

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS:
PROCESSOS E POÉTICAS DA CENA

GIRLAN ALMEIDA SOUZA TAVARES

O TEATRO NA REDE: estudo dos recursos processuais da cena no contexto
pandêmico do coronavírus

São Luís – MA
2023

GIRLAN ALMEIDA SOUZA TAVARES

O TEATRO NA REDE: estudo dos recursos processuais da cena no contexto
pandêmico do coronavírus

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *stricto sensu* em Artes Cênicas da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas.

Orientadora: Profa. Dra. Regiane Aparecida Caire da Silva

São Luís – MA
2023

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

TAVARES, Girlan Almeida Souza.

O TEATRO NA REDE: estudo dos recursos processuais da
cena no contexto pandêmico do coronavírus / Girlan Almeida
Souza TAVARES. - 2023.

77 f.

Orientador(a): Regiane Aparecida Caire da SILVA.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em
Artes Cênicas/cch, Universidade Federal do Maranhão, São
Luís - MA, 2023.

1. Cena Intermedial. 2. Pandemia/ Covid-19. 3.
Teatro Imersivo. 4. Teatro na Web. 5. Web-Vídeo-
Performance. I. SILVA, Regiane Aparecida Caire da. II.
Título.

Girlan Almeida Souza Tavares

O TEATRO NA REDE: estudo dos recursos processuais da cena no contexto pandêmico do coronavírus

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *stricto sensu* em Artes Cênicas da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas.

Área de concentração: Teatro

Linha de pesquisa: Processos e Poéticas da Cena.

Orientadora: Profa. Dra. Regiane Aparecida Caire da Silva

Aprovado em: 13 de fevereiro de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dra. Regiane Aparecida Caire da Silva
UFMA
(Orientadora)

Profa Dra. Larissa Leda Fonseca Rocha
(Membro interno)

Prof. Dr. José Flávio Gonçalves da Fonseca
(Membro externo)

Dedico este trabalho a todos que foram levados pela covid-19.
Vida longa às artes.

AGRADECIMENTOS

A Deus, em primeiro lugar, pela dádiva da vida; pelas oportunidades que tens me dado.

Ao financiamento fornecido pela (CAPES), por dar apoio e incentivo à pesquisa mesmo em um momento de resistência e sobrevivência da educação em um cenário caótico que estamos vivenciando. À Universidade Federal do Maranhão (UFMA), que me acolheu, desde a minha entrada no programa, principalmente no período em que estive em São Luís - MA. Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPGAC), por ser um programa novo na universidade, permitindo que novas produções de conhecimento sejam descobertas, dando autonomia e oportunidades aos discentes de mostrarem todo seu potencial artístico-acadêmico.

A minha professora Dra. Regiane Aparecida Caire da Silva, pela orientação, carinho, compreensão, amizade; por me acompanhar nesses dois anos de trajetória acadêmica, pelo engajamento em minha pesquisa e por ter aceitado embarcar nessa jornada através das telas virtuais, em meio à pandemia da covid-19, principalmente pelas grandes contribuições afetuosas no meu crescimento como pesquisador.

Aos membros da banca de qualificação Professora Dra. Larissa Leda Fonseca Rocha e Dr. José Flávio Gonçalves da Fonseca, que deram grandes contribuições para o enriquecimento da minha pesquisa.

Aos meus pais, Sr. Dalvino Lopes Tavares e D. Doralice Maria Almeida Souza Tavares, de quem eu puxei maior parte do nome (risos), que, sem eles, eu não chegaria até aqui; meus bens mais preciosos. Ao meu sobrinho, Miguel Yoshimura Tavares, por aturar meus gritos enquanto estive neste processo árduo de escrita, mas que valeu por cada momento.

Aos meus grandes colegas do PPGAC, Sá Biá, Antônio, Viviane, Ona, Sandra, Ricardo, Cláudio Marconcine, Letícia e Max.

A Adriana Câmara, pela confiança e pelas contribuições na entrevista sobre o espetáculo “As Palavras da Nossa Casa”.

A Fátima Carvalho, uma grande incentivadora cultural da minha cidade, atriz, diretora, roteirista, professora, que me inspirou a seguir carreira artística.

A Renato Gonçalves Peruzzo, excelente profissional, que me ajudou nas correções e dicas importantes para o desenvolvimento deste trabalho; alguém que eu tenho um carinho muito especial.

A Carolina Maria, que me indicou o PPGAC, no Maranhão, e que me ajudou na submissão do anteprojeto, pelo grande apoio dado enquanto eu estive em São Luís, inclusive me acolhendo em sua casa.

A Ricardo Lima, pelo incentivo em continuar nesta jornada e pela ajuda quando preciso; alguém que levo para a minha vida, desde a graduação; um irmão, alguém em quem eu posso confiar.

A fabricação de imagens de si e do outro pressupõe uma interação entre o ator e a imagem projetada, por meio de um ato consciente que se inicia na captação da imagem de si e/ou do outro e se conclui no reconhecimento da imagem produzida.

Gabriela Monteiro

RESUMO

Esta pesquisa se propõe a analisar três apresentações cênicas virtuais que aconteceram durante o período pandêmico da covid-19: *O Canto da Liberdade-Projeto Histórias de uma Boneca*, da Cia Teatral de Fátima Carvalho (2020); *As palavras da Nossa Casa*, do Núcleo Teatro de Imersão (2020-2021); e *A Febre*, da Coletiva Ruidosa Alma (2021). Trata-se de uma investigação netnográfica, qualitativa e exploratória em artes, tendo como contrapartida a obra *Imersos*, do cineasta-pesquisador Girlan Tavares (2020). Considera-se como objeto de estudo as interfaces cênicas entre o corpo e a cena intermedial, adotando os conceitos de Teatro Intermedial, Imersivo e Web-Vídeo-Performance. Como referencial teórico, a pesquisa apresenta discussões propostas, principalmente, por Marta Isaacsson (2013; 2014; 2017), Fernanda Oliveira (2017), Gabriela Monteiro (2013; 2018), acerca da cena intermedial; além das de Inês Belo (2016), sobre o conceito de teatro imersivo; e de Wayner Gonçalves (2018), sobre o conceito de vídeo-performance. As reflexões a respeito dos conceitos que são apresentados no decorrer dos capítulos foram produzidas com autores que dialogam sobre a pandemia da covid-19 nas artes cênicas. Assim, pretende-se explorar narrativas transversais cênicas do palco à tela. Como resultados, observamos como foram realizadas as apresentações do teatro imersivo dentro da virtualidade cênica, além do uso das tecnologias, analógicas e digitais, na contação de histórias e na web-vídeo-performance.

Palavras-chave: Cena Intermedial. Teatro Imersivo. *Performance*. Pandemia/Covid-19. Teatro na *Web*.

ABSTRACT

This research proposes to analyze three virtual scenic presentations that took place during the pandemic period of covid-19: *O Canto da Liberdade - Histórias de uma Boneca Project*, by Cia Teatral de Fátima Carvalho (2020); *As Palavras da Nossa Casa*, from Núcleo Teatro de Imersão (2020-2021); and *A Febre*, by Coletiva Ruidosa Alma (2021). It is a netnographic, qualitative and exploratory investigation in the arts, with the work *Imersos*, by filmmaker researcher Girlan Tavares (2020), as a counterpart. The scenic interfaces between the body and the intermedial scene are considered as an object of study, adopting the concepts of Intermedial Theater, Immersive Theater and Web-Video-Performance. As a theoretical reference, the research presents discussions proposed, mainly, by Marta Isaacsson (2013; 2014; 2017), Fernanda Oliveira (2017), Gabriela Monteiro (2013; 2018), about the intermedial scene; in addition to Inês Belo (2016), on the concept of immersive theater; and Wayner Gonçalves (2018), on the concept of video performance. The reflections on the concepts that are presented throughout the chapters were produced with authors who dialogue about the covid-19 pandemic in the performing arts. Thus, it is intended to explore scenic transversal narratives from stage to screen. As expected results, we observed how the immersive theater presentations were carried out within the scenic virtuality, in addition to the use of analogue and digital technologies in storytelling and web-video-performance.

Keywords: Intermediate Scene. Immersive Theatre. Performance. Pandemic/Covid-19. Theater on the Web.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Imersos</i> , de Girlan Tavares (2020).....	17
Figura 2 - <i>Imersos</i> , de Girlan Tavares (2020).....	18
Figura 3 - <i>O Canto da Liberdade – Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição</i>	41
Figura 4 - <i>O Canto da Liberdade – Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição</i>	43
Figura 5 - Teatro Imersivo Comentado.....	48
Figura 6 - Teatro Imersivo Comentado.....	49
Figura 7 - <i>As Palavras da Nossa Casa</i> (registro da sessão virtual)	50
Figura 8 - <i>A febre - Antígona agora</i>	56
Figura 9 - <i>A febre - Antígona agora</i>	56
Figura 10 - <i>A febre - Antígona agora</i>	59

LISTA DE ABREVIACES

INEP – Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira.

MinC – Ministério da Cultura

OMS – Organização Mundial de Saúde

OPAS – Organização Pan-Americana da Saúde

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

UFRB – Universidade Federal do Recncavo da Bahia

SUMÁRIO

1	CONSIDERAÇÕES INICIAIS	12
2	INTRODUÇÃO	15
3	A INTERNET E SEUS DESDOBRAMENTOS NAS ARTES.....	29
3.1	A telepresença no teatro contemporâneo.....	33
3.2	A cena expandida na <i>Web</i>	35
3.3	Cena Intermedial: um conceito guarda-chuva.....	38
4	TEATRO NÃO PRESENCIAL: SOLUÇÕES POSSÍVEIS.....	40
4.1	“ <i>O Canto da Liberdade: Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição</i> ”.....	41
4.2	“ <i>As Palavras da Nossa Casa</i> ”.....	47
4.3	“ <i>A Febre</i> ”.....	54
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	65
	REFERÊNCIAS.....	68
	REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS.....	75

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Esta pesquisa intenciona apresentar discussões transversais do teatro no ambiente *online*. Selecionamos, para análise, três obras cênicas que aconteceram durante a pandemia do vírus da covid-19 (SARS-CoV-2), que se instaurou no Brasil e no mundo desde o início de 2020.¹ Por ter se alastrado durante os dois anos consecutivos, a situação emergencial de saúde nos impôs uma rotina pela qual não estávamos acostumados, como o confinamento social (*lockdown*), impedindo-nos de ter contato físico com outras pessoas. Embora pareça extrema, essa decisão, orientada pela Organização Mundial de Saúde (OMS), foi necessária para que pudéssemos nos manter vivos.

O distanciamento social ocasionou também a paralisação de todas as ações artísticas em seus espaços físicos, assim como nos campos da arte e cultura. Além desse fator, somam-se ao contexto atual os ataques rigorosos de outros “vírus” que o país já vinha sofrendo, como é descrito por Lia Calabre (2020, p. 10), tais “como o da intolerância, o autoritarismo, obscurantismo e o conservadorismo”, todos eles ramificados pela gestão do Governo Federal que entrou em vigor em janeiro de 2019.²

Dessa forma, foi necessário compreender como o surto do coronavírus se intensificou e se espalhou no Brasil, afetando financeiramente todos os setores, inclusive o cultural. Por conta desse cenário, os artistas tiveram que se reinventar para manter seu exercício ativo.

Parafraseando Calabre (2020, p. 10), se voltarmos um pouco no tempo, veremos que o setor cultural já passava por um processo cada vez mais crítico desde que o Ministério da Cultura (MinC) foi colocado à beira da extinção em 2016. Embora o MinC tenha sido extinto e rapidamente reintegrado acabou sofrendo cortes orçamentários, descontinuidade de eventos e esvaziamento da capacidade

¹ “Identificada pela OMS em 31 de dezembro de 2019, após surto em Wuhan na província chinesa, tratava-se de uma nova cepa (tipo) de coronavírus que não havia sido identificada antes em seres humanos. Em 7 de Janeiro de 2020 as autoridades chinesas apontam um novo tipo de coronavírus que se espalhou por toda parte do mundo, gerando uma crise global. Esse novo coronavírus é responsável por causar a doença COVID-19. Em 30 de Janeiro de 2020 a OMS declarou que o surto de coronavírus constitui numa Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII) o mais alto nível de alerta da Organização, conforme previsto no Regulamento Sanitário Internacional”. (OPAS, 2020).

² Governo do então presidente Jair Messias Bolsonaro, 2019-2022, o 38º Presidente da República Federativa do Brasil, que teve início em 1889.

operacional devido aos protestos e mobilização nacional de grupos de artistas e ativistas.

Com a extinção do Ministério da Cultura (MinC) em 1º de janeiro de 2019, a partir da reforma administrativa do governo empossado, houve sua substituição pela Secretaria Especial da Cultura, que, segundo o site do Governo Federal, logo foi transferida do Ministério da Cidadania para o Ministério do Turismo, juntamente com os desmembramentos de novas secretarias especiais de cultura e turismo nos níveis estaduais e municipais. A classe artística, de certa forma, perdeu parte de sua autonomia nas lutas em prol da expansão e continuidade da cultura em torno de nosso país.

A chegada da pandemia e a paralisação de todas as atividades realizadas presencialmente afetaram completamente o setor, que já estava desprovido de recursos, principalmente pelo fato de que a grande maioria de seus artistas não tinha qualquer reserva financeira. Lia Calabre (2020, p.10) aponta os ataques que ocorre(ram) dentro do campo das artes em meio ao cenário político, desde 2019, ainda com o grande crescimento das dificuldades de manutenção dos projetos em todas as instâncias sociais, inclusive com a crise global que afetaram os grandes eventos que já estavam com o seu calendário fixo e com várias edições realizadas.

Com o incentivo de criação de editais de socorro cultural, os artistas puderam desenvolver ações intermediárias na *web* e manter uma aproximação com seu público. Esse incentivo financeiro também garantiu uma fonte de renda, ao menos mínima, garantindo alguns provimentos necessários para o enfrentamento da situação imposta pela pandemia da covid-19.

Através desses incentivos, podemos observar um crescente número de produtos das artes cênicas e visuais que foram determinantes para a escolha da pesquisa abordada neste material e que serão expostos a seguir.

Assim, a investigação desta dissertação teve como suporte as linguagens cênicas de cena intermediária, o teatro imersivo virtual e a *web-vídeo-performance*, analisados nos espetáculos: *O Canto da Liberdade – Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição*, da Cia Teatral de Fátima Carvalho (2020); *As Palavras de Nossa Casa*, do Núcleo de Teatro de Imersão (2020-2021); e *A Febre*, da Coletiva Ruidosa Alma (2020).

Para entendermos sobre os conceitos empregados, precisamos compreender como o contexto atual pandêmico em que estávamos inseridos durante os últimos dois

anos – como já indicado – e o fechamento dos espaços culturais afetaram e influenciaram a forma de se pensar o consumo do teatro, ainda com a resistência de propor ações na *web*.

