontros com a turma eram voltados para a apresentação das cenas e feedbacks, enquanto os encontros separados de cada grupo eram voltados para o aprofundamento (experimentos, pesquisa, ensaio) das mesmas.

fundo no Zoom⁵⁰? As diferenças de se criar arte para o teatro e para o audiovisual se mostraram inúmeras e a atuação é um exemplo disso, “enquanto os movimentos do ator diante da câmera são bastante limitados, sua imagem na tela parece estar em pleno movimento. Diferentemente da interpretação no palco, a interpretação para a câmera exige movimentos muito sutis [...]” (BERNSTEIN, 2017, p. 413).

Tudo dependia somente de mim e eu estava completamente perdida, frustrada e desmotivada. Portanto decidi continuar criando em cima do manifesto (primeiro exercício da disciplina), já que era uma temática que me interessava e que poderia ser aprofundada.

O primeiro passo foi reunir referências que dialogassem com aquela temática. Uma delas foi o livro *A mulher V*, de Cristiane Cardoso, onde a autora ensina as leitoras a se comportarem seguindo a bíblia e outras normas sociais para se tornarem mulheres (donas de casa) “ideais”. Pensei nela porque nas redes sociais nos deparamos constantemente com padrões irreais de beleza e comportamento e isso ficou ainda mais nítido durante a pandemia, onde o mundo estava um completo caos, mas para algumas pessoas tudo parecia estar bem e suas vidas continuavam perfeitas.

Uma das coisas mais feias que uma mulher pode ter é a preguiça, e ela sabe disso. A preguiça nos faz sentir mal em relação a nós mesmas e, geralmente, descontamos isso nas pessoas ao nosso redor. As coisas não funcionam do jeito que deveriam, o tempo passa rápido demais, as tarefas ficam por fazer e, de repente, estamos gritando com os nossos filhos, sendo rudes com uma atendente e revirando os olhos quando o chefe vira as costas. E não são apenas as pessoas à nossa volta que enfurecemos – enfurecemos a nós mesmas, pois lá no fundo sabemos que é tudo culpa nossa. Poderíamos ter feito mais, mas decidimos ser preguiçosas. (CARDOSO, 2012, p. 67)

Como a pandemia nos obrigou a permanecermos em isolamento, fechados em nossas casas, fechados em nós mesmos, outra inspiração foi o texto *Ao pequeno sabotador interno*, do livro *Pós-F*, de Fernanda Young, em que a autora briga, desabafa e conversa consigo mesma. E foi desse encontro de águas que surgiu a personagem *Diaba*, a psicóloga interna de uma mulher exausta (física e mentalmente), mas ao mesmo tempo disposta a fazer as pazes consigo mesma, não para ser a mulher “ideal” (como a “Mulher V”), mas para simplesmente ficar em paz.

Sim, cheguei a me divertir em sua companhia, quando ainda conseguia ver algum charme no insucesso. Tempos passados. Hoje, luto com unhas e dentes para que tudo dê certo. E das suas ideias, sempre cheias de lógico pessimismo, preciso distância. (YOUNG, 2018, p. 105)

⁵⁰ Zoom é um aplicativo para computadores e dispositivos móveis onde é possível realizar chamadas de vídeo e/ou de voz. Muitas aulas e apresentações artísticas foram realizadas nesse aplicativo durante a pandemia.

A imagem da *Diaba* no imaginário dessa cena está associada a assepsia, terno e gravata, escritório, organização, máscaras, papéis sociais, conformismo, terapia, ordem no caos, descompasso, cisão e fúria interna. A densidade compressa no corpo uma mulher mundana.

A dinâmica de trabalho que adotei para desenvolver a cena foi a de levar conceitos, ideias ou pequenos trechos de cena gravados para apresentar ao meu grupo e ouvir deles o que eu poderia melhorar. Às vezes também fazia um ensaio ao vivo com eles, mas a dinâmica de fazer uma cena enquanto outras pessoas te dirigem ou te auxiliam por meio de uma videochamada não me agradou nem um pouco, então eu acabei trabalhando sozinha nesse aspecto.

Minha vontade inicial era de apresentar a cena ao vivo porque eu supostamente estaria mais “próxima” ao teatro por causa do tempo compartilhado com o espectador e pela presença de um *chat* ao vivo. Mas como vimos, para Fischer-Lichte, nem mesmo o aspecto interativo, que na verdade é uma das grandes premissas da rede de internet – possibilitar conexões e diálogos de pessoas em espaços distintos em tempo real, é suficiente para sustentar o circuito de retroação *autopoiético* por conta da quebra gerada pela midiatização digital (FISCHER-LICHTE, 2019, p. 152).

No fim das contas eu desisti dessa ideia, principalmente por causa da internet e dos equipamentos que influenciariam na qualidade da cena e optei por gravar a cena em um *take* sem cortes e sem edições. Imaginei que assim permaneceria fiel a certos aspectos da teatralidade e também poderia focar na minha atuação, sem me ocupar de outras partes da criação cênica e audiovisual.

A apresentação dessa cena foi feita no canal do Cometa Cenas no YouTube. Ela foi pré-gravada, mas a equipe do Cometa organizou um esquema de estreias a partir de uma funcionalidade do YouTube que permite programar as publicações de vídeo para um certo dia e horário; nessas estreias, assim como nas *lives* da plataforma, era possível que os espectadores conversassem entre si em um *chat* ao vivo. Inclusive, um fato interessante de ser destacado das apresentações pré-gravadas é a possibilidade de o artista assistir à sua própria apresentação como espectador.