Sobre o fechamento dos espaços culturais, Mariana Muniz (2021, p. 7) aponta que tudo mudou em 2020 e 2021, com a pandemia da COVID-19, algo que impossibilitou a reunião de pessoas no mesmo espaço, tornando-se uma forma de contágio e disseminação do vírus, os anfiteatros, assim como outros espaços culturais tiveram que fechar suas portas por um bom período, Isso aconteceu em diferentes momentos ao redor do mundo e no Brasil não foi diferente, muitas cidades começaram a aderir essa normativa recomendada pela OMS e seguida pela maioria dos países.

A OMS, indicou que para não disseminar o vírus o recomendável seria “continuar com a utilização de máscaras, manter a higiene das mãos, deixar os ambientes bem ventilados, sempre que possível evitar aglomeração e reduzir ao máximo o contato próximo com muitas pessoas principalmente em espaços fechados.” (OPAS, 2021)

Com o surgimento dos editais de socorro cultural, abriu-se um leque de possibilidades e oportunidades para que artistas desenvolvessem suas artes em meio a um sistema caótico. Portanto, precisaram se adaptar a um “novo formato” e conhecer a maneira em que o teatro pudesse ser consumido, agora, em um novo ambiente, o virtual. Para tanto, conduziu-se o desenvolvimento do teatro virtual e/ou híbrido – mistura de teatro físico com a linguagem audiovisual. Também funcionaram as *lives* (transmissões ao vivo), que contribuíram com uma ruptura nesse cenário contemporâneo.

2 INTRODUÇÃO

Antes da declaração da OMS³ de estado de calamidade pública provocado pela covid-19, já existiam trabalhos em artes cênicas que ocupavam as janelas virtuais. Tal expressão cultural foi a melhor oportunidade (senão a única, nas condições de saúde que vivíamos) para que esse segmento artístico pudesse atingir seu público, ainda que sem a presença física no local, seguindo todos os protocolos de segurança.

Durante a pandemia, a manifestação cultural virtual cresceu numerosamente. Segundo Macedo, Ornellas e Bomfim (2020a; 2020b), a covid-19 escancarou a existência de uma expansão do vírus e que ainda é possível, para nações como o Brasil, repensar as políticas públicas de saúde, educação, lazer, trabalho e, no foco do presente estudo, das artes (como expressão cultural), reconsiderando assim, movimentos de resistência contra o extermínio das artes em (re)emergência.

Com o início da pandemia da covid-19 no Brasil, o setor cultural se encontrou ameaçado. Os editais emergenciais de socorro desencadearam uma mudança significativa no circuito teatral para um formato totalmente *online*, no qual fomos obrigados a manter a comunicação por meio de plataformas digitais, exercendo, assim, uma interatividade em relação ao espectador. Cabe-nos questionar: até onde as artes cênicas são transpostas para a espacialidade virtual? Até que ponto os dispositivos tecnológicos digitais como celular e computador colaboram com os meios de criação e visualização das poéticas da cena?

Com o advento da internet, a cena intermedial, no que tange às relações entre mídias para a composição de um espaço imagético na rede, sofreu velozes atualizações de forma contínua. No contexto atual, trabalhos cênicos, em caráter de emergência, adaptaram-se ao espaço virtual, à medida em que surgiram editais de socorro às artes no Brasil. Observando as recentes transformações ocorridas no campo da cultura nestes últimos 18 meses, principalmente, identifica-se uma estreita relação com as práticas no campo das artes cênicas: o registro, o formato de

³ Em 30 de janeiro de 2020, a OMS declara estado de emergência de Saúde Pública de Importância Internacional. Fonte: <https://www.paho.org/pt/news/30-1-2020-who-declares-public-health-emergency-novel-coronavirus>.

apresentação enquadrado a uma tela e as maneiras em que as temáticas foram abordadas e que sofreram mudanças.

O termo “telas” que utilizamos refere-se ao local/suporte das exposições de materiais cênicos e/ou audiovisuais disponibilizados na internet durante o período de *lockdown*, provocado pela covid-19. Erkki Huhtamo (2013, p. 1-2) descreve que, “Desde o fim da década de 1970, o monitor do computador pessoal passou a competir com a tela da TV pela atenção do espectador doméstico”.

Tendo em vista que a “tela”, nessa perspectiva, é caracterizada como um fenômeno cultural que resiste a uma difusão habitual, Huhtamo aponta que

Um exemplo ainda melhor da necessidade de revisitar ideias correntes sobre o papel cultural das telas é proporcionado pela crescente importância das nômades telas móveis pessoais. Aparelhos como telefones celulares, videogames portáteis, PDAs e câmeras com visores de cristal líquido dobráveis não cabem facilmente nos esquemas existentes. Suas telas minúsculas são muito menores que as da televisão ou do computador pessoal. (HUHTAMO, 2013, p. 2).

Desse modo, esta pesquisa intencionou-se na identificação das interfaces cênicas no que diz respeito aos objetos de estudo da cena a partir dos processamentos presentes nas três obras socorridas no contexto de emergência pandêmica de 2020 até meados de 2021 que foram exibidas na internet. Assim, tendo como ponto de partida, tomaremos o trabalho *Imersos*,⁴ (2020) de minha autoria:

Imersos em um universo monocromático - branco e preto - cujas imagens vão se fechando em sombras, o olhar que serve como câmera, busca registrar o que fica na passagem do tempo e termina com uma estranha sirene que se amplia e ecoa ao descer as escadas – não se sabe para onde. É a metáfora do medo e da incerteza sob os efeitos de uma pandemia, que se descortina no presente, alterando o cotidiano e descompassando a vida. (IMERSOS, 2020).

Após a leitura da sinopse da web-vídeo-performance, acompanhamos abaixo imagens do experimento cênico *Imersos*, que traz reflexões a respeito dos efeitos negativos provocados pela pandemia, na visão de uma pessoa que ficou condicionada a estar dentro de casa, presa e isolada do mundo externo, observando o mundo a partir das brechas de luzes da câmera de um celular. Experimento este que adotou elementos intermediais para descrever o que está na passagem dos acontecimentos,

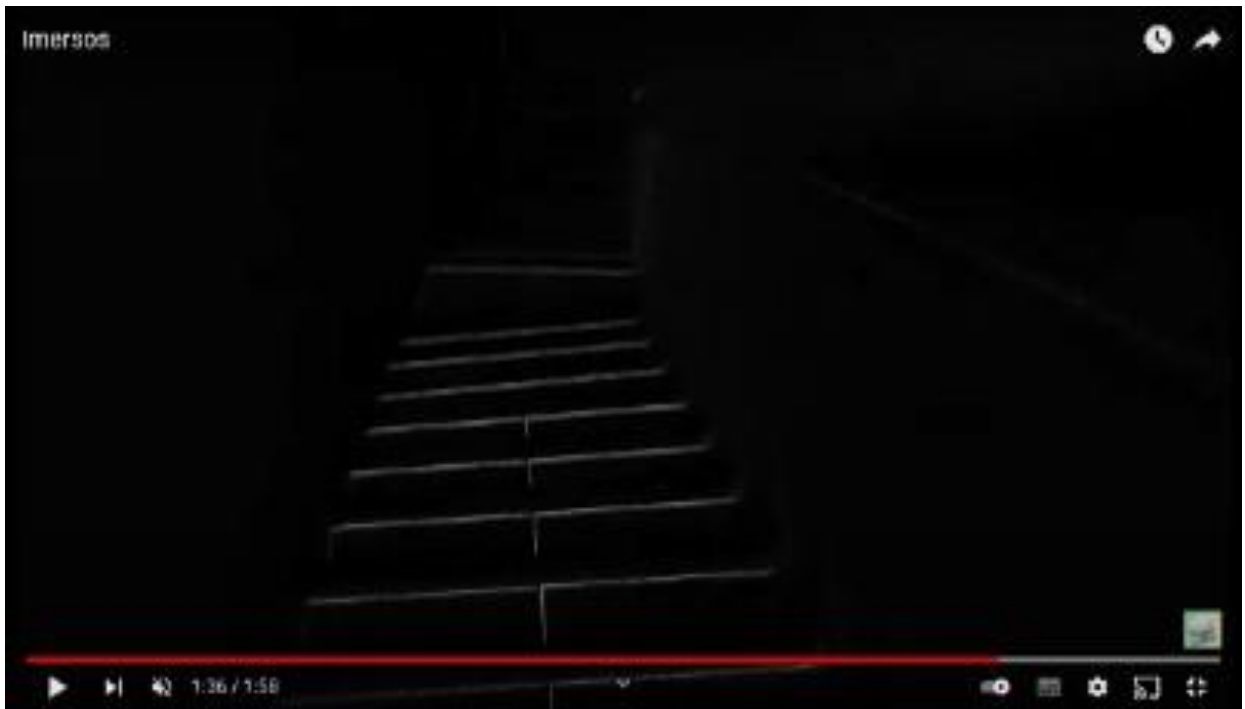
⁴ Contemplado no segundo dos múltiplos editais de emergência cultural, na categoria de Artes Visuais, pela Organização Itaú Cultural, intitulado de Arte Como Respiro. Edital Publicado em 18 de abril de 2020.

que viria depois ao descer as escadas, como algo que ainda não ficou subentendido e que, de certa forma, deixou os vestígios de luto e dor.

Figura 1 - *Imersos*, de Girlan Tavares (2020)



Fonte: *Imersos* (2020). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ePbEQPLfdo>. Acesso em: 15 set. 2022.

Figura 2 - *Imersos*, de Girlan Tavares (2020)

Fonte: *Imersos* (2020). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ePbEOQPLfdo>. Acesso em: 15 set. 2022.

Tal experimento foi submetido em um dos múltiplos editais do Itaú Cultural, intitulado “Arte Como Respiro”, na categoria de artes visuais, seguindo uma série de trabalhos cênicos que foram realizados no ano de 2020, no auge da pandemia da covid-19. O trabalho foi realizado com um *smartphone*, seguindo uma gravação sem cortes, havendo apenas edição sonora, e do título, adotando o aplicativo do *Inshot*⁵ para provocar os efeitos de batidas do coração e de som do descer as escadas. A obra em si tem um total 1min 59s (um minuto e cinquenta e novo segundos). Mesmo em tão pouco tempo, é uma potente obra que provoca um desconforto em quem assiste, de acordo com os relatos via *WhatsApp*.

As inquietações provocadas por *Imersos* (2020) nos fazem problematizar se um corpo imerso pode respirar. Nesse caso, tanto o corpo do protagonista como o do espectador que está vivenciando o mesmo momento. Esse corpo pode falar, gritar, sentir e escutar? É possível observar o corpo metafórico, que é representado através

⁵ Aplicativo de Edição de Vídeo e Imagens.

das construções visuais e sonoras: não é possível vê-lo, mas é possível senti-lo através de uma esfera monocromática que se faz presente na cena.

Em *Imersos* (2020), é possível fabular a presença do corpo que transita pelos cômodos de sua casa virtual. Meses escorrem. O corpo permaneceu em casa, preso e isolado do mundo externo. Um celular toca desesperadamente. O corpo metafórico o procura para desligá-lo, porém, está em um local de penumbra.

De repente, o som de um alerta ecoa em toda a cidade. Alguém bate à porta: o corpo se dirige para o barulho. Um grito de socorro foge de dentro do corpo no compasso dos acontecimentos. Quem socorre esse corpo? Por meio de qual socorro esse corpo respira em cena? Esse socorro é pleno ou cheio de regras? O socorro estende a mão ou negocia o respiro do outro?

O uso das tecnologias fez com que o meio digital alcançasse diferentes esferas da operação cultural, com produções favoráveis no campo da arte multimídia, fazendo com que pudesse ampliar os meus conhecimentos, conforme aponta Regis Oliveira:

As tecnologias digitais estão presentes no processo de criação de inúmeros artistas, e a consolidação da arte digital contribui para a formação de um novo acervo que desconstrói cânones tradicionais do fazer artístico, como a substituição da materialidade e da durabilidade do suporte físico pela imaterialidade e volatilidade do formato digital. Tal fato implica em novas habilidades, como o conhecimento de softwares para a criação e edição de imagens e vídeos, ou a colaboração de profissionais que atuem nesse campo, bem como de programadores para a criação de sistemas informáticos para funções específicas, como o desenvolvimento de projetos que otimizem a interação entre o público e o trabalho artístico. (OLIVEIRA, 2022, p. 20).

Nessa perspectiva, a obra *Imersos* (2020), de minha autoria, foi a grande motivadora para o desenvolvimento do presente estudo: adotando o uso do celular e trazendo a *mobgraphia*, conceito fundado por Ricardo Rojas em 2012, tornando-se uma linguagem adotada para a criação de uma web-vídeo-performance, com o objetivo de dialogar sobre os problemas provocados pela pandemia a partir da visão de uma pessoa isolada do mundo externo, mas em meio às interfaces do corpo e da cena.

Com relação à *mobgraphia*, Rodrigo Castro esclarece que:

[...] a priori, se dá apenas por meio de dispositivos móveis em sua criação, produção, armazenamento e consumo, mas cujo significado encerra em si profundas alterações no modo de criar e de se relacionar com a imagem, como se verá adiante. Advinda do termo *mobgraphia*, um neologismo em inglês para *mobile photography*, a prática aqui estudada mostra-se uma espécie de híbrido entre noções fundamentais da fotografia como a conhecemos desde o século XIX e em sua consolidação no século XX, e

novas formas de uso e de percepção a partir do surgimento das primeiras câmeras digitais. Principalmente, com as possibilidades criadas a partir de smartphones e da circulação da imagem em redes sociais e aplicativos. (CASTRO, 2020, p. 13).

Por conta disso, buscou-se verificar como ocorreu o aumento dos estudos acerca das criações de peças cênicas para as plataformas digitais de comunicação. O que antes era um espaço de encontros e afetos na sua presencialidade acabou se tornando um espaço de confinamento (*lockdown*) provocado pela pandemia do coronavírus, surgindo grandes potenciais artísticos que hoje servem como referências para futuras pesquisas. Com isso, o formato da linguagem híbrida, da junção entre o audiovisual e o teatro – algo que não é novidade – se intensificou nesse período.

Na pandemia, as obras cênicas foram migradas para a tela. Sendo assim, é importante ressaltar que aconteceram grandes transformações nesse cenário artístico. O uso dos aparelhos tecnológicos para construir novas narrativas híbridas, experiência entre a presença física e digital, é um recurso importante para melhorar a experiência do usuário. De certa forma, essas tecnologias oferecem aos indivíduos uma extensão das habilidades, perspectivas e possibilidades de criações para a *web*, a fim de facilitar o acesso de informações mais pontuais do ambiente digital. Além de mediar um novo olhar através das multitelas, também permitem que várias janelas virtuais sejam abertas simultaneamente.

Esta investigação de mestrado se faz necessária uma vez que se baseia em dois fenômenos contemporâneos: (1) as investigações de produções cênicas que tratam sobre a arte em emergência de 2020 até o decorrer do segundo semestre de 2021; e (2) relações da cena intermedial, teatro imersivo e web-vídeo-performance em expansão durante o surto pandêmico do coronavírus.