Figura 5: *A Diaba no meu pijama*

Fonte: Compilação da autora⁵¹

A conversa ao vivo entre espectadores proporcionada pelo *chat* em tempo real foi um dos aspectos que mais me aproximou da sensação de estar em um espetáculo teatral. Apesar de que não podemos conversar durante os espetáculos (nos mais tradicionais), normalmente o pessoal se reúne em bares em seguida e passa o resto da semana comentando sobre o que foi assistido. Na internet por vezes eu me via prestando mais atenção ao que estava acontecendo no *chat* das apresentações artísticas do que na apresentação em si, o que na minha opinião não diminui o valor da apresentação, a enriquece na medida em que o *chat* também se torna parte dela, entrando em seu universo.

2.2 “*Prefiro mil vezes ser pervertida do que idiota!*”⁵²

Minha segunda criação cênica foi “*Prefiro mil vezes ser pervertida do que idiota!*”⁵³. Desenvolvida na disciplina Técnicas Experimentais Tecnológicas em Situação de Solidão, ministrada por Elise Hirako e orientada pela professora Soraia Maria Silva.

⁵¹ Montagem feita pela autora a partir de registros da cena.

⁵² Trechos desse subcapítulo são desdobramentos do relatório que fiz para a disciplina Técnicas Experimentais Tecnológicas em Situação de Solidão publicado no livro *Alquimias do Movimento*:

XI MEXIDO (2021), disponível em <https://repositorio.unb.br/handle/10482/41277>. Acesso em: 22/10/2021

⁵³ O título dessa obra vem entre aspas porque é uma referência a uma das falas da personagem “Mulher de véu” na peça *Vestido de Noiva* de Nelson Rodrigues.

A proposta dessa disciplina foi a de criarmos individualmente uma videoperformance de três minutos “em situação de solidão”⁵⁴. A concepção de videoperformance proposta por Elise nessa disciplina foi a seguinte: registro + força poética + audiovisual = videoperformance, em concordância com a descrição de Wayner Tristão Gonçalves a seguir:

A vídeo performance existe enquanto forma de registro de um evento pontual localizado no tempo surge como arquivo/documento ou como obra em si mesma, utilizando linguagem própria do cinema e vídeo para montagem do vídeo a partir da utilização de performances a priori. (GONÇALVES, p.535, 2018)

A escolha desse tempo e formato se deu pela influência de redes sociais como Instagram e Tiktok, que vivem um aumento exponencial (principalmente devido a pandemia de Covid-19) na produção e consumo de vídeos curtíssimos.

Já no início dos anos 2000 Lemos percebe esse aumento (e multiplicidade) na produção de conteúdo para a internet e o associa ao caráter “democrático” da mesma, onde qualquer um pode publicar ou compartilhar “o que quiser” e não somente consumir o que lhe é apresentado (LEMO, 2002, p. 13). Dessa maneira, as redes sociais passaram a valorizar o fluxo constante de informações e a criação de cada vez mais conteúdo para manterem seus usuários engajados. A seguir Lemos analisa o caso específico de redes sociais que trabalham com o fluxo de imagens e fotografias:

A principal característica das redes sociais é colocar a fotografia em fluxo de troca permanente, seja em uma galeria pessoal, seja em áreas de armazenamento temporário cuja imagem desaparece depois de um determinado tempo. Diferente da imagem guardada em álbuns pessoais para sempre, exibidos em momentos solenes, temos, com a foto digital e as redes sociais, um novo regime fotográfico, mais popular, massivo e personalizado. As redes sociais de fotografia possibilitam a ampliação da comunicação pela disseminação de imagens com circulação planetária e imediata. Elas oferecem ainda formas de edição com filtros pré-configurados e *stickers*, podendo ser acompanhadas por legendas, *#hashtags* e comentários diversos. As redes sociais mais relevantes nesse domínio são Fotolog (2002), Flickr (2004), 500px (2009), Pinterest (2010) e Instagram (2010). (LEMO, 2018, p. 9)

Pensando nisso, nossa professora criou uma página no Instagram: @lab.sharedloneliness⁵⁵, que serviu como uma forma de diálogo direto entre a professora e os

Os vídeos dessa disciplina foram agrupados na apresentação: *Pra te tirar da Solidão ouça rádio FM 27.4*, disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=tw4b6R6AX2w&list=PLSEgPaQhLbeusQet7IoItx1XE9YXLYP_Z&index=28. Acesso em: 24/09/2021

⁵⁴ Nós não poderíamos contar com ajuda de ninguém para a execução da cena; tanto a performance, quanto a gravação e a edição da mesma.

⁵⁵ Página do Instagram: <https://www.instagram.com/lab.sharedloneliness/?hl=pt-br>. Acesso em: 15/07/2021

alunos (principalmente através dos *stories*) para compartilhamento de dicas, informações importantes, lembretes para as aulas e divulgação dos trabalhos.

O Instagram Stories, assim como o modo “Minha História” do Snapchat, permite ao usuário compartilhar imagens por 24h. A ideia é que se forme uma narrativa do dia, com imagens que podem ser produzidas diretamente a partir da tela de captura, ou do rolo da câmera do dispositivo móvel, sendo possível salvá-las no dispositivo. (LEMOS, 2018, p. 14)

Pensar nossa relação com as redes sociais diante da pandemia de Covid-19 foi o assunto que mais me moveu no decorrer dessa disciplina. Portanto, para essa videoperformance, não imaginei uma “cena teatral”, mas uma “cena de Instagram”, um diário digital como Lemos (2002) chama, algo que pudesse ter saído dos *stories* de alguém – utilizando recursos que as pessoas estão acostumadas a consumir naquela plataforma: fundo verde, histórias cotidianas, dublagens, personas caricatas, etc.