Felisberto Costa (2009) explora a possibilidade estética da experiência multissensorial de imersão sob a realidade virtual a fim de entender a alteração da realidade que é projetada para nos convencer de que perseguimos um outro “universo paralelo”, no qual a nossa percepção muda de acordo com o sentir e o pensar, tornando-nos “sujeito/ser objeto”. Em *Imersos* (2020), podemos assumir um corpo-máquina mergulhado na virtualidade, fugindo do isolamento social para um mundo semelhante ao nosso, no qual é possível coexistir através das ações intermediais.

A relação de hibridismo empregada por Gabriela Monteiro descreve as potencialidades artísticas do corpo-virtual do improvisador ao conectar-se a uma transmutação com o espaço onde ele está inserido, criando novas atmosferas. Sendo

assim, Raquel Gouvêa (2012) disserta sobre o “corpo paradoxal” ao pensar o corpo do improvisador. A alteração da percepção desses corpos nos absorve para uma reflexão imersiva quando o espectador se coloca no lugar de quem atua, na construção de uma atmosfera visual e sonora. Esse corpo ultrapassa as barreiras do visível no espaço. O improvisador coloca-se nesse entre-lugar, conectando-se às pequenas percepções que pulsam entre o que está projetado e o que virá a ser.

O estudo não pretende se aprofundar na questão do corpo, mas traz como reflexão a conceitualização de sujeito e objeto e de “tela” e “palco”, identificando o metafenômeno que formará uma triangulação no estudo e operará os resultados obtidos por meio das análises dos espetáculos realizados na pandemia da covid-19, por meio da exploração de três linguagens do campo das artes cênicas.

Portanto, foi necessário realizar discussões teóricas a partir das chaves conceituais de leitura presentes no campo das artes cênicas, a saber: o teatro imersivo, a web-vídeo-performance e a cena intermedial, através das interfaces cênicas entre o palco e a tela. Dessa maneira, entende-se por “interfaces” cênicas as multiplicidades de aspectos inscritos nas complexidades dos corpos e das cenas no espaço virtual, entre eles, sensoriais, estéticos, sonoros, visuais e performáticos. O conjunto dos aspectos considerados está presente nos capítulos a seguir, indicando a dimensão teórica da proposta.

No início da pandemia, havia uma perspectiva de isolamento curto, sem contar com a dimensão que essa doença provocou nas nossas vidas. Devido à demora de retorno das atividades artísticas, houve outras oportunidades para o teatro, possibilitando as apresentações no meio virtual, integrando as interfaces do corpo e a cena em uma ótica mais intensa.

Devido à pandemia da covid-19, a sociedade se adaptou a um “novo normal”. Desse modo, as pessoas, de um modo geral, passaram a ter suas rotinas cotidianas sobrecarregadas de atividades remotas e foi necessário que se acostumassem com o uso das plataformas digitais corriqueiras nas trocas de comunicações sociais. Nesse contexto, os artistas tiveram que transportar seu formato de trabalho para ações *online*: no caso do teatro, a audiência presencial foi impedida pelo isolamento social, dando espaço para os registros virtuais das peças, sendo transmitidas pelas plataformas digitais, entre elas, Zoom, YouTube e outros serviços de transmissão.

Na tentativa de colaborar com a melhoria da situação vivenciada pelas pessoas, os editais emergenciais foram criados com o intuito de socorrer artistas que

foram cerceados do seu exercício cotidiano de trabalho. Lia Calabre observa as condições prévias à pandemia, no âmbito das artes e da cultura no Brasil.

Lia Calabre (2020, p. 10) aponta que o cenário cultural veio buscando formas de sobrevivência, adotando alternativas de fomentos locais (municipais e estaduais), além de financiamento coletivo, ou renda obtida por meio de bilheteria para aplicar em suas produções. A pandemia ceifou completamente muitos projetos que estavam previstos em acontecer ao vivo, tendo que se enquadrar a modalidade virtual, suspendendo assim, todas atividades presenciais, afetando completamente o setor que já estava desprovido de recursos.

O ano de 2020 foi marcado por grandes transformações mundiais no cenário contemporâneo, colocando a população em condição de emergência sanitária. Além de ter sido devastador no setor da saúde, diretamente afetada, ameaçou também a cultura, sobretudo as artes cênicas, que precisou se adaptar a uma modalidade já existente. No entanto, a modalidade virtual não era muito usual, como é atualmente – conforme já apontado.

Nesse sentido, os trabalhos que estavam previstos para acontecer presencialmente acabaram migrando para as multtelas. Com o passar do tempo, a partir de agosto de 2021, a vida e a rotina social começaram a voltar à normalidade, porém, ainda de forma bastante reduzida e com diversas indicações restritivas e de cuidados para a prevenção de novas infecções pelo vírus causador da pandemia. Levando em consideração o campo educacional, acompanhamos ainda no começo do primeiro semestre de 2022, que ainda estávamos em formato híbrido, tendo poucos encontros presenciais, outros em formato *online*.

Nesse sentido, podemos descrever que o sistema educacional do governo federal interferiu de modo incisivo durante o surto pandêmico, por diversas dificuldades, provocando assim, em muitos discentes, uma falta de adaptação à modalidade de ensino remoto, levando muitos a desistirem. Ainda, os constantes cortes de verbas ao longo deste ano em Universidades e Institutos Federais fizeram com que muitos pesquisadores ficassem impedidos de pagar suas contas e até de se manterem na própria instituição, dificultando o desempenho acadêmico, pessoal e coletivo, e prejudicando em suas investigações. De acordo com o INEP⁶ Instituto

⁶ O INEP em 2021 divulgou dados sobre o impacto da pandemia na educação. Fonte: <https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/censo-escolar/divulgados-dados-sobre-impacto-da-pandemia-na-educacao/>.

Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, as realizações de encontros virtuais entre discentes e professor nesse período pandêmico por meio das redes de comunicação (Telefone, E-mail, Redes Sociais) foi a estratégia mais eficaz para manter o contato e oferecer o apoio tecnológico junto aos estudantes.

Mesmo voltando à presencialidade, o que podemos tirar desse momento tão singular que vivemos durante os dois anos e que nos fez mudar hábitos cotidianos? Ainda que os espaços estejam voltando à sua normalidade, as apresentações digitais ou híbridas adotando a cena intermedial como recursos para construção de seus experimentos. Por conseguinte, também é algo que pode se transformar para a “pós-pandemia”.⁷

Através da problemática exposta, podemos observar a agudização do sufocamento das artes cênicas com a impossibilidade da presença física frente ao isolamento social e o crescimento da quantidade de trabalhos cênicos intermediais executados em plataformas digitais e de temáticas frequentes que envolvem os efeitos negativos da pandemia.

Dessa maneira, esta pesquisa intenciona identificar elementos que atravessam corpos e cenas intermediais, de forma a dialogar com as interfaces entre as linguagens mencionadas através de análises nos formatos aqui já apontados.

A noção de (re)emergência empregada parte da seguinte premissa: a crise do coronavírus encontrou vários problemas no setor cultural, buscando construir alternativas de sobrevivência, para lidar com problemas de sucateamento em um momento de grande turbulência que vivenciamos nesses dois anos, por conta disso, os rearranjos dos sistemas produtivos acontecem como se sobrepondo aos outros, anteriores, deixando marcas, demandas e condições precárias. Os editais culturais, nesse caso, vieram para suprir a necessidade de contribuição do movimento artístico.

No processo do *lockdown*, a virtualidade se apresentou como um espaço de fuga. Correlacionando tal fato com o lugar das artes no Brasil, podemos perceber como essa manifestação cultural vem sofrendo ataques e tentativas de extermínio no

⁷ Ainda que OMS reconheça que poderemos sair da categoria de pandemia em 2023, de acordo com o UOL Notícias. Fonte: <https://noticias.uol.com.br/colunas/jamil-chade/2022/12/14/oms-espera-que-fim-da-pandemia-ocorra-em-2023-mas-virus-nao-desaparecera.htm>. É notável pela prática de observação social que as pessoas já estão saindo de casa, as escolas e universidades voltaram a sua normalidade, ainda assim, estamos enfrentando diversas dificuldades com a permanência e convivência com o vírus, considerar uma certa “pós-pandemia” pelo fato de termos vacinas sendo liberadas constantemente para a população, o que permite um retorno à normalidade anterior, com um grau maior de segurança.

contexto político-social em relação aos avanços do conservadorismo sob todos os setores sociais, inclusive no setor educacional. Aldri Anuniação (2018) já prenunciava a ideia de “ocupação colonial” como confinamento nas relações entre espacialidade, dramaturgia, produção colonial e espaços de prisão/fuga.

É possível apontar, em relação à política cultural, variados artifícios que legitimam as dificuldades sofridas pelo artista no cotidiano brasileiro, que tenta sobreviver através de seu trabalho. Segundo Aldri Anuniação (2018, p. 89), as implicações dos atos de “necrose operativa” nas narrativas habituais sustentam a ideia de narrativas que expressam necronarrativas⁸ da vida real, como no ato de matar: um matar metafórico. Nesse trabalho, essa metáfora está relacionada com as implicações sobre este “entre-lugar” de vida e morte.

Levando em consideração o fator cultural, Eduardo Freitas questiona:

[...] estaria a nossa fome do encontro no ‘ritual cênico’, agora, a ponto de morrer, talvez, esperando a chegada de um futuro em que nossos desejos poderão ser entubados, com ajuda de respiradores, em infinitas novas formas mais frias, mais tecnológicas e digitais, nas quais a perda da partilha do ritual se redesenha sob leis higienistas, utilitaristas e funcionalistas? (FREITAS, 2020, p. 273).

Nesse contexto em que estávamos inseridos, Patrícia Leornadelli (2021, p. 86) vai chamar de *necronarrativas do isolamento* “as brechas pelas quais a memória, atuação e produção de linguagem pudessem ser pensadas por uma ação inventiva”. A partir daí, podemos problematizar o que norteia todo o processo de construção deste material: como podemos falar sobre as interfaces entre cenas intermediais e corporais no momento da pandemia, na qual o espaço cênico é enquadrado na tela?

Marta Isaacsson contextualiza que:

Trata-se de experiências artísticas realizadas à distância, como bem define o prefixo grego ‘têlê’, por meio de dispositivo tecnológico. É dentro dessa linhagem de telecenas que as criações contemporâneas em ambiente virtual parecem melhor se colocar ao estudo. (ISAACSSON, 2021, p. 14).

Para responder à pergunta que foi levantada pela pesquisa, precisamos compreender como esses elementos foram afetados também pelos editais de socorro cultural. Isso se faz necessário porque parte dos chamamentos exigia que a temática dos trabalhos fosse voltada apenas ao contexto pandêmico, tolhendo a liberdade de

⁸ Segundo Aldri Anuniação (2018), trata-se de uma instância de agendamento ficcional dos fatos, porém esse dramaturgo é guiado pela fonte temática do figural sociopolítico, que constitui o objeto da narrativa.

expressão sobre outros assuntos. Tal qual o *lockdown* (isolamento social), esse comportamento imposto se configurou como um “confinamento” (*lockdown*) temático.

Atualmente, a possibilidade de discutir uma temática mais livre sobre assuntos transversais está disponível. Partindo do pressuposto de que o contexto subjacente ao momento pandêmico se reflete nos corpos em cenas intermediais expostas nas multitelas, vemos assim os frutos que surgiram desse momento singular.

Nesta pesquisa, buscamos compreender, entre os três espetáculos analisados, quais foram os desafios enfrentados na modalidade virtual, levando em consideração o contexto pandêmico; e se houve alguma interação direta entre o público e os atores. Vale ressaltar que para cada linguagem cênica existe uma forma de interação com o público, para ser enquadrado no formato de teatro imersivo, a interação direta com o público é condição *sine qua non*.⁹ Já para web-vídeo-performance e a contação de história ambas exibidas no *YouTube* a interação se dar por meio dos comentários no chat, visualizações, curtidas e *deslikes*.

As impressões visuais empregadas pelo campo da dramaturgia das três obras estudadas nortearam as referências que são adotadas na pesquisa. Portanto, foi necessário realizar um panorama de autores(as) que pudesse reforçar os conceitos aqui empregados. Nesse sentido, é importante pensar os espaços que hoje são ocupados pelas multitelas – que aqui escolhemos chamar de *janelas virtuais*.

As contribuições trazidas por Marta Isaacsson (2013; 2014; 2021), Fernanda Oliveira (2017), Gabriela Monteiro (2013; 2016; 2018) e Natália Soldera (2014) nos deram suporte a respeito da cena intermedial. Sobre o conceito de teatro imersivo, trabalharemos as abordagens presentes no espetáculo do Núcleo Teatro de Imersão que adaptou o seu experimento cênico para o contexto pandêmico, propondo, assim, uma abordagem de teatro imersivo virtual, trazendo como referência Inês Belo (2016).

A pesquisa adota também o conceito de vídeo-performance sustentado pelo autor Wayne Gonçalves (2018), que o considera como imagem autônoma, reforçando a ideia do registro como arte. Partindo pelas práticas vivenciadas e desenvolvidas pela Coletiva Ruidosa Alma, durante a situação da covid-19, temos como suporte as suas contribuições a respeito dos experimentos e performances na pandemia.

Por meio de uma dimensão teórico-metodológica, o estudo parte também das contribuições de Boaventura de Souza Santos (2007). Assim, tentamos nos aproximar

⁹ Do Latim, que se significa indispensável, essencial.

de sua epistemologia intitulada “ecologia dos saberes”, baseando-se na ideia de que conhecimento é interconhecimento. Buscamos compreender a diversidade de conhecimentos heterogêneos (SANTOS, 2007) por meio da análise das obras cênicas.

A metodologia adotada por esta dissertação se constitui no campo da *netnografia*. Esse conceito foi elaborado por Robert Z. Kozinets (2014, p. 9) e definido como “um conjunto de diretrizes metodológicas para realização de netnografia, uma forma de pesquisa etnográfica adaptada para incluir a influência da internet nos mundos sociais contemporâneos”. Esta pesquisa aplica, assim, o estudo de análises por meio de mídias digitais, entre elas, YouTube e Zoom.

Sobre a metodologia, o autor ainda aponta que:

A netnografia foi desenvolvida na área da pesquisa de *marketing* e consumo, um campo interdisciplinar aplicado que está aberto ao rápido desenvolvimento e à adoção de novas técnicas. A pesquisa de *marketing* e consumo incorpora visões de diversos campos, tais como antropologia, sociologia e estudos culturais, aplicando seletivamente suas teorias e métodos básicos, analogamente como pesquisadores farmacêuticos poderiam aplicar química básica. (KOZINETTS, 2014, p. 10).

Nesse caso, a netnografia usa um método de estudo especializado da etnografia que adota transmissões conduzidas pelo computador, tendo-o como fonte de conhecimento para chegar na absorção e na representação etnográfica de um evento artístico pontual no espaço virtual. A sua abordagem é moldada para os estudos em fóruns, *blogs*, redes sociais, grupos de notícias etc.