A princípio as pessoas não associam as publicações nas redes sociais ao fazer artístico, principalmente quando falamos dessas representações cotidianas, da vida banal, que hoje em dia são a matéria prima do conteúdo de *blogueiros* ou *criadores de conteúdo*. E isso nos leva à pergunta: isso é arte? Ou melhor: isso é teatro?

Em seu livro *Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, Steve Dixon analisa o caso de um fenômeno dos anos 90 que foi *JenniCam*, um site onde Jennifer Ringley, na época uma estudante universitária, transmitia ou *streamava*, sem nenhuma pretensão artística, sua vida em tempo real na internet, sendo considerada uma das pioneiras nesse tipo de conteúdo. Algo semelhante ao Big Brother e às *streams* que assistimos hoje na Twitch⁵⁶.

Jennicam apresenta uma das grandes ironias da era da performance digital no final do século XX. Apesar da energia e do compromisso incansáveis de artistas performáticos e pioneiros que lutam com todas as ferramentas, códigos e tecnicismos do espaço virtual e da existência digital, o *live performer* que de longe recebeu a maior exposição na mídia em todo o mundo foi uma aluna desconhecida no Dickinson College, na Pensilvânia.⁵⁷ (DIXON, 2007, tradução nossa)

⁵⁶ Twitch é uma plataforma onde seus usuários podem realizar (ou assistir) *streams*, ou seja, transmitir em tempo real os mais diversos conteúdos. Ela também é caracterizada pela sua interação em tempo real do *streamer* com os seus seguidores por meio de um *chat*.

⁵⁷ No original: “Jennicam presents one of the great ironies of the digital performance era at the end of the twentieth century. Despite the endless energy and commitment of performance artists and pioneers struggling with all the tools, codes and technicalities of virtual space and digital existence, the live performer who by far received the most media exposure worldwide was an unknown student at Dickinson College, Pennsylvania.” (DIXON, 2007, p. 448)

Lemos nos apresenta o conceito de “teatralidade cotidiana” (LEMOS, 2002, p. 9) que se relaciona precisamente com a representação de si na rede. Essa representação (ou publicização) de si funciona quase como uma persona, um personagem que criamos para povoar aquele espaço cibernético, “uma forma de construção identitária.” (LEMOS, 2002, p. 3). Escolhemos nossa biografia, definimos nosso status, podemos escolher até nossa aparência ao mudarmos a foto de perfil (uma foto com o nosso melhor ângulo, com filtros e Photoshop) e claro... nosso nome não precisa ser o mesmo da certidão de nascimento, pode ser *@thenightoffqueen*.

Ao falarmos da nossa realidade para nossos seguidores nas redes sociais (nos *stories*, TikTok, etc) estamos contando uma história. Veja bem meu processo de publicação de um *story*: penso em compartilhar algo, pego o meu celular, abro um aplicativo, me preparo para gravar minha história, mensagem, o que for, e aperto o botão de gravar; com certa frequência posto a publicação sem pensar duas vezes, mas normalmente regravo até que a publicação fique do meu agrado e por fim acrescento *stickers*, *gifs* e *hashtags*.

Para alguns, trata-se de uma forma de exibição pública, de voyerismo, de auto-vigilância, assim como uma maneira banal de divertimento, configurando-se como uma nova forma de exibicionismo, narcisismo ou auto-disciplina. Mas podemos ir além desta argumentação. Trata-se de reconhecer que, com *webcams* e ciberdiários, o desejo de se conectar aos outros e de expressar sua vida comum e banal como “arte” (*sites*, diários literários, exposição de fotos, filmes etc) pode revelar uma resposta ao enfraquecimento da dimensão social do espaço público. (LEMOS, 2002, pp. 2-3)

Nesse momento o maior causador direto desse enfraquecimento da “dimensão social do espaço público” é sem dúvidas a pandemia. Em consequência disso passamos a buscar essa dimensão social na internet, criamos fóruns, *chats*, videochamadas, compartilhamos os aspectos mais íntimos (privados) de nossas realidades na intenção de criarmos conexões com o outro e também de nos organizarmos como cidadãos políticos, fazemos *tuitassos*⁵⁸, subimos *hashtags* e marcamos manifestações (LEMOS, 2005, p. 15).

Voltando para a cena, nossa primeira tarefa na disciplina foi completar uma *ficha organizacional* da videoperformance. A ficha foi fornecida pela professora conforme o layout da figura no APÊNDICE B, então nós só preenchíamos as lacunas: o roteiro, referências e questões técnicas como: horário da filmagem, aparelhos, figurino, etc.

⁵⁸ *Tuitassos* são eventos realizados no Twitter em que vários usuários se organizam para subir uma *hashtag* ou falar de algum tema específico, de modo que esse assunto chegue nos *trending topics* (assuntos mais falados) da rede social e adquira uma grande visibilidade dentro e fora da rede.

Esse método contrasta com o que eu utilizava anteriormente, em que todas as anotações da direção, cenografia, iluminação, iam para o próprio texto e/ou eram guardadas na memória, como parte do processo efêmero de fazer teatro – era feito no máximo um roteiro de luz.

Percebo que essa tradição de gravar informações sobre a montagem e a execução do espetáculo no corpo e na memória podem tornar o processo mais complicado, principalmente quando se está trabalhando sozinha. Mesmo que ainda tivesse a gravação dos ensaios para me lembrar do que fiz na improvisação anterior, a memória é falha e nossos olhos deixam de captar alguns detalhes, que em coletivo, poderiam ser lembrados por seus companheiros de cena.

Depois da criação da ficha, partimos para os primeiros experimentos práticos, a criação de dois vídeos. Para o primeiro vídeo a orientação foi de que gravássemos uma cena de cinco minutos⁵⁹, com a câmera parada, em plano aberto e sem edição. Para o segundo, foi liberado utilizar outros planos, movimentar a câmera, cortar o vídeo, editar o áudio, mas manter o tempo de cinco minutos de cena. A ideia por trás dessa limitação de recursos – o tipo de plano que podemos usar, a movimentação da câmera ou a duração da cena – é propiciar um aprendizado mais direcionado e menos caótico. Ou seja, começamos explorando com menos recursos para iniciar uma ambientação e um aprendizado que nos levará a liberação de todos os recursos na realização da videoperformance final.

A partir do segundo vídeo, optei pela construção de *storyboards* (APÊNDICE C), porque percebi que sua combinação de imagens e texto eram uma maneira mais eficiente de visualizar as cenas. Junto a isso, também fiz uma redução do roteiro para que coubesse dentro dos três minutos do vídeo final.

Nos primeiros dois vídeos (experimentos) fiz gravações com a câmera em pé para dar um tom de diário confessional digital seguindo a ideia do *vlog*, da *blogueira*, etc. De forma que o vídeo realmente parecesse ter saído do Instagram da personagem e o público pudesse se identificar com a realidade dela.

A vida comum transforma-se em algo espetacular, compartilhada por milhões de olhos potenciais. E não se trata de nenhum evento emocionante. Não há histórias, aventuras, enredos complexos ou desfechos maravilhosos. Na realidade, nada acontece, a não ser a vida banal, elevada ao estado de arte pura. A vida privada, revelada pelas *webcams* e diários pessoais, é transformada em um espetáculo para olhos curiosos, e este espetáculo é a vida vivida na sua banalidade radical. A máxima

⁵⁹ Foi encorajado que explorássemos o tempo que quiséssemos na performance, mas o vídeo apresentado deveria ter somente 5 minutos.

é: “minha vida é como a sua, logo tranquilize-se, estamos todos na banalidade do cotidiano” (LEMOS, 2002, p. 12).

No entanto esse formato em pé limita o vídeo ao celular e foi questionado após a apresentação para a turma, uma sugestão dada pela professora foi editar esses vídeos verticais lado-a-lado para criar um quadro que caiba no computador e na televisão. Além disso, também cogitei fazer duas edições, uma na vertical e outra na horizontal, para ter um vídeo no formato específico para cada plataforma. No fim das contas não consegui decidir o que era melhor, então fiz uma enquete despretensiosa no Instagram (APÊNDICE D) para saber a opinião das pessoas que me seguem.

Primeiro perguntei sobre as plataformas, para saber onde publicar os trabalhos artísticos, e depois perguntei sobre a posição do vídeo, e a conclusão foi que vídeos na horizontal são os favoritos, independentemente da plataforma. Então na gravação do terceiro vídeo – a videoperformance final, agora com tudo liberado: cortes, movimentação de câmera, edição, etc. – regravei as cenas com a câmera na horizontal, pensando justamente nessa multiplicidade de plataformas em que o vídeo poderia ser hospedado. Somente uma das cenas no vídeo foi mantida na vertical e para preencher o resto do quadro utilizei uma imagem de fundo para dar um caráter amador para a cena.

Figura 6: “Prefiro mil vezes ser perversa do que idiota!”



Fonte: Compilação da autora⁶⁰

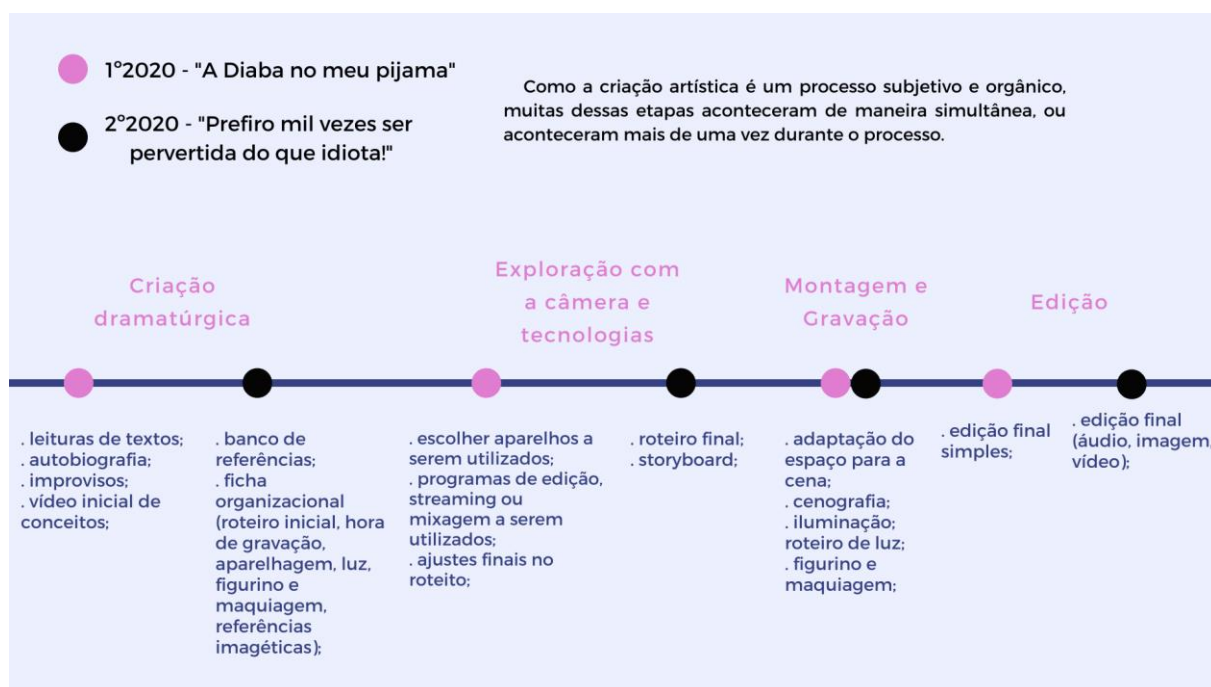
⁶⁰ Montagem feita pela autora a partir de registros da cena.