A netnografia segue em seis fases sobrepostas: a primeira relaciona-se ao planejamento de pesquisa; a segunda, à seleção e entrada em campo; a terceira, à coleta de dados; a quarta, à análise e interpretação dos dados; a quinta, à garantia dos padrões estéticos; e a sexta, à apresentação da pesquisa.

Hoje a netnografia vai muito além do computador, inserindo também os dispositivos móveis, tendo em vista o advento da internet 2.0 e da indústria 4.0 que incorporou esses dispositivos móveis no cotidiano e nas práticas de produção.

Pelo exposto, a dissertação traz uma abordagem de pesquisa exploratória em arte, por meio de estudo de caso qualitativo e está relacionada com uma investigação triangular analítica de apresentações cênicas por meio dessas mídias, a fim de avaliar essa modalidade em três espetáculos produzidos no período pandêmico.

Com isso, também podemos observar como as dificuldades para encontrar os materiais e os mecanismos de oferecimentos das obras examinadas se fazem presentes, por meio das considerações de Sylvie Fortin e Pierre Gosselin (2014, p. 1), aproximando-se da noção de pesquisa como “mistura entre teoria e prática ao longo do processo criativo e no objeto de arte”. Por isso, abordando os elementos da cena intermedial no seu fazer e/ou seu processo criativo – desde a pré-produção até a desmontagem –, além de interligar-se com sua construção teórica.

Dessa maneira, as etapas que foram abordadas no decorrer dos capítulos são apresentadas por um conjunto de ações compreendidas como etapas de investigação acadêmica, uma vez que as investigações no campo das artes mudam ao longo do tempo. Adotou, dessa forma, diferentes ferramentas metodológicas processuais.

Com isso, ressalta-se o processo de escolha de três trabalhos cênicos que aconteceram durante a pandemia, de forma *online* no ano de 2020 até os meados de 2021, e a análise dessas fontes (peças cênicas e textos da bibliografia citada). Apesar das escolhas desses espetáculos, nem todos adotam a intermedialidade em sua composição, porém, cada uma dessas obras analisadas tem em comum a virtualidade, são de localidades e linguagens diferentes. O critério de escolha se deu pela facilidade de acesso desses materiais.

Contudo, a escolha apenas dessas três obras foi porque muitos dos trabalhos pesquisados ficaram disponíveis por pouco tempo, o que dificultou principalmente o contato com os autores. Por serem diversificados, os materiais estudados desenvolveram linguagens diferenciadas, dando todo o suporte teórico, a tudo que foi problematizado sendo de suma importância para a pesquisa.

Essa análise também se deu através dos relatos em entrevistas semiestruturadas com os grupos dos gêneros das artes cênicas de teatro imersivo, cena intermedial e web-vídeo-performance, com caráter pormenorizada, sobre os processos de pré-produção e os processos influenciados pelas condições no formato virtual, incluindo a sua desmontagem.

No segundo capítulo desta dissertação, serão apresentados como o teatro está inserido na *web art*, ligando-se aos estudos da cena expandida, e como os dispositivos tecnológicos interferem em toda construção dos espetáculos, pensando principalmente nos espaços digitais. Nesse sentido, a teórica Gabriela Monteiro (2016) propõe a utilização das termologias *expandido* e *ampliado*, presentes no campo do

cinema, na literatura, nas artes visuais e, sobretudo, no foco do presente estudo, nas artes cênicas.

Ainda no segundo capítulo, entendemos melhor o conceito guarda-chuva de cena intermedial, estudado por Fernanda Oliveira, Marta Isaacsson, Cristina Biasuz (2017), como também é aprofundado por Gabriela Monteiro (2014; 2016; 2018), interligando-o com os estudos do Teatro Imersivo virtual, teorizado por Inês Belo (2016); e a Web-Vídeo-Performance, apreciada por Wayner Gonçalves (2018). A investigação desse material se dá a partir do contexto pandêmico da covid-19, que redesenhou uma “nova forma” de ser pensar o teatro, por meio de uma linguagem já existente, e que se intensificou na atualidade. Por isso, também é apresentado o corpo-imagem, discutido por Danilo Barata (2016). Além dos elencados, outros teóricos também sustentam as observações aqui empregadas.

No terceiro capítulo, ocorrem as análises técnicas das três obras cênicas, definidas pelas linguagens apresentadas, que foram executadas durante a pandemia da covid-19. São elas: *O Canto da Liberdade – Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição*, da Cia Teatral de Fátima Carvalho (2020); *As Palavras de Nossa Casa*, do Núcleo de Teatro de Imersão (2020; 2021); e *A Febre*, da Coletiva Ruidosa Alma (2020).

Nas considerações finais, respondemos os questionamentos do lugar do teatro nas suas esferas digitais da *web*. Sendo que o foco da pesquisa não está voltado ao corpo, faz-se necessário trazer esse contexto para que possamos entender a espacialidade virtual da cena por meio das obras aqui estudadas.

3 A INTERNET E SEUS DESDOBRAMENTOS NAS ARTES

Antes da chegada da internet, eram utilizados os meios de comunicação analógicos para disseminar suas produções. Sobre isso, Lucia Santaella aponta que

Uma característica comum aos meios de massa está o uso das máquinas, tais como câmeras, projetores, impressoras, satélites, entre outras, capazes de gravar, editar replicar e disseminar imagens e informações. Os produtos culturais gerados por esse sistema são baratos, seriados, amplamente disponíveis e passíveis de uma distribuição rápida. (SANTAELLA, 2008, p. 6).

A autora ainda esclarece que os artistas se apropriaram desses dispositivos para desenvolver suas criações. Os artistas então passaram a abandonar as formas tradicionais de criações desde (pintura, gravura, escultura), e começaram a se interessar com as tecnologias digitais, (fotografia, imagens digitalizadas, vídeos e filmes) principalmente, passando a ocupar os espaços e legitimar isso em museus e galerias.

Na atualidade, é praticamente impossível viver sem internet, pois ela facilitou a comunicação com o mundo inteiro, no contexto de globalização mundial. Entre outras coisas, por meio da internet, é possível: pagar contas sem sair de casa, ficar “antenado” com as notícias, assistir a uma programação audiovisual – filme, série, novela ou, em especial, um espetáculo teatral. Além dessas possibilidades, a internet colabora com o processo de criação das artes em meio às redes digitais.

Maria Bulhões aponta que o afastamento social, necessário no momento pandêmico, estimulou a utilização intensa da internet para produções de conteúdos visuais. Até pouco tempo atrás, a produção artística veio se mostrando resistente à sagacidade da *web art* para a sua produção, que, por sua vez, já estava sendo conduzida muito antes da expansão da covid-19.

A autora relata que

A internet está disponível para o grande público desde 1994, quando seu acesso se abriu comercialmente, no Brasil e no mundo, rompendo a hegemonia do uso pelo campo acadêmico. Embora recente, sua trajetória de expansão foi rapidíssima, e sua difusão caminha a passos gigantes. A oferta de produtos, a variedade de suas ferramentas e sua dinâmica direta e acessível têm seduzido um grande público, fazendo com que cresça o número de serviços e acessos a esse meio. (BULHÕES, 2020, p. 115).

Neste caso emergencial, a internet deu autonomia para as artes, com a capacidade de alcançar fronteiras em todo território nacional ou mesmo internacional. Os artistas começaram a usar de toda sua criatividade para se comunicar com o público, por meio de *lives* (transmissões ao vivo) no Instagram e no YouTube, bem como em outras plataformas de comunicação digital. Isso permitiu o diálogo com a linguagem do audiovisual e do teatro na rede.

Segundo Fábio Oliveira Nunes (2010, p. 86), “a grande rede surge no final do século XX, por conta da preocupação do departamento de defesa (DARPA) dos Estados Unidos em um ataque nuclear massivo”. Tempos depois, a internet veio ganhando popularidade, tornando-se um veículo moderno e um grande avanço da tecnologia. Tanto os indivíduos, quanto as grandes empresas se viram na necessidade de se conectar ou existir no ciberespaço, passando a estabelecer uma relação na rede.

Neste contexto, para Nunes,

O universo poético das ações artísticas na Internet muitas vezes se apropriava da sensação de incerteza e desconhecimento; as telas com seus códigos e conteúdos distribuídos por longas barras de rolagem, as necessidades de instalação de inúmeros plug-ins, os conteúdos multimídia condicionados a longas esperas, os conteúdos pouco dinâmicos e, especialmente, a pouca atratividade visual das páginas da chamada primeira geração da rede, certamente faziam daquela situação, uma experiência muito mais underground do que hoje – o ambiente propício para gerar desvios poéticos. (NUNES, 2010, p. 87).

A *web art* é uma linguagem que se utiliza da internet, adotando o ciberespaço como meio de comunicação em massa e da cultura de massa, assim como as especificações técnicas e conceituais que nela se inserem. Lucia Santaella (2008) categoriza os *meios de comunicação em massa e a cultura em massa* como sistemas industriais de comunicação dominados pela multiplicação de imagens. Refere-se a produtos massivos distribuídos a um grupo de consumidores.

Para a autora,

É a disponibilidade e acessibilidade das tecnologias que se responsabiliza pelo desenvolvimento da artemídia. Enquanto alguns artistas incorporam vídeo e filme na arte performática e no teatro, outros produzem vídeos como respostas críticas e pessoais a um meio que só muito raramente pode professar ser arte: a televisão. Seja por meio de narrativas, experimentações formais, breves tapes humorísticos ou meditação de larga escala, a vídeoarte, na virada do século, conquistou uma legitimidade e uma proeminência no mundo da arte que, nos anos 1980, não poderiam ser previstas. (SANTAELLA, 2008, p. 56).

O termo *artemídia*, traduzido do inglês *media art*, é uma expressão que vem se popularizando no mundo digital. Para Arlindo Machado (2008), essa linguagem se destina a uma forma de expressão artística, apropriando-se dos recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral. O autor também menciona que a *vídeoarte* se tornou um lugar no qual a consciência se constituiu de forma clara, mesmo antes da mídia eletrônica ser reconhecida como possibilidade para uma expressão estética.

Dessa maneira, a *web art* veio para revolucionar os sistemas tecnológicos. De acordo com a artista plástica e professora Ilda M. A. Monteiro Nogueira (2021, p. 143), a “*Internet Art*, espaço ou meio de criação artística, disponibiliza aos artistas as ferramentas essenciais para a sua expressão plástica e estética, oferecendo simultaneamente um meio de divulgação.”.

Com a chegada dos computadores em 1972 despertou em muitos artistas o interesse de experimentar novas possibilidades de criação em meio à era digital, facilitando uma melhoria na capacidade de armazenamento dos seus trabalhos desenvolvidos. Com o passar do tempo, essas técnicas foram aprimoradas e potencializaram a expansão e a produção artística para as novas mídias e estratégias de arte cibernética no uso frequente da internet.

A arte sempre foi apontada como uma expressão à frente do seu tempo. Trazendo inovações, possibilidades de criação, de experiências, aprofundamentos intelectuais e enriquecimento cultural. A partir desse ponto, podemos levar em consideração os campos do teatro, da música, da dança, do cinema e da *performance*, também pensando nas limitações que são condicionadas e nas adequações necessárias em um momento de risco para a humanidade. Adotar o uso das ferramentas tecnológicas digitais durante o período pandêmico foi uma solução importante, pois a internet, nesse contexto, contribuiu com a permanência das artes e assumiu um papel autônomo para esse cenário, dando a esse grupo possibilidades de criações em um outro ambiente, agora digital.

Nesse sentido, observamos que a *Web Art*, levando o teatro para a linguagem digital, produz novas capacidades intelectuais de acesso ao público, por meio de um sistema de geração de conteúdo. Assim, as plataformas em que o material é postado, gera um código para entregar o conteúdo para o consumo do público, seja uma fotografia, uma obra audiovisual, uma arte gráfica, seja uma peça teatral desenvolvida especificamente para esse formato.

Como vimos, no início da pandemia, o teatro migrou para a rede, o que foi bastante positivo, pois houve um crescente número de apresentações que aconteceram ao vivo nas plataformas digitais, de modo que os espectadores pudessem acompanhar as apresentações no conforto de suas casas, sem precisar se deslocar para o espaço físico, integrando-se às “telas-territórios”, como aponta Felisberto Costa, no sentido de deslocamento e espaço, citando o cinema e a TV como exemplos:

Se o cinema liga-se ainda ao vínculo com a sala e o traslado físico, no sentido que temos que nos deslocar para assistirmos a um filme, com o advento da TV tem-se o incentivo das telas-territórios que atingirão ao seu ápice, neste século com a realidade virtual. (COSTA, 2009, p. 101).

A noção de telas-territórios que Felisberto Costa menciona pode ser empregada também na dramaturgia, que já vem ganhando novos contextos e que passou a ser utilizada na construção cênica e na representação dos seus principais elementos do drama, por meio da literatura, dos palcos no teatro físico ou, atualmente, como configurada para as telas da TV. Como com o cinema e com a televisão distribuída pela Internet, Lotz, Lobato e Thomaz (2018) apontam que houve um aumento dos serviços de *streamings* no Brasil:

O rápido crescimento dos serviços de televisão distribuídos pela Internet em todo o mundo apresenta uma série de oportunidades de pesquisa, desafios e possibilidades de comparação transnacional. Estudos recentes exploraram esse terreno em desenvolvimento e procuraram criar estruturas conceituais que permitam entendimentos mais amplos do que casos particulares. Embora a maior parte da pesquisa existente tenha sido conduzida dentro de um quadro nacional, a perspectiva de uma análise multissituada traz à mesa questões novas e interessantes. (LOTZ; LOBATO; THOMAZ, 2018, p. 35, tradução nossa).

Ainda que as artes cênicas venham mudando a maneira com que são consumidas, a partir desse momento, vemos a ramificação do teatro presencial para a rede. Ganhou, assim, novas faces ao distribuir a arte nas estruturas tecnológicas, passando por várias etapas. A seguir, tais especificidades serão descritas, por meio das transformações dos palcos para a telepresença, mais especificamente para a internet.

3.1 A telepresença no teatro contemporâneo

A pandemia proporcionou o crescimento das criações artísticas em meio à rede digital. Quando falamos do teatro presencial, pensamos logo nas apresentações que acontecem no tablado, no qual os atores e as atrizes recebem uma vasta plateia para prestigiar seu artista. Com a pandemia, muitos desses espetáculos tiveram que se enquadrar a uma “nova realidade”, intensificando o uso constante dos aparatos tecnológicos para a construção de novas narrativas cênicas a serem lançadas na rede.