O vídeo foi pré-gravado como o anterior, mas contou com mais *takes* e foi muito mais trabalhado em cima dos recursos audiovisuais. A apresentação dele foi em conjunto com os outros vídeos da disciplina em uma mesma apresentação chamada *Pra te tirar da Solidão ouça rádio FM 27.4*; ela também foi publicada como uma estreia no canal do Cometa Cenas e contou com o *chat* ao vivo nesse dia.

2.3 Depois dos aplausos

A partir dessas experiências cênico digitais, montei um esquema em forma de linha do tempo comparando os processos de criação das duas obras. Essa organização do esquema foi feita para fins de análise, mas como a criação artística é um processo subjetivo e orgânico, já adianto que a linha do tempo não foi necessariamente obedecida, muitas das etapas expostas a seguir aconteceram de maneira simultânea, ou aconteceram mais de uma vez durante os processos.

Figura 7: Linha do tempo dos dois processos



Fonte: Criação da autora

Os dois processos se desenrolaram de formas semelhantes, mas a diferença entre eles se deu principalmente nos processos de concepção e de finalização, visto que o primeiro foi pensado mais alinhado ao fazer teatral – tendo a autobiografia e improvisos como base, e a gravação sem cortes – e o segundo foi pensado mais alinhado ao audiovisual – utilizando a ficha organizacional, o *storyboard* e resultando em um vídeo feito em vários *takes*.

Em comparação ao teatro, nesse modo de criação e produção artística eu estou diretamente envolvida com toda a cadeia produtiva do meu fazer, nela passo mais tempo no planejamento e na finalização (começo e final da produção artística) do que na atuação em si (meio/durante) e também passo mais tempo com equipamentos técnicos do que com pessoas. É realmente uma forma de criação bem solitária se comparada ao teatro. Me sinto de certa forma parte máquina ou *ciborgue*, como se a tecnologia se fundisse aos meus membros, já que eu não consigo mais trabalhar separada dela.

Todas as vezes em que eu gravei os vídeos finais eu estava sozinha. Eu montava a personagem, montava o cenário, montava a luz, posicionava a câmera, via se estava tudo certo e partia para a cena. Se a câmera parasse de focar, ou parasse de gravar, ou saísse da posição, eu não veria porque estava em cena atuando, ou seja, um erro técnico significava regravar uma cena inteira. E isso foi particularmente desesperador com *A Diaba no meu pijama* porque eu escolhi gravar sem cortes, então não havia brechas na cena para que eu gravasse partes separadas.

O processo de criação “em situação de solidão” propositalmente acentuou esses aspectos, no entanto eu já estava mais preparada para encarar o processo de criação de uma videoperformance, além de que os materiais fornecidos pela professora na disciplina também foram de grande ajuda.

Mas são essas circunstâncias que nos fazem perceber a importância do grupo na arte teatral. E essa é a grande diferença entre as criações cênicas digitais realizadas na pandemia e as criações cênicas digitais realizadas anteriormente, porque antes não havia o fator distanciamento social obrigatório. O que quero dizer é que cada artista foi obrigado a se virar isolado em sua casa com os equipamentos e aparatos tecnológicos que possuía, e seu contato com o resto do grupo era amparado, na maioria das vezes, somente por videochamadas, isso não foi uma escolha estética, artística, ou política, foi uma imposição.

CONCLUSÃO

Nessa pesquisa, falei das possibilidades das tecnologias digitais para a criação cênica, como o teatro sobreviveu durante a pandemia e as diferenças entre o “teatro” tecnologicamente mediado, ou tecnovivial, e o teatro co-presente ou convivial. Mas também é preciso abordar de forma muito cautelosa e contundente as dimensões políticas, sociais e econômicas da rede.

Para começar, a tecnologia e a rede de internet não são acessíveis a todos, logo, essa se torna uma possibilidade artística elitista e excludente, principalmente quando falamos de um país desigual como o Brasil.

Em 2019, no contingente de 34,9 milhões de pessoas não tinham celular para uso pessoal - 19,0% da população de 10 anos ou mais de idade – 27,7% alegaram que o aparelho telefônico era caro; 22,6%, falta de interesse em ter celular; 21,9% que não sabiam usar celular; e 16,4% que costumavam usar o telefone móvel de outra pessoa. Em cada um dos demais motivos, o percentual não alcançou 7,0%.⁶¹

Para os artistas, a situação se torna ainda mais complicada, porque não dependemos somente de um aparelho digital com acesso à internet de qualidade, dependemos de uma câmera, de um microfone, de tripé, de lâmpadas de LED e no caso de apresentações pré-gravadas, um computador ou smartphone com espaço para a gravação e sua edição. Dubatti nos escreve sobre essa situação no contexto da Argentina:

O tecnovívio põe em primeiro plano a exclusão social. Na Argentina, mesmo em Buenos Aires, há muitíssimas pessoas sem dispositivos eletrônicos, sem conectividade, sem energia, sem dinheiro suficiente para pagar as empresas de serviços. Inclusive na classe média. Comprovamos isso, durante a quarentena, nos cursos virtuais da Universidade de Buenos Aires: dezenas de alunos têm dificuldades. Quem não tem a tecnologia necessária, fica de fora. (DUBATTI, 2021, p. 261)

Como já foi dito, as mídias digitais – em especial a internet, que foi o principal suporte de criação, divulgação e apresentação artística durante a pandemia – possuem peculiaridades que as distanciam do modo de criação e apresentação teatral defendido por diversos pesquisadores e artistas. A internet é sedutora: rápida, diversa e acessível. Mas essas características também podem trabalhar contra ela e contra nós. Se pensarmos na quantidade de vídeos, *memes*, notícias, mensagens, etc., que vemos em nossos celulares, quantas dessas informações realmente nos lembramos no fim do dia?

Como Lemos nos explica, “agora, em pleno século XXI, com o desenvolvimento da computação móvel e das novas tecnologias nômades (*laptops*, *palms*, celulares), o que está em

⁶¹ <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/30521-pnad-continua-tic-2019-internet-chega-a-82-7-dos-domicilios-do-pais>. Acesso em: 29/09/2021

marcha é a fase da computação ubíqua, pervasiva e senciente, insistindo na mobilidade” (LEMOS, 2005, p. 2). O “aqui e agora” contemporâneo da era da informação é, portanto, fazer várias coisas ao mesmo tempo e consumir conteúdo ou informações rápidas, que, em sua maioria, não serão apreendidas porque não nos movem enquanto sentimento, enquanto arte e enquanto corpo.

Aqui reverbero uma das frases escritas por Lemos citada no primeiro capítulo: “a era da conexão não é necessariamente uma era da ‘comunicação’” (LEMOS, 2005, p. 9). Para mim essa frase não poderia fazer mais sentido do que agora diante do contexto no qual nos encontramos. Por mais que estejamos conectados, não quer dizer que estejamos nos comunicando da mesma maneira ou até melhor do que nos comunicaríamos se estivéssemos frente a frente com outra pessoa.

Diante disso, é possível entendermos porquê Dubatti (2021) argumenta que as experiências artísticas tecnoviviais e conviviais não são iguais: “Observamos que, na práxis, experiência convivial e experiência tecnovivial têm aspectos em comum; contudo, nos interessa destacar que se mostram diferentes nos eixos ontológico, epistemológico, ético e político.” (DUBATTI, 2021, p. 259). Ele também argumenta sobre a não competição e a não superação entre elas, mas, para mim, pensando nos estudos midiáticos de Bolter e Grusin mencionados no capítulo 1 e no funcionamento do capitalismo neoliberal, me parece consequente – não que isso seja positivo – que haja certa competição entre as mídias e, em certas circunstâncias (econômicas ou culturais), a sua superação.

Cada novo *medium* é justificado porque preenche uma lacuna ou repara uma falha em seu antecessor, porque cumpre a promessa não cumprida de um *medium* mais antigo. (Normalmente, é claro, os usuários não perceberam que o *medium* mais antigo falhou em sua promessa até que o novo apareceu.)⁶² (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 60, tradução nossa)

Como expliquei no primeiro capítulo, os *mediums* mais novos importam técnicas e tecnologias de *mediums* anteriores no desejo de os superarem ou melhorarem, e por fim se aproximarem cada vez mais do *immediatismo*, e os *mediums* mais antigos se atualizam e dialogam com os mais novos para permanecerem relevantes. A questão é, o que é relevante em uma cultura midiaticizada, globalizada e capitalista?

⁶² No original: “Each new medium is justified because it fills a lack or repairs a fault in its predecessor, because it fulfills the unkept promise of an older medium. (Typically, of course, users did not realize that the older medium had failed in its promise until the new one appeared.)” (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 60)

A ideia de “relevância”, assim como os pensamentos de competição e superação são perigosíssimos e não podem ditar o que deve ou não ser produzido como arte, “o convívio não é o estágio de ‘macaco’ e o tecnovívio o do ‘Homo Sapiens’” (DUBATTI, 2021, p. 263). Os dois fazeres podem coexistir e dialogar, somando ao que Dubatti chama de “pluralismo de sopa quântica” (DUBATTI, 2021, p. 267).

Em termos políticos, o convívio e, em especial, o convívio teatral vão em direção contrária ao empoderamento da direita internacional e sua biopolítica, que afirma (por que será?) que a única “modernização” que restou para a humanidade é a tecnológica. (Supostamente, não é assim.) (DUBATTI, 2021, p. 261)

A pandemia nos fez perceber a urgência do convívio em nossas vidas como seres sociais e também nos fez perceber como é difícil substituir, por exemplo, um encontro presencial por uma chamada de vídeo remota. E por mais que exista um esforço por parte do capitalismo neoliberal pela substituição do corpo humano por máquinas robotizadas, é preciso reconhecer a insubstituibilidade do ser humano em seu caráter sensível.