De acordo com Lucia Santaella (2003, p.196), o termo telepresença foi consolidado em 1979 por Minsky, porém ele não reivindicou a criação dessa ideia, pois sua inspiração surgiu de uma novela de Robert Heinlein, em 1940, intitulada *Waldo*. A terminologia *telepresença* veio de um contexto ousado provocado por Minsky para o governo americano com o intuito de financiar o desenvolvimento de pesquisas em tecnologia robótica. Para Lucia Santaella, a telepresença se encaixa como um meio de comunicação que abre novas possibilidades de diálogo entre máquinas e humanos. Em outras palavras, o termo pode se referir também à ideia de estar aqui ou em outro lugar ao mesmo tempo, através da ampliação e multiplicação desses espaços que podem ser transmutados entre mídias.

O espaço da tela não é novidade para a história da televisão brasileira. O início da televisão no Brasil é marcado com o surgimento do Teleteatro. Afinal, quais as vantagens da teleteatro?

Em 2020, a televisão brasileira completou 70 anos. Em sua maior parte, tornando-se o principal veículo de informação e comunicação para a população, permitiu acesso ao lazer, à cultura, ao entretenimento e ao esporte. De acordo com Raquel Martins Ribeiro, na *Revista Metrôpoles* (2020), a televisão chegou ao Brasil no dia 18 de setembro de 1950, pelas mãos do empresário Assis Chateaubriand, fundador da TV Tupi.

Desde o seu surgimento no Brasil, foi pensada uma programação que permitisse o acesso a todos os públicos, dando origem ao teleteatro. Com o passar dos anos, a televisão veio ganhando novos formatos, programas, canais e funcionalidades.

Pensando em um contexto mais atual, a *web TV* veio proporcionando, aos seus apreciadores, possibilidade de acesso aos serviços através de um computador, na própria televisão ou em dispositivos móveis como celulares, tablets, entre outros. Essa função também conhecida como *streaming*, permite que uma transmissão de vídeo seja ao vivo ou gravada. Em virtude disso e considerando que o teleteatro vem de uma forma mais intensa, por conta de sua história atrelada à televisão brasileira, esse formato de linguagem é categorizado de teledramaturgia, possibilitando que atores/atrizes encenem espetáculos teatrais, para uma transmissão ao vivo, em frente a uma vasta plateia. Desse modo, posteriormente, essa transmissão fica gravada e pode ser exibida em um programa televisivo ou então em serviços da própria internet.

Marta Isaacsson, explana o conceito de teleteatro e sua importância da imagem para o espectador, dando uma sensação cada vez mais qualificada, realista e ilusória.

Assim como o radioteatro, o teleteatro vem oferecer a possibilidade de uma experiência coletiva em particular. Graças ao desenvolvimento da imagem eletrônica, a cena passa a ser “vista” e, conseqüentemente, o espectador deixa de estar no interior da cena, como proporcionava o rádio, e a separação entre palco e plateia encontra-se restaurada. A imagem visual do teleteatro diminui naturalmente o espaço de imaginação do espectador, mas tal redução é compensada por uma cena cada vez mais qualificada, realista e ilusória. (ISAACSSON, 2021 p. 16)

Mariana Zaché Silva (2017) argumenta que, por anos, os conteúdos audiovisuais e programas televisivos dominam o entretenimento dos telespectadores, tendo o mercado cinematográfico como algo altamente lucrativo. Contudo, as tecnologias foram avançando de maneira veloz, desempenhando, assim, novas formas de consumo, dando mais informação e autonomia aos seus adeptos na internet. Segundo a autora,

A Internet influenciou diretamente o surgimento de novas plataformas de *video-on-demand* (VOD), proporcionando uma pluralidade de modos de consumir entretenimento. Através da tecnologia de *streaming*, o consumidor possui uma multiplicidade de tipos de conteúdo, os quais ele pode acessar como e no lugar que ele quiser. (SILVA, 2017, p. 3).

O consumo da arte, sobretudo o teatro no Brasil – nosso foco –, entre 2020 e 2021, foi extremamente produtivo, mesmo em um cenário de luto massivo que vivenciamos. Igualmente, foram descobertos novos artistas, que potencializaram o uso da internet em massa, evidenciando principalmente o crescente número de *lives* que aconteceram nas plataformas digitais, como uma forma alternativa de impulsionar seus trabalhos. À medida em que a cultura veio sofrendo com o fechamento de seus

espaços físicos, essas ações digitais sustentaram e ampliaram as novas possibilidades de aplicabilidade da arte na rede.

Apesar de o teleteatro ser uma linguagem que já existe há muito tempo, também foi uma solução que os artistas tiveram para se manterem mais próximos de seu público. Esse é o caso do espetáculo de teatro imersivo *As Palavras de Nossa Casa*, do Núcleo de Teatro de Imersão, que contou com duas temporadas *online* nos anos de 2020 e 2021; de *O Canto da Liberdade: Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição*, tendo sua primeira edição ocorrido ainda presencialmente, antes da pandemia da covid-19 se instaurar no país; como também da web-vídeo-performance *A Febre*, que foi contemplado pelo projeto “A Confraria Poética” – obras mencionadas anteriormente e que compõem o estudo desta pesquisa.

Sendo assim, não podemos deixar de falar como a cena expandida dialoga com a proposta de ações teatrais na *web*, tendo em vista como um potente espaço cultural de reflexões e de desenvolvimento das práticas artísticas na rede. Dessa forma, adotando os elementos da intermedialidade cênica e intercalando-os com sua expansão para formação de conhecimentos.

Cabe salientar que nossa pesquisa não tem a intenção direta de se aprofundar acerca das questões da comunicação e de todos os conceitos que estruturam essa área, mas, sim, a relação do ator com o espectador em apresentações ocorridas na internet.

3.2 A cena expandida na Web

A cena contemporânea no campo expandido é um espaço de criação. Integrando-se como campo ampliado das artes, envolve os experimentos híbridos, o teatro, o cinema e outras linguagens afins. Reunindo o compartilhamento de ideias, experiências, recursos e mobilizações, é um evento pontual que tem como proposta abrir reflexões sobre uma estética contemporânea em seus cruzamentos. A essas transformações, podemos dar o nome de “cena expandida”, que também pode ser experienciada nos espaços pedagógicos.

A ideia de cena expandida surge a partir de linguagens e manifestações artísticas que não provêm dos centros de formação de atores e diretores ou do teatro tradicional, e menos da literatura teatral. Poderíamos encontrar as matrizes do expandido em um tipo de comportamento relativo à arte que não é novo, pois já aparecem ressonâncias desta ideia na concepção de Obra de Arte Total (*gesamtkunstwerk*) de Richard Wagner que pretendia unir as artes (música, dança, poesia, pintura, escultura e arquitetura) em um mesmo trabalho artístico. (ABIN *et al.* 2019, p. 2).

Sendo assim, os cruzamentos dessas informações entre espaços pedagógicos e criações artísticas pode se relacionar com o trabalho de conclusão de curso em que pude contribuir como projetorista, durante toda a realização do experimento cênico ao vivo no que diz respeito às ações intermediais desenvolvidas.

No ano de 2019, na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), ocorreu a apresentação da defesa do trabalho de conclusão de curso (TCC) de bacharelado em Cinema e Audiovisual de Michelle Soares¹⁰ e Vinicius Omar¹¹. Em seus TCC, adotaram a linguagem do cinema expandido e/ou *live cinema* na obra performativa audiovisual intitulada *Eu imagem, uma jornada interior através do cinema expandido* (2019). Embora a obra descrita não tenha acontecido virtualmente, trata-se de um experimento cênico que adotou o uso das tecnologias como ferramentas que dialogam com meios de criação para a *web*.

Nesse sentido, os profissionais mencionados adotaram principalmente o uso da cena intermedial para a construção de suas narrativas cênicas. Desse modo, os atores/performers convidaram o público a interagir com eles e com os dispositivos empregados na virtualidade. Por meio do dispositivo de projeções de imagens em audiovisuais, intercalavam-se a um cenário real e ocorria a participação ao vivo dos espectadores com os atores. Utilizou-se, assim, o improviso cênico para o surgimento de uma estética poética na criação da cena pela audiência.

Nesse caso, a encenação híbrida é apresentada nessa obra cênica audiovisual, também conhecida por artes intermediais. Para Gabriela Monteiro (2016, p. 40), a cena intermedial “tangencia os conhecimentos oriundos das artes cênicas, visuais, das mídias audiovisuais, da performance, da dança, da literatura e da fotografia.”

¹⁰ SOARES, Michelle Santos. **O processo criativo do filme expandido Eu Imagem**. Orientador Dr. Ayrson Heráclito. 2020. 41f. TCC (Graduação) – Curso de Cinema e Audiovisual. Centro de Artes Humanidades e Letras, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Cachoeira – BA. 2020

¹¹ OMAR, Vinicius. **Escrita Performática e cinema interior no processo criativo da obra Eu Imagem – Uma jornada interior através do cinema expandido**. 2019. Orientador Dr. Ayrson Heráclito. 2019. 42f. TCC (Graduação) – Curso de Cinema e Audiovisual, Centro de Artes Humanidades e Letras, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Cachoeira – BA. 2019

Sendo assim, ela pode ser designada também como cena expandida e/ou ampliada, que não se limita apenas ao fazer teatral.

Gabriela Monteiro (2016, p. 42) considera que “a cena expandida modifica a recepção da obra artística propiciando novos modos de percepção, levando o espectador ao lugar de agenciador da obra”. Buscando uma interação com várias perspectivas distintas, desde a utilização de dispositivos tecnológicos audiovisuais, leva o espectador a experienciar novos modos de acolhimentos. O participante, artista e/ou público, se vê convidado a percorrer entre tempos e espaços transmutados, levando em consideração o uso da internet para disseminar o conteúdo que é desenvolvido.

Gabriela Monteiro (2016, p. 42-43) nos faz compreender as variadas possibilidades do hibridismo no fazer artístico, conforme analisado por Izabella Pluta (2011, p. 43), que descreve que “alguns aspectos relevantes que compõem um novo modelo de recepção das obras”. Entre eles, a autora Gabriela Monteiro (2016, p. 27) refere-se ao “uso intenso da internet e dos sistemas cibernéticos” que possibilitam diversas sensorialidades nas tecnologias digitais, incluindo novas percepções do corpo empregando alterações de personalidade consumidas pela virtualidade cênica.

Segundo Gabriela Monteiro, as ações intermediais estão ligadas aos

Novos dispositivos tecnológicos e suportes, relações intermediais, processos neurais de recepção são realidades que não podem mais ser ignoradas, influenciando diretamente os mais diversos processos de criação. Nos espetáculos e performances intermediais, o corpo do ator/performer se desdobra em corpo-virtual. Assistimos não apenas a imagens projetadas, mas em muitos casos, a uma verdadeira metamorfose do corpo transpassado pela imagem. Corpo que é suporte e, ao mesmo tempo, ‘suporta’ a imagem, transformando-se em um híbrido de si mesmo. (MONTEIRO, 2018b, p. 103).

No que tange à cena intermedial, esta apresentação funciona como uma linguagem autônoma que é anexada entre mídias, ou seja, em diversos meios de comunicação aplicando-se ao campo expandido do físico ao digital. Traz várias provocações que se intensificam e que produzem diversas possibilidades de acesso e abrindo, assim, oportunidades para muitas pessoas que não têm condições de consumir uma apresentação em um espaço físico.

3.3 Cena Intermedial: um conceito guarda-chuva

A utilização dos aparatos tecnológicos para a construção de uma estética cenográfica vem sendo conduzida há muito tempo. Principalmente no campo do teatro contemporâneo, ocasiona um novo olhar que é provocado através de uma sensação e/ou um estímulo da cena pelo consumidor. Esse movimento estético permite aos seus apreciadores diversas interpretações e pontos de vista singulares acerca das artes cênicas, conduzindo a cena intermedial enquanto composição artística.

Desse modo, apresentamos os estudos conceituais dos atravessamentos da cena intermedial. Para compreender melhor esse assunto, recorreremos ao conceito que é apresentado por Fernanda Oliveira, Marta Isaacsson e Maria Biasuz (2017, p. 602). Portanto, entende-se por ações intermediais “as relações criadas a partir das correlações entre mídias surgindo desses vínculos variadas possibilidades de efeitos estéticos”, que, a partir daí, ampliam-se e intensificam-se em cena com a utilização dos aparatos tecnológicos nas mídias digitais.

Gabriela Monteiro (2018) determina que a cena intermedial se trata de uma sensibilidade visual que advém do uso dos recursos tecnológicos digitais. Nesse contexto, o teatro contemporâneo investe em relatos autobiográficos, assim como na relação das interferências experienciadas entre o ator e as imagens, a partir de uma projeção em cena criada e assentada para a intermedialidade. Segundo a autora, a intermedialidade cênica está relacionada ao corpo e ao dispositivo e pode ser observada a partir de dois eixos sem exclusividade.

O primeiro eixo é o temporal, “que liga a duração em sua inter-relação com o ator”; já o segundo é o espacial, que está “ligado diretamente com a materialidade da superfície na qual se dá a interação entre o ator e a imagem”. A partir desses fenômenos, intensifica-se a observação desses dois tipos de dispositivos: “a tela de projeção e a utilização da câmera na cena intermedial” (MONTEIRO, 2018, p. 260).

De acordo com Gabriela Monteiro (2014), nesse caso, podemos refletir a relação do corpo em cena, que é projetado em seus dispositivos, repensando os modos de criação que trocam os sentidos da presença pela ausência – física e digital –, sua interação e o deslocamento, a ruptura e a absorção.

Nesse contexto, o corpo do ator ocupa este “entre-lugar”, com possíveis investigações, mas que, de certa forma, é suscetível de sua dissociação com a imagem, podendo interagir e absorver seus movimentos, desdobrando as trajetórias da cena pela audiência. Mesmo que haja uma projeção de outras figuras, o corpo poético sobre seu corpo de carne e osso redesenha as narrativas que são idealizadas.

Fazendo um *link* com o experimento desenvolvido por Michele Soares e Vinicius Omar, na sua obra *Eu imagem, uma viagem interior através do cinema expandido* (2019), mencionado anteriormente, e com relação ao texto de Gabriela Monteiro (2014), podemos observar que há uma complexidade na recepção do espectador na recriação dos sentidos resultantes de dois encontros de interação com a obra descrita. Nesse caso, o que está conectado entre o espaço virtual e o real, ambos recebidos pelo mesmo olhar, que reúne e tenta desassociar as experiências vividas oriundas de um entendimento duplo. Assim, é semelhante ao que também está presente na obra *Imersos* (2020), na qual o espectador também experiencia o mesmo momento.

Quando o diretor convida o público a observar sob a ótica da primeira pessoa de uma personagem que está enclausurada em função da pandemia, o espectador passa a enxergar por um ângulo que o cinema vai chamar de câmera subjetiva. Assim, há um mergulho do olhar que o observa como um agente exterior. Essa web-vídeo-performance convida o espectador a percorrer uma casa virtual, atravessando as interferências sonoras que se fazem presentes e que se amplificam no decorrer dos acontecimentos.

Para falar sobre o processo da intermedialidade, é necessário reforçar os conhecimentos estudados por Natália Soldera e Marta Isaacsson (2014). A partir do momento em que se identifica sua composição, é necessária a presença criativa de todos os projetos relacionados ao fazer teatral desde os artistas, atores, encenadores, técnicos e, especialmente, dos espectadores.

Sendo assim, a seguir, podemos acompanhar as análises desse processo, seguindo os três conceitos já mencionados, portanto, vale ressaltar que trata-se de uma investigação cênica de trabalhos que aconteceram virtualmente, desde o início da pandemia da covid-19, até meados de 2021. Ainda que a pandemia não tenha passado completamente, deixando alguns vestígios do vírus, já podemos ocupar os espaços físicos, desde que mantenha o uso de máscaras em locais fechados, como em casa de shows, cinema, centros culturais e anfiteatros.

4 TEATRO NÃO PRESENCIAL: SOLUÇÕES POSSÍVEIS

O primeiro trabalho estudado é o *Canto da Liberdade: Projeto Histórias de uma Boneca*, da Cia Teatral de Fátima Carvalho (2020), contação de histórias narrada a partir da vivência de uma boneca, a Cristalina. O segundo a ser apresentado é *As Palavras de Nossa Casa*, do Núcleo de Teatro de Imersão, que teve duas temporadas entre 2020 e 2021. Finalizando com a Web-Vídeo-Performance *A Febre*, da Coletiva Ruidosa Alma (2020), encenada pela “cantriz”/performer Sá de Moraes Pretto (Sá Biá).

Para as análises, foram adotados os conceitos estudados durante todo o processo da escrita, como a cena intermedial, que também se conecta com a cena expandida e/ou ampliada, o teatro imersivo na virtualidade cênica, além da web-vídeo-performance. Cada obra escolhida é de uma localidade diferente. São elas: Santo Antônio de Jesus – BA, São Paulo – SP e Espumoso – RS.

O critério adotado é que as obras tivessem sido contempladas em editais de socorro cultural que aconteceram no período pandêmico do coronavírus. *O Canto da Liberdade: Projeto Histórias de uma Boneca edição II* (2020) foi selecionado no edital Prêmio Cultural Professora Creuza Oliveira, por meio da Secretaria Municipal de Cultura, Turismo e Juventude de Santo Antônio de Jesus - BA através da Lei Aldir Blanc; *As Palavras da Nossa Casa* (2020-2021), apreciada pelo edital do Programa de Ação Cultural (ProAC Expresso) com recursos da Lei Aldir Blanc e realizado por meio da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Governo do Estado de São Paulo e da Secretaria Especial de Cultura, do Ministério do Turismo, do Governo Federal; *A Febre* (2020) não foi contemplada em um fomento, porém faz parte de uma ação coletiva entre performers promovida pela Confraria Poética, sua inscrição foi por meio do Google Formulário.

4.1 “O Canto da Liberdade: Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição”

O Canto da Liberdade: Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição é uma Contação de Histórias da Cia Teatral de Fátima Carvalho, gravada e exibida em formato de *live* no Youtube, nos convida a embarcar em uma jornada através do mundo da fantasia. Utiliza elementos intermediais analógicos e digitais, como é possível ver nas figuras a seguir. A obra foi publicada em 19 de dezembro de 2020.

Figura 3 - *O Canto da Liberdade – Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição*



Fonte: *O Canto da Liberdade – Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição* (2020). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3rdbAEM4KxA&t=19s>. Acesso em: 15 set. 2022.

As imagens desse espetáculo foram realizadas na antiga Praça Centro de Artes e Esportes Unificados – conhecida como Praça CEUs –, hoje, Estação Cidadania, que

está localizada na Rua Urbis I, Caminho B, em Santo Antônio de Jesus – BA. O contato direto com a Secretaria de Cultura para a realização dessa obra cênica foi muito importante para que pudesse encontrar o local ideal para a gravação do trabalho. Para a apresentação, foi necessária a utilização de um *Chroma-Key*¹² para construir a atmosfera de um mundo fantástico que é narrado a partir da vivência de uma boneca.

O Canto da Liberdade: projeto Histórias de uma Boneca – segunda edição é bastante relevante para o município de realização, pois reuniu, em sua ficha técnica, a participação de artistas locais que contribuíram nos bastidores, desde a direção de cena, de fotografia, de iluminação e de atuação à montagem desse material.

O Canto da Liberdade - Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição, ao contrário da primeira edição, que aconteceu de forma presencial, precisou passar por algumas modificações para se ajustar ao cenário digital. Por isso, pensou-se na participação de um outro personagem, o “Felipe”, interpretado pelo ator e cantor baiano Benicio Lira. Esse personagem poderia dialogar com a boneca Cristalina, encenada pela atriz e diretora Fátima Carvalho.

Vemos na Figura 4 a boneca Cristalina narrando a história de uma arara vermelha chamada Aurora, representada na imagem, para o coelho Felipe. Ela começa falando sobre a família de Aurora, apresentando seus dois filhos uma chamada Aurorinha e o outro, Boreal, seguindo o rumo da história falando do seu marido, Crepúsculo, que logo é questionado por Felipe. A boneca dá para ele uma breve explicação do significado de Aurora, que significa amanhecer, e Crepúsculo, anoitecer.

¹² Tecido verde utilizado para criação de efeitos visuais de uma cena. É um recurso que substitui uma cor sólida, que pode ser azul, verde ou preto, para adicionar uma outra imagem.

Figura 4 - O Canto da Liberdade – Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição



Fonte: *O Canto da Liberdade – Projeto Histórias de uma Boneca, segunda edição* (2020). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3rdbAEM4KxA&t=19s>. Acesso em: 15 set. 2022.

A trama em si apresenta a história de um Natal diferente, contando a fábula de Dandara e Felipe, trazendo muita diversão e aventura a desenvolver o presente esquecido de seu amigo Baltazar, que já se encontra no município de Nazaré das Farinhas na expectativa de encontrar o Salvador. A história gira em torno de duas cidades do Recôncavo Baiano, Santo Antônio de Jesus e Nazaré das Farinhas.

O projeto surgiu a partir da necessidade de ter um espaço voltado para o público infanto-juvenil. O município de Santo Antônio de Jesus conta com uma biblioteca municipal, porém, de acordo com Fátima Carvalho é um espaço que normalmente é pouco frequentado e precisa ser mais explorado. Outra questão é a necessidade de pensar também em uma nova forma de dar visibilidade aos artistas locais.

Em 2019, com o sucesso da primeira edição, veio a oportunidade de executar a segunda edição do projeto. Com o início da pandemia e das incertezas de que o projeto pudesse ser aprovado para acontecer, somado à necessidade do distanciamento social, foi necessária a transferência do projeto para um espaço em que o grupo não estava acostumado, que seria nesse caso o campo virtual.

Surgiu, assim, a segunda edição do projeto *Histórias de uma Boneca*, contando com a sensibilidade dos gestores do município de Santo Antônio de Jesus, que perceberam que a classe artística foi uma das mais prejudicadas nesse momento incomum, que vivemos nestes dois anos, dando mais visibilidade aos fazedores de cultura da cidade, a fim de se reinventarem e adaptarem-se ao “novo normal” por meio de incentivo da Lei Aldir Blanc, com apoio da Prefeitura Municipal de Santo Antônio de Jesus, que abriu-se o “Edital Cultural Prêmio Professora Creuza Oliveira”.¹³

A proposta do projeto foi pensada também para ser utilizada em modo recreativo, incluindo pais e educadores nos seus encontros com as crianças, com fins pedagógicos. Em diálogo com Fátima Carvalho, ela relata que:

A falta de experiência com o processo digital, utilizando o chroma-key, dessa maneira, foi necessário analisar as cores das roupas das personagens, porque não poderia utilizar a mesma cor ou cores similares com o tecido que projetaria as imagens na edição. (CARVALHO, 2022).

Esse fato prejudicaria a projeção das imagens. Ela descreve também que o tecido precisaria estar completamente esticado, senão os efeitos visuais não funcionariam. Em sua entrevista, diz que aprendeu na prática que teria que resumir a atuação de cena ao micro espaço por conta da dimensão pequena do *Chroma-key*. Como não havia um material mais apropriado, a filmagem ocorreu por meio da câmera de um *smartphone*.

Marcos Borges, diretor de cena, reflete sobre a forma de maquiagem teatral da personagem Cristalina, afirmando que não ficou adequada para o vídeo, porém não daria tempo de trocar. Por conta dessa falta de experiência, as cenas foram gravadas repetidamente, de modo que pudessem decidir quais conteúdos de fato seriam utilizados no resultado final da produção.

A pesquisa para a obra se deu a partir do contato com Nicholas Guimarães e Girlan Tavares, ambos com formação em Cinema. Além da busca por vídeos na internet, a diretora, em diálogo, apresenta o que seria interessante para executar no

¹³ Lançado na sexta-feira 20 de Setembro de 2019, através da Secretária de Cultura, Turismo e Juventude, edital este de incentivo à cultura da Lei Municipal nº 1372, de 09 de março de 2017. Este edital foi batizado de Prêmio Cultural Professora Creuza Oliveira, segunda edição. Edital este que tem como caráter homenagear a memória da professora, poetiza e artesã santoantoniense, lembrando pelo seu legado de grande incentivadora da arte e cultura. Fonte: <https://tribunadoreconcavo.com/saj-prefeitura-lanca-nesta-sexta-edital-do-premio-cultural-professora-cleuza/>.

experimento cênico e o que funcionaria ou não, antes de propor a realização de seu trabalho.

Fátima Carvalho ainda comenta que o diretor de cena, Marcos Borges, a orientou como proceder na prática para transformar o analógico no meio digital, que são linguagens completamente diferentes, como a impoção de voz e o próprio espaço físico. Principalmente porque foi criado um mundo mágico, no qual seria necessário aparecerem figuras, teriam que imaginar o que seria apresentado na tela. Conforme a personagem narrasse a história, aos poucos, as imagens iriam aparecendo na projeção.

A princípio, a apresentação foi pensada para o formato ao vivo. Nesse caso, não haveria a possibilidade de ocorrer uma edição do conteúdo a ser exibido. Desse modo, seguindo uma narrativa cênica, seria necessário pensar como seriam as ações imediatas do teatro para o virtual.

Os outros espetáculos teatrais na cidade de Santo Antônio de Jesus, que aconteceram na pandemia, foram executados também em formato de *live* (transmissão ao vivo). Não obstante, o *Canto da Liberdade: Projeto Histórias de uma Boneca – Segunda Edição* foi totalmente gravado, similar à estética de um programa televisivo voltado ao público infante-juvenil.

Foi pensado para ocorrer como em outros formatos de teatro e de programas de dramaturgia que seguem narrativas de exibição única. A proposta seria como o Teleteatro exibido principalmente para a televisão desde os anos 1950 à década de 1970, como *Nossa Roupas*, *Nossa Alma* (1950), *Manhã Seguinte* (1960), *A Face Oculta de Maria Antonieta* (1964) ambas exibidas na TV Tupi, além de *Casos Especiais* (1970), da Rede Globo, entre outros.

Marta Isaacsson destaca que

O cruzamento do teatro com as teletecnologias de comunicação à distância tem início na criação do teatrofone, apresentada por Clément Ader, na Exposição Internacional da Eletricidade de Paris em 1881, criação que, alguns anos depois (1889) daria origem na França à Companhia do Teatrofone. Reunindo um conjunto de teatros associados, a companhia oferecia, por meio de uma assinatura mensal, a transmissão em tempo real de espetáculos de teatro ou de ópera pelo telefone; essa iniciativa logo se estendeu por toda a Europa e durou até meados dos anos de 1930. (ISAACSSON, 2021, p. 14).

Mais adiante, com o passar dos anos, vieram o radioteatro e o teleteatro (ou teatro televisivo). Todos esses formatos de teatro se constituem em “telecenas”. Assim

como trazida por Isaacsson (2021, p. 14), “Trata-se de experiências artísticas realizadas à distância, como bem define o prefixo grego ‘têle’, por meio de dispositivo tecnológico.”

Assim, a cada edital que o projeto *Histórias de uma Boneca* foi contemplado, a Cia Teatral de Fátima Carvalho buscou uma forma de adquirir equipamentos para que, nas futuras produções, pudessem realizar as gravações de forma mais profissional, com a utilização de instrumentos de qualidade. Nesse formato televisivo, existe a necessidade de equipamentos e enquadramentos específicos. Não é possível produzir todo o conteúdo simplesmente com uma *webcam* ou celular, entrando em uma esfera de um cenário de uma televisão. Nesse caso, a TV funciona de uma outra maneira, que já existia desde os anos 1950 no Brasil, com a teledramaturgia.

Tendo em vista que a recepção do público para esse espetáculo foi por meio de exibição na plataforma do YouTube, com estimativa de 194 visualizações até o momento em que acompanhei na plataforma (dez/2022), o retorno dos espectadores se deu por meio de mensagens via *WhatsApp* para a diretora do espetáculo.

Contudo, a outra companhia analisada na sequência entra em um formato diferenciado, o teatro imersivo virtual, adotando uma linguagem que foi trabalhada na presencialidade antes da pandemia e que precisou ser adaptada para as multtelas. Portanto, foi adotada uma plataforma de comunicação como fonte de criação artística.

4.2 “As Palavras da Nossa Casa”

Dando continuidade ao que já foi problematizado, no tópico anterior, não podemos deixar de analisar como o processo da cena intermedial integrou a dramaturgia do espetáculo imersivo *As Palavras da Nossa Casa* (2020; 2021), do Núcleo de Teatro de Imersão. Assim, o segundo grupo conceitual estudado, apresenta as argumentações que articulam as categorias teatro virtual, teatro imersivo e interativo.

O Núcleo de Teatro de Imersão é uma companhia que fica situada na cidade de São Paulo e proporciona novas interações entre atores e plateia, inserindo o espectador no local de representação. Suas apresentações acontecem em locais alternativos, fazendo com que o público embarque sobre o local onde está sendo encenado, sem o distanciamento entre público e palco, rodeado pelos personagens, cenário, sonoridades e sensações que são aclamadas na cena.

O espetáculo contou com mais de uma edição nesse período pandêmico, entre 2020 e 2021, antes ocupando espaço físico. Com a pandemia, teve que se reajustar para as multtelas. Primeiramente, precisamos entender o que é classificado como *teatro imersivo*, que, segundo a autora Inês Belo, é:

[...] um formato onde não existem barreiras entre atores e públicos e os públicos participam ativamente na criação da narrativa. Assim, deixam de ser públicos/espectadores, para passarem a ser também públicos/atores, ou seja, tornam-se simultaneamente públicos e artistas. (BELO, 2016, p. 7).

Parte do conceito em análise, o termo imersão vem do latim *immersio* e está relacionado ao ato de imergir-se em um líquido. Por se relacionar ao verbo imergir, tem como definição, no *Dicionário Aurélio* (2001): “1. Fazer submergir; mergulhar. 2. Entrar; penetrar; introduzir-se: *o animal imergiu na floresta*”. Seus sinônimos se definem como: “1. Ficar imerso, 2. Entrar em algum lugar, 3. Ficar absorvido em alguma coisa, 4. Deixar de estar visível.”