Outra questão extremamente pertinente levantada por Dubatti (2021) é a formação de artistas e de espectadores. É verdade que eu sou de uma geração que cresceu com a tecnologia e possui certa familiaridade com a mesma, mas a minha formação acadêmica dentro da Universidade de Brasília foi voltada para as artes conviviais. Por isso, é preciso desenvolvermos uma formação artística que prepare o artista tanto para o meio convivial, quanto tecnovivial – e também para o mercado de trabalho em geral. E é preciso que essa formação seja reconhecida e valorizada, porque um fenômeno assombroso vem tomando espaço dentro do mercado de trabalho artístico: a **exigência** de os artistas possuírem um grande número de seguidores em suas redes sociais. Isso significa que, para alguns produtores de elenco, não basta que o artista saiba atuar, é preciso que ele saiba administrar suas redes sociais e cooptar seguidores.

Sobre a formação dos espectadores, Dubatti (2021) reforça a necessidade de que eles sejam “abertos” a assistir diversas formas de espetáculos artísticos (conviviais, tecnoviviais ou liminares), mas ele não explica, nessa publicação, exatamente como fazer isso. De qualquer forma, acredito que a educação tenha grande influência nessa formação de espectadores, não só como transmissão de conteúdo histórico e teórico, mas também como instigadora de processos sensíveis e experiências de sensibilização. No ensino das artes podemos pensar em processos e experiências em que os espectadores/estudantes/pessoas em formação sejam colocados em situação de criação, como protagonistas de seus fazeres, ou vivência artística, em um lugar de expectativa e/ou co-criação. Dessa maneira, colaboramos para a formação estética/cidadã/sensível dessas pessoas e criamos nelas a necessidade da arte.

Acredito que a internet e demais tecnologias digitais podem nos proporcionar diversas possibilidades na criação cênica, assim como podem funcionar como um suporte para os artistas divulgarem seus trabalhos e estabelecerem um diálogo com o seu público. O que precisamos manter em mente é que os fazeres artísticos, independente do *medium* no qual se estabelecem, se são mediados tecnologicamente ou não, precisam ser preservados e precisam ter seu valor cultural reconhecido, não num sentido de apaziguar as relações ou de homogeneização de fazeres – porque a arte tem sim esse caráter de DESESTABILIZAR e repensar os modelos artísticos anteriores (e o funcionamento do mundo como um todo) – mas num sentido de se preservar (e reconhecer) o espaço da experimentação, da disrupção, da crítica e da desestabilização daquilo que demanda revisão, inclusive o meio digital.

REFERÊNCIAS

- AUSLANDER, Philip. **Liveness**: Performance in a mediatized culture. 2. ed. [S. l.: s. n.], 2008.
- BERNSTEIN, Ana. Performance, tecnologia e presença: The Builders Association. **Sala Preta**, [s. l.], v. 17, ed. 1, 2017. DOI 10.11606/issn.2238-3867.v17i1p400-419. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/129272>. Acesso em: 11 maio 2021.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: Understanding New Media. [S. l.: s. n.], 2000.
- CARDOSO, Cristiane. A mulher V. Rio de Janeiro: Unipro Editora, 2012.
- DIXON, Steve. **Digital Performance**: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. [S. l.: s. n.], 2007.
- DUBATTI, Jorge. Experiência Teatral, Experiência Tecnovivial: nem Identidade, nem Campeonato, nem Superação Evolucionista, nem Destruição, nem Vínculos Simétricos. **Rebento**, [s. l.], n. 14, 2021. Disponível em: <http://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/609>. Acesso em: 29 set. 2021.
- DUBATTI, Jorge. Teatro Comparado, territorialidad y espectadores: multiplicidades intraterritoriales. **El hilo de la fábula**, [s. l.], 26 set. 2020. Disponível em: <https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/publicaciones/index.php/HilodelaFabula>. Acesso em: 29 set. 2021.
- FISCHER-LICHTE, Erika. **Estética do Performativo**. Tradução: Manuela Gomes. 1. ed. [S. l.: s. n.], 2019.
- GOLDBERG, RoseLee. **A arte da performance**: do futurismo ao presente. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.
- GONÇALVES, W. T. A vídeo-performance como imagem autômata. In: II Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, 2018, Goiânia. Anais do Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2018. p. 534 - 543. Disponível em:

https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/LB_WAYNER_GONCALVES_IISIPACV2018.pdf. Acesso em: 17/10/2021

LEMOS, André; DE SENA, Catarina. Mais livre para publicar: efemeridade da imagem nos modos “galeria” e “stories” do instagram. **Mídia e Cotidiano**, [s. l.], v. 12, ed. 2, pp. 6-26, agosto 2018. DOI 10.22409/ppgmc.v12i2.10035. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/10035>. Acesso em: 11 maio 2021.

MOTA, Camila. Memórias de uma atriz do Oficina. **Sala Preta**, [s. l.], v. 20, n. 2, 2020. DOI <https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v20i2p31-37>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/182885>. Acesso em: 5 nov. 2021.

VINAGRE, Ivan. **Vídeo ao vivo no teat(r)o oficina**: intermedialidade em "Cacilda!!! - Fábrica de cinema e teatro". 2020. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) - Universidade Federal de São Carlos, [S. l.], 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/12799>. Acesso em: 5 nov. 2021.