Nesse contexto, pretendo explicar como os espaços de imersão do espetáculo *As Palavras da nossa Casa* (2020; 2021) se integram no contexto da internet, considerando os apontamentos anteriores a respeito da cena intermedial que, de certa forma, dialoga com a proposta apresentada pelo Núcleo de Teatro de Imersão. Esse

estudo trata de diferentes posicionamentos no processo criativo da obra, uma vez que é analisado todo percurso de adaptação da obra para a internet.

Nesse contexto, a obra estudada aproxima sua narrativa aos assuntos atuais. Durante esse período, fomos condicionados a utilizar a plataforma de reunião *online* “Zoom”. A peça utiliza o mesmo recurso, na qual uma atriz convida os espectadores a se colocarem em uma posição de *hacker*, como se de fato tivessem invadido uma videoconferência em família ao vivo, como descrito no início do espetáculo. Sendo assim, a imersividade que a obra se propõe em discutir está justamente inserida na virtualidade, nessa condição que os espectadores são apresentados.

Para entendermos o espetáculo imersivo que aconteceu na sala de reunião *online*, conforme vemos, a Figura 5, traz a atriz Adriana Câmara explicando o “novo formato” do espetáculo *As Palavras da Nossa Casa*, Figura 6, para a *web*, devido às imposições da covid-19. No vídeo, ela faz um comparativo com o espetáculo que foi apresentado anteriormente no espaço físico e que, devido à pandemia, adaptou-se ao virtual. Ela também fala que a intensão era que o espectador se sentisse pertencente à obra. O figurino, o cenário e a sonoplastia, nesse caso, a atmosfera ficcional influenciam em todo esse processo de construção dramatúrgica, sendo seu principal elemento a imersão.

Figura 5 - Teatro Imersivo Comentado



Fonte: *Teatro Imersivo Comentado* (2021)¹⁴. Disponível em: <https://youtu.be/-djn9FY37WY>. Acesso em: 18 set. 2022.

A diretora, produtora e atriz Adriana Câmara, do Núcleo de Teatro de Imersão, explica como foi o processo de produção dos espetáculos presenciais que, com a pandemia, tiveram que se reajustar para a tela, conforme a Figura 6. Ela relata no vídeo que “Essa companhia está voltada à pesquisa de novas relações entre atores e espectadores trazendo o público para dentro do ambiente de representação no meio da cena representada.” (Câmara, 2021).

Figura 6 - Teatro Imersivo Comentado

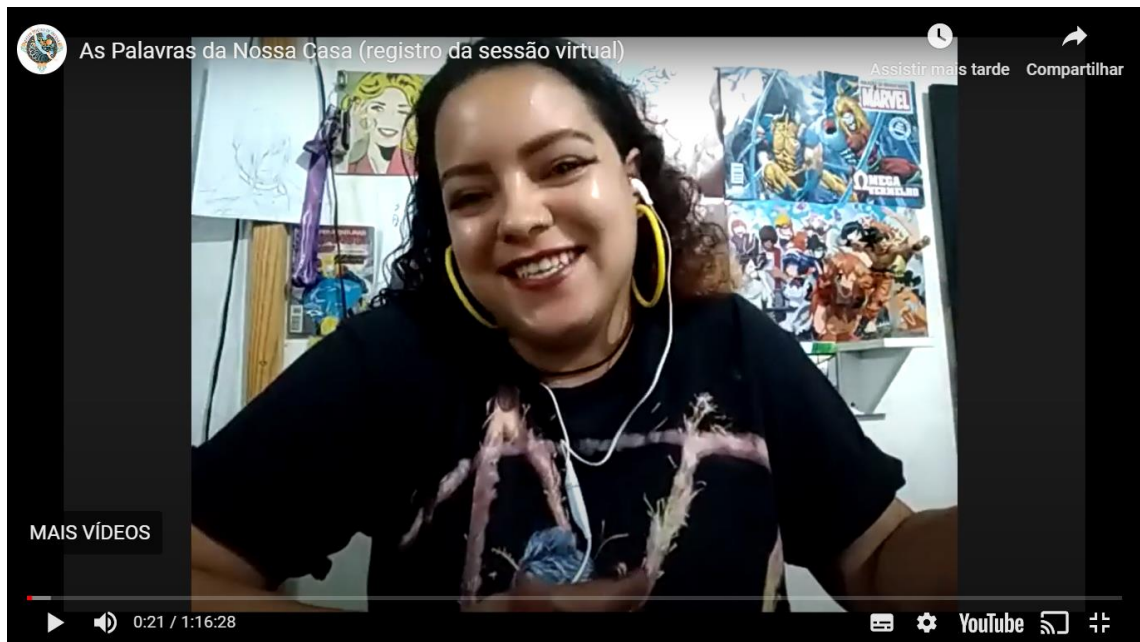


Fonte: *Teatro Imersivo Comentado* (2020). Disponível em: <https://youtu.be/-djn9FY37WY>. Acesso em: 18 set. 2022.

¹⁴ O vídeo teve 115 visualizações e 10 curtidas.

Tratando-se de uma experiência imersiva do espetáculo, uma personagem convida os espectadores para invadirem uma videoconferência – como é mostrado na Figura 7. Para que tivessem uma melhor experiência, foi sugerido que cada espectador convidado pudesse configurar a chamada do *Zoom*, no computador ou pelo celular, para que só pudesse ver a tela que estivesse sendo exibida com a câmera ligada. Seria o caso de quem estivesse fazendo a videoconferência para ser “*hackeado*”: maneira criada para descrever o espetáculo imersivo *As Palavras da Nossa Casa*, essa experiência só funciona no acontecimento ao vivo e é importante ressaltar que o microfone e a câmera precisariam estar desativados. Por esse motivo, não obtive autorização para disponibilizar o *link* de exibição da obra.

Figura 7 - *As Palavras da Nossa Casa* (registro da sessão virtual)



Fonte: “*As Palavras da Nossa Casa (registro da sessão virtual)*”. Link não disponibilizado pela autora da obra para exibição. Acesso em: 25 set. 2022.

Tendo em vista que *As Palavras da Nossa Casa* é um trabalho intimista, que traz como inspiração as obras de Ingmar Bergman (1918-2007), toda dramaturgia foi escrita por Adriana Câmara, artista que também assina a direção do espetáculo. Ela convida o público que está assistindo no momento da exibição ao vivo a integrar-se a

um ambiente imersivo por meio de uma videoconferência. A principal referência desse experimento é a das obras do próprio Ingmar Bergman, principalmente *Sonata de Outono* (1978), além de trazer como menções as obras *Morangos Silvestres* (1957), *Através do Espelho* (1961) e *Gritos e Sussurros* (1972).

A princípio, o espetáculo presencial *As Palavras da Nossa Casa* foi ambientado nos anos 1960 e narra a visita de uma cantora lírica, Charlotte (Gizelle Menon), ao casarão que sua filha Eva (Adriana Câmara) divide com seu marido Victor (Glau Gurgel), pastor presbiteriano. Mãe e filha não se veem há muito tempo e tentam uma reaproximação a fim de resolverem questões dolorosas do passado. Nesse caso, principalmente pelo fato de que sua filha precisou lidar com a perda de seu único filho e, em contrapartida, sua mãe tentava administrar sua carreira internacional. Já na adaptação para o virtual, a trama se passa nos dias atuais, o figurino também precisou ser atualizado para a contemporaneidade, assim como o novo coronavírus que passou a fazer parte de toda dramaturgia. Adriana Câmara descreve o processo em entrevista via e-mail:

Na versão virtual do espetáculo, a trama se passava nos tempos atuais, durante a pandemia de covid, e os espectadores eram recebidos por uma hacker que invadia a videoconferência de uma família, em tempo real. Na videoconferência invadida, Charlotte, isolada em casa por conta do distanciamento social, fazia uma visita virtual a sua filha Eva, através do Zoom. Para que o ator que interpretava Victor também pudesse permanecer em sua residência, justificamos que Victor tivera contato, na sua igreja, com uma pessoa diagnosticada com covid, e, por isso, precisava ficar isolado no escritório. E Eva mostrava a casa para a mãe, que não a conhecia, passeando com a câmera de cômodo em cômodo, o que fez com que o público, mesmo imóvel diante das telas, ainda pudesse, de certa forma, se deslocar pelo espaço virtual e nós pudéssemos abordar no diálogo os assuntos que precisariam de uma mudança de local para serem mencionados. (CÂMARA, 2021).

Dessa maneira, os espectadores também se tornam atores, construindo conjuntamente a dramaturgia do espetáculo ao mesmo tempo em que ele é representado. Assim, buscou-se compreender como o espetáculo *As palavras da nossa casa*, do Núcleo de Teatro de Imersão, transmuta sua linguagem cênica para o contexto virtual e de que maneira sua adaptação para o ambiente digital modifica o espetáculo, além de sua relação com o público.

Para Regiane Spitz (2021), a sensação de imersividade pode ser considerada como algo ilusório, que, nesse caso, pode ser criado de forma artificial, modificando a percepção dos espectadores e dando uma sensação de se estar vivendo outras

realidades. Além disso, alterando o espaço entre o ambiente real no qual se encontra. Sendo assim, podemos fazer uma ponte com a discussão trazida por Daniel Prata (2021), referente à virtualidade do teatro na pandemia:

De acordo com cada trama, surge um espaço e tempo que não corresponde ao presente, porém acontece naquele exato momento em que são vistos. É possível que o espectador veja uma cena do século passado ocorrer em frente aos seus olhos, em direto, sem que este esteja na época na qual a mesma ocorre e em seguida a cena é transportada dois séculos à frente e por mais que o público saiba o que acontecerá aguarda em seus lugares para testemunhar como ocorrerá. O mais simples gesto leva o público em direção a um futuro incerto, tanto para quem assiste como para quem executa a ação. (PRATA, 2021, p. 56).

Quando fala sobre isso, Daniel Prata (2021) reforça que, independentemente de qual espaço a obra seja apresentada, ainda assim iremos parar para testemunhar os seus acontecimentos diante dos nossos olhos, de forma presencial e/ou virtual. O teatro imersivo apresentado pelo Núcleo de Teatro de Imersão, nesse caso, quando é transmutado para a tela, faz com que o espectador se sinta como se estivesse de fato invadindo uma reunião em família que acontece na plataforma digital, fazendo-nos refletir sobre como a tecnologia tem brechas que facilmente dão acesso a pessoas muitas vezes mal intencionadas. Nesse caso, colocando o espectador na função de “*espect-ator*”¹⁵.

Adriana Câmara nos conta sobre as dificuldades que o grupo veio enfrentando, pois, o grupo realizou um tipo de montagem bastante onerosa e nunca havia tido patrocínio. Mesmo assim, com o primeiro espetáculo *Tio Ivan* no período entre 2017 e 2019, tiveram uma média de 80% de lotação. Já com o segundo espetáculo *As Palavras da Nossa Casa* (2020), lotando todas as 16 sessões na sua primeira temporada de forma presencial, até que foi suspensa pela pandemia da covid-19. Ela nos conta que viviam de bilheteria e esta foi ceifada bruscamente. Por conta disso, a necessidade de sobrevivência os obrigou a migrar para o formato virtual.

Em entrevista, Adriana Câmara nos conta que,

Ao nos adaptarmos ao mundo virtual, não queríamos abrir mão da nossa linguagem imersiva. No teatro imersivo, cada espectador entra no espaço físico ficcional e pode examinar de perto o cenário e seus objetos de cena, pode se deslocar de um ambiente para outro, pode se aproximar para ouvir um sussurro vindo de um canto da sala ou sentir o aroma de algum perfume ou alimento de cena, pode escolher se irá observar um personagem ou outro e, assim, determinar sua própria experiência pessoal com base no local que

¹⁵ Termo inicialmente proposto por Augusto Boal, dentro da poética do Teatro Fórum, pertencente ao Teatro do Oprimido. Posteriormente o termo é utilizado pela artista na qual analisei o trabalho.

ocupa no espaço da cena a cada momento. Como fazer isso agora que não tínhamos mais o espaço físico? Decidimos que faríamos o público ainda entrar no espaço ficcional, mas agora o espaço virtual dos personagens. (CÂMARA, 2022).

Adriana Câmara comenta que, ainda que a adaptação do espetáculo para a tela funcionou positivamente, não se tratava mais de um teatro filmado. Era outra coisa. De fato, era uma performance ao vivo, cujo roteiro foi totalmente readaptado para que pudesse funcionar no ambiente virtual, através da implantação da videoconferência para o próprio enredo da história e não apenas como meio de visualização do espetáculo pelo público.

Este espetáculo teve uma estimativa de 243 espectadores na primeira temporada com 14 sessões em 2020 – temporada presencial sem patrocínio –, remuneração por bilheteria. Já na segunda temporada *online*, tiveram 839 espectadores com 12 sessões em 2021, temporada patrocinada pelo PROAC-LAB, fornecendo ingressos gratuitos.

Contudo, a recepção e o comentário dos espectadores ultrapassaram as expectativas, pois os que já tinha visto a versão do espetáculo na presencialidade acharam o espetáculo tão ou mais comovente do que a própria versão presencial.¹⁶ A diretora do espetáculo indicou-me a não compartilhar o *link* da obra com outras pessoas, pois a experiência da obra só faria impacto na realização ao vivo.

Em contrapartida, a construção de um conhecimento voltado ao teatro de imersão no contexto da pandemia se baseou nos estudos de Heitor Oliveira e Bianca de Melo (2021, p. 4), trazendo noções de “cena intimista, teatro neo-tecnológico e áudio-teatro”. Assim, os autores ainda questionam a construção de uma prática artística no ambiente remoto, a partir do diálogo com a noção de formato cênico intimista. Tal fenômeno também pode ser visto na web-vídeo-performance *A Febre*.

A partir dessa discussão, vemos como a web-vídeo-performance se conduz nesse contexto como uma linguagem autônoma. Ainda que os espaços sejam emoldurados para as multitelas, buscamos discutir os conceitos aqui trazidos, principalmente por Wayner Gonçalves (2018), a respeito de como a vídeo-

¹⁶ Diversos espectadores mencionaram que se sentiram, de fato, invadindo uma videoconferência familiar real, esquecendo que se tratava de um espetáculo. Houve um deles, inclusive, que abandonou o espetáculo durante a fala da hacker, acreditando que íamos mesmo invadir uma videoconferência verdadeira e, depois, entrou em contato com a produção para avisar que havia recebido o link errado para o espetáculo. Podemos acompanhar os comentários capturados das redes sociais no site da companhia. Todos os comentários são referentes ao espetáculo virtual. Disponível em: <https://www.nucleoteatrodeimersao.com.br/as-palavras-da-nossa-casa-temp2>

performance influencia na construção do que contemplam as narrativas cênicas no contexto pandêmico dando ênfase à imagem que é transmitida na rede.