YOUNG, Fernanda. Pós-F: para além do masculino e do feminino. Rio de Janeiro: LeYa, 2018.

XXV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2002, Bahia. **A arte da vida: diários pessoais e webcams na internet [...]**. [S. l.: s. n.], 2002. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/37b5da563c6bc5ec6f2697de38bffd84.pdf>. Acesso em: 12 maio 2021.

XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. **Cibercultura e Mobilidade. A Era da Conexão**. [...]. [S. l.: s. n.], 2005. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1465-1.pdf>. Acesso em: 11 maio 2021.

APÊNDICES

APÊNDICE A – MANIFESTO ESCRITO PELA AUTORA

Iasmin de Noronha Cruz Rios

Estamos cansadas.

Não aguentamos mais.

Já deu.

Basta.

Tudo nos cansa.

Olhar as mesmas pessoas todos os dias,

Nos cansa.

Comer a mesma comida todos os dias,

Nos cansa.

Brigar todos os dias,

Nos cansa.

Uma palestra longa e repetitiva,

Nos cansa.

As redes sociais,

Nos cansam.

A arte que não seja: fundo de quintal,
barro, risos, vinho, cerveja, atualidade,
cultura pop, virtual, acessível, gírias,
xingamentos, pular corda, suor, sangue,
deboche, pobre, soco, cócegas, improvável
e impossível.

Nos cansa extremamente.

“Ela está cansada de falar.

Está cansada de escrever.

Sua opinião parece ser completamente
irrelevante.

Sim, ela é completamente irrelevante.

Ela não se aguenta mais e deseja costurar a
própria boca.”

Nós estamos cansadas.

Não aguentamos mais.

Já deu.

Basta.

Aqui reivindico todo o nosso direito de
permanecermos deitadas, inertes, de
pijama e na cama.

APÊNDICE B – FICHA ORGANIZACIONAL DA VIDEOPERFORMANCE



TÉCNICAS EXPERIMENTAIS TECNOLÓGICAS EM SITUAÇÃO DE SOLIDÃO PRÁTICA DOCENTE: ELISE HIRAKO

VIDEOPERFORMANCE

PERFORMER: Isamin de Noronha
LOCAL: Carro.
HORÁRIO DA FILMAGEM: 10h e 15h
PALAVRA CHAVE: Desabafos
ROTEIRO

FIGURINO

Roupa social (estilo entrevista de emprego) e pijamas.

MAQUIAGEM

Cara lavada.

OBJETO DE CENA

Celular, carro, salto, meias, pijamas, frigideira, isqueiro, travesseiro, roupas de cama, notebook, mouse, vibrador.

ILUMINAÇÃO

Natural e led rgb.

RIDER TÉCNICO

Câmera do celular.

REFERÊNCIA/ INSPIRAÇÃO

Pandemonólogos (Cometa Cenas), *Sem Título* (Cometa Cenas), *A Vida de Tina* (Instagram), *Olá Universo!* (Luciana Paes), *Elisabog* (Amazon Prime), *The Office* (Amazon Prime).

Desabafos em III atos.

Uma jovem saiu de casa durante a pandemia e sua mãe não permitiu que ela voltasse pra dentro de casa enquanto não estivesse "limpa" do vírus, sua única saída foi montar acampamento em seu carro para cumprir o isolamento. Dentro do carro acompanhamos sua rotina de estudante universitária em crise.

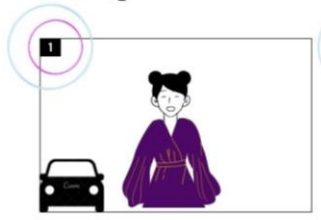
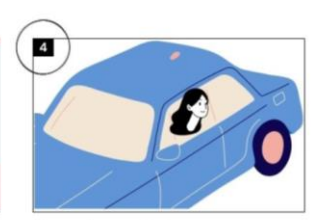
I) Sobre a minha vida sexual ou "Em todo caso, prefiro mil vezes ser pervertida do que idiot!"

II) Na entrevista de emprego que deu tudo errado.

III) Mas afinal, porque estou no carro?

APÊNDICE C – STORYBOARD FEITO PELA AUTORA

ESQUETE nº 1

			
Enquadramento: Texto: (música extremamente sexy; posicionando a câmera; voz em off) Eu to sem transar há 10 meses. (Pausa) (olha pro outro lado) Eu posso mentir aqui? Eu não posso mentir aqui? (começa a rir e olha para a câmera) <i>Merda.</i>	Enquadramento: Cena: Eu tava conversando com um cara MUITO MUITO legal antes da pandemia, gentil, sensível... (corte) aí chegou o vírus né e "pum com a língua" (tom de confidencialidade sussurrado) Masss! Ele me mandou um áudio ontem (comemora) e a gente se enrolou de novo. (Áudio gravado no zap) (ela ouve os áudios histérica gemendo e grunhindo de felicidade; 12s) (olha para o celular com cara de pateta depois volta a olhar para a câmera) Ele é o cara mais romântico que eu já comi.	Enquadramento: Cena: (tira toalha e arruma cabelo) Mas esse negócio de isolamento é difícil. Eu comprei dois vibradores. E comecei vender foto do meu pé.	Enquadramento: Cena: Uma foto só do pé é 10, uma de perfil do pé, com luz e tudo mais eu faço 12. Agora o pacote completo do ensaio fotográfico eu faço 30. Meu pé é 35 e eu aceito pix.

APÊNDICE D – ENQUETE NO INSTAGRAM DA AUTORA