4.3 “A Febre”

O terceiro e último grupo aqui apresentado investiga como a web-vídeo-performance contemporânea na cena teatral é atravessada pela pandemia, buscando articular reflexões que tratam das ideias das poéticas corporais de metamorfose, dos movimentos paradoxais e da experiência multissensorial dos corpos. Por conta das percepções do corpo-imagem e do corpo virtual, que é empregada por Sá de Moraes Pretto, levando em consideração o distanciamento desses corpos físicos e transpostos para as multitelas descrito também como “corpo entre telas”.

Sá de Moraes Pretto (2022), em entrevista, comenta que “As condições que estávamos inseridos durante todo esse processo pandêmico, nos fez repensar a utilização desses corpos entre telas, condição essa nos obrigou a tomar novas posturas. Como o uso das tecnologias, para repensar novas estéticas da cena.” Dessa maneira, pode-se adquirir novas experiências a partir do contato com as plataformas digitais. Supondo que as habilidades que as mídias podem proporcionar tanto na compreensão do vídeo em questão, assim como também pode contribuir na qualidade do conteúdo.

Por conta disso, a investigação coloca em xeque as intervenções artísticas trazidas da web-vídeo-performance *A Febre*, da Coletiva Ruidosa Alma. Para isso, precisamos entender como o conceito de web-vídeo-performance é definido por Wayner Gonçalves:

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, 2018, p. 535).

Como apresentado pelo autor, podemos questionar como a web-vídeo-performance se ampliou durante o período pandêmico, no que tange aos trabalhos que antes aconteciam na presencialidade e que passaram a ocupar as janelas virtuais,

expandindo-se para as plataformas digitais, adotando ferramentas de transmissão ao vivo, as tão recorrentes *lives*.

Quando analisamos a web-vídeo-performance *A Febre*,¹⁷ podemos fazer uma ponte com o texto de Raquel Gouvêa (2012, p. 82), quando fala do Corpo Metamorfose: “O corpo do improvisador que cria a dança no aqui agora é um corpo mutante, que continuamente devém outro, assumindo provisoriamente novas formas em corporeidades diversas”.

Em associação, recorremos a Sandra Meyer Nunes, que levanta uma definição relacionada ao corpo-mente:

A natureza dos processos mentais e suas relações com mundo físico – nomeada como o ‘problema corpo-mente’, é uma das questões ontológicas mais insistentes e debatidas e, até pouco tempo, era alvo de indagação da filosofia, principalmente. (NUNES, 2018, p. 97-98).

Quando a autora traz essa reflexão acerca da junção entre corpo e mente, podemos propor sua relação com a performer que está presente em cena desenhando sua dramaturgia e construindo novas narrativas que se desdobram no contexto político atual (2019-2022). Relacionando-o com a obra clássica de Sófocles (442 AC), *Antígona*, intercala as cores dos Estados Unidos e a bandeira brasileira, como é apresentado nas figuras a seguir.

Na Figura 8, temos a bandeira do Brasil e suas perspectivas, mas, na Figura 9, seguinte, temos a bandeira do Brasil agora com a transição das cores que representam a bandeira estadunidense, dando ênfase às influências que os Estados Unidos têm sobre o Brasil da atual conjuntura política no contexto pandêmico. Relaciona-se através dos alinhamentos que o governo federal ainda vigente até o final de 2022 têm com os norte-americanos.

¹⁷ Web-Vídeo-Performance que faz parte de um experimento cênico que aconteceu a partir das propostas de @aconfrariapoetica. *A Febre*, da Coletiva Ruidosa Alma, dirigida e performada pela cantriz e performer Sá de Moraes Pretto, teve, em sua performance, utilizado áudios disponíveis na *web* e áudio *deepweb* de Bruno Sartori no pronunciamento do presidente Jair Messias Bolsonaro.

Figura 8 - A febre - Antígona agora



Fonte: *A febre - Antígona agora* (2020) Disponível em: <https://youtu.be/4OTm7YysKX8>. Acesso em: 18 set. 2022.

Figura 9 - A febre - Antígona agora



Fonte: *A febre - Antígona agora* (2020) Disponível em: <https://youtu.be/4OTm7YysKX8>. Acesso em: 18 set. 2022.

A primeira cena da obra começa com uma imagem da bandeira do Brasil que migra para as cores dos Estados Unidos, apontando e traçando uma contraposição para esse modelo de gestão da crise que muitas vezes acontece aqui e que aconteceram ao longo da história do Brasil, trazendo o poder e o bélico norte-americanos aos centros das operações brasileiras. A partir desse ponto, Sá de Moraes Pretto problematiza o imperialismo norte-americano do nosso país que recai e é remontado desde os processos ditatoriais, até anteriormente, e que de alguma maneira ainda espelha essas situações para nós, brasileiros.

Como mencionado, a artista em questão, presente no trabalho, é Sá de Moraes Pretto.¹⁸ Em um bate-papo, ela descreve que uma das maiores dificuldades enfrentadas para a construção dessa web-vídeo-performance foi a de se propor a entrar em um processo criativo em meio ao contexto pandêmico. Ela complementa que:

A primeira coisa é um trabalho que tem como uma atriz central o campo da performance e não necessariamente o campo do teatro, nessa performance vamos encontrar recursos de performances utilizados para trabalhar o texto de *Antígona* e o que são esses recursos de performances? Basicamente são os programas performativos, são conceitos sistematizados que são teorizados por uma teórica chamada Eleonora Fabião¹⁹ assim como outras pessoas que também acabam utilizando a ideia da ação como elemento central para cena, nos dão um instrumento de construção dramaturgica, que basicamente consiste em elencar ações, que serão executadas, então as ações são elencadas previamente, e os performers executam esse roteiro de ações ao longo da performance. (PRETTO, 2022).

Para o trabalho *A Febre*, a atriz trabalhou exatamente com esses planos de ações. Na primeira cena, temos uma lavagem da figura de um bebê,²⁰ descrita como uma tecnologia analógica. Entre os elementos de teatralidade, ela traz a figura das crianças e de uma *Antígona* que não é uma mulher cisgênero.²¹

Como vemos, a história de *Antígona* é a dessa mulher que se contrapõe ao sistema do governo lutando pelo direito de enterrar o seu irmão. Ela confronta a força

¹⁸ Artista da performance e cantora, natural de Espumoso (Rio Grande do Sul), atua na Coletiva Ruidosa Alma. Tem formação em Teatro pela Universidade Federal de Pelotas. Atualmente, faz mestrado em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Maranhão.

¹⁹ Artista que realiza ações. Desde 2008, atua como performer nas ruas. Tem se interessado por poéticas e éticas do estranho, do encontro e do precário.

²⁰ Representada por uma boneca.

²¹ “[...] o termo cisgênero emerge para designar a experiência das pessoas que possuem uma identificação com o gênero atrelado e assignado ao nascer, além de buscar uma visão que naturaliza e dicotomiza as experiências, posto que cis seria o oposto de trans, por assim dizer.” (SILVA; SOUZA; BEZERRA, 2019, p. 3).

hegemônica do rei, sofre o poder que esse rei tem sobre a cidade, acabando por ser estuprada, assassinada, esquartejada. Nesse percurso, *A Febre* aborda um pouco disso: tentou-se traçar um paralelo entre esse lugar de poder hegemônico das instituições do governo diante dessa imobilidade que Antígona tinha, mas que, mesmo assim, ela contestou e atravessou as regras, ou seja, as leis impostas pelo rei.

Sá de Moraes Pretto aponta que:

Uma das problematizações do lugar da participação política no processo de sobrevivência na pandemia, porque a gente sobreviveu a pandemia, somos sobreviventes de um massacre deliberado de um 'cara' que estava no poder e que não fez questão de lutar contra a pandemia, os corpos estavam em febre e nós estávamos ali suscetíveis a ação de um louco, que não estava nem um pouco comprometido de um combate a pandemia, e que acabou nos usando como uma massa de manobra para fins eleitoreiros, para sustentar uma lógica de conservadorismo que fazia parte do próprio sistema de eleição, assim como ele optou. (PRETTO, 2022).

A performer Sá se refere obviamente ao presidente Jair Bolsonaro. Ela complementa que a Proposta da Confraria Poética começa com o foco no trabalho de *Antígona*, mas ela transpassa esses limites, porque acaba adotando outros recursos e trazendo outros elementos que nos ajudam a contar essa história de maneira diferente.

Em função de estar sendo produzido em casa, nesse caso, o produto tinha que ser realizado com os materiais disponíveis nesse ambiente, como é apontada por ela:

Então temos logo na primeira cena como mencionado mais acima, um exercício mais pontual, onde a gente tem o áudio de uma das cenas de Antígona passando ao vivo pelos equipamentos, pela caixinha de som, pois estávamos com recursos super limitados. (PRETTO, 2022).

Assim, diante das dificuldades encontradas na web-vídeo-performance *A Febre*, da Coletiva Ruidosa Alma, projeto da Confraria Poética contou com 74 artistas inscritos, sendo de 12 estados brasileiros e de 3 países, todos executados ao mesmo tempo, produzindo trabalhos a partir dessa provocação do texto de *Antígona*. Intitulado "Agora Antígona", a ideia é que esse projeto fosse uma performance em rede que acabou reunindo artistas do Brasil, do Chile e do Peru, performando sobre luto e enfrentamento.

Nesse evento, que aconteceu no dia 1º de agosto de 2020, às 20h, todas as pessoas que estavam envolvidas no projeto performaram simultaneamente, no mesmo horário, ou seja, ainda no primeiro semestre da pandemia. Sá de Moraes Pretto relata que

Elas tentavam elaborar ações centrais no contexto das mídias, o objetivo não era fazer uma grande pesquisa com intermedialidade no contexto da pandemia, o foco era utilizar teatro como uma forma de provocar e/ou contestar a estrutura. Por isso que na última cena tem um corpo que arde em febre, esse é o momento que é dedicado para falar sobre os casos que vão aumentando e ganhando proporções no contexto da cidade de Espumoso e aproveitar esse momento para falar sobre essa situação. (PRETTO, 2022).

A Figura 10 é uma representação mostrada na web-vídeo-performance de um corpo ardendo metaforicamente em febre, representando o momento em que muitas pessoas morreram por conta da covid-19. Trata-se também do negacionismo²² vigente no sistema presidencial entre 2018 e 2022.

Figura 10 - *A febre - Antígona agora*



Fonte: *A febre - Antígona agora* (2020) Disponível em: <https://youtu.be/4OTm7YysKX8>. Acesso em: 18 set. 2022.

Aqui, neste ponto, vemos acima um corpo entre telas representado por galhos secos a respeito de uma febre metafórica dos casos confirmados das pessoas que

²² Domênico Uhng Hur; José Manuel Sabucedo e Mónica Alzate (2021, p.555), apontam que o ex-presidente Jair Messias Bolsonaro “assumiu uma postura negacionista sobre os efeitos da doença em contraposição ao discurso científico” e desenvolveu a criação da própria narrativa retórica militarista e criação do inimigo; além da lógica neoliberal governamental com relação a pandemia. Fonte: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rpp/v21n51/v21n51a18.pdf>.

morreram devido à covid-19. As chamas representam a destruição causada pela necropolítica, que, neste trabalho, podemos adotar da *necronarrativa* exercida durante a pandemia, pelo presidente da nação, que acabou desencadeando um número maior de mortes que poderia ter sido evitadas se o representante do país seguisse todas as orientações da Organização Mundial de Saúde (OMS) como aponta Agencia Senado (2021).²³

Sá ainda complementa que

Tem ali ao longo desse processo o momento de construir esse corpo no chão com materiais, com restos orgânicos, inflamáveis para que pudesse nesta transmissão trazer esse corpo em chamas como uma metáfora para esse adoecimento social em que estávamos vivendo, porém vai muito além de 'um adoecimento social', havia também uma escolha deliberada de um indivíduo que decidiu não enfrentar a pandemia e que submeteu inúmeras pessoas ao processo de adoecimento descontrolado como aconteceu aqui no Brasil. (PRETTO, 2022).

O contexto pandêmico impôs aos artistas que estavam pensando suas produções em espaços convencionais de teatro presenciais a realocarem suas produções para o contexto do ambiente virtual. Dessa maneira, são diferentes abordagens, diferentes formas de se conduzir o processo. Algumas pessoas abriram salas no Google Meet e/ou Zoom e tiveram contato exclusivo com os espectadores, como é o caso de *As Palavras de Nossa de nossa casa* – como já apresentado no tópico anterior.

A performer Sá nos conta que:

O contato que tivemos com os espectadores foram as pessoas que estavam acompanhando ao vivo nas redes sociais, dessa maneira não teve um contato posterior com esses espectadores, mas alguns instrumentos a própria internet nos dá, por exemplo a vídeo-performance A Febre foi uma performance que mexeu bastante com o público, afirmando que o vídeo foi postado no *Youtube* e sempre teve uma média de 15 *likes* no geral dos vídeos da coletiva, porém, na performance A Febre chegou a ter 33 *unlikes*, mostrando uma grande rejeição do público, manifestando-se negativamente com o que viam. (PRETTO, 2022).

Sá atribui isso justamente ao conteúdo delicado e à abordagem intensa que é trazida ao tema, trabalhando com figuras próprias da pandemia, mexendo com esses pontos. Também adotou a utilização de máscaras, não só na boca como também nos

²³ De acordo com o site do Senado Notícias houve um excesso de mortalidade no Brasil no entre 2020 até junho de 2021 data de publicação da matéria com uma estatística de 305 mil mortes acima do esperado. Fonte: Agencia Senado. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/06/24/pesquisas-apontam-que-milhares-de-mortes-por-covid-poderiam-ter-sido-evitadas-no-brasil>

olhos, para apontar o negacionismo vigente que ainda rege até hoje, mas que, durante a pandemia, foi o alimento dessa fogueira.

A performer utiliza das tecnologias analógicas e digitais para delinear toda construção cênica que é empregada na virtualidade. Segundo Julie Valero,

No teatro, o objeto possui um status bastante específico. Primeiramente o acessório, ele ganha uma importância na virada dos séculos XIX e XX com a emergência da encenação, ou seja, da significação do palco e dos elementos que o compõe; o objeto é este signo autêntico que inscreve o ator em um ambiente que introduz o corpo na cena. (VALERO, 2016, p. 207).

Na pandemia, o ator/performer se apropria dos elementos tecnológicos que compõem toda construção estética da cena para criar novas expressões, levado para as plataformas como espaço do campo expandido, migrando as indicações do palco para adquirir um novo formato. O público, nesse sentido, pode fazer as suas colaborações na condição de não meros apreciadores, mas com a possibilidade de interação com o que está em cena, por meio do *chat*, sem necessariamente estar presente no local do acontecimento da apresentação, dando visibilidade ao YouTube, Google Meet, Zoom, entre outros.

O YouTube, nesse caso, nos concedeu alguns instrumentos de como foi a transmissão do conteúdo para o público. Dessa forma, compreende-se que talvez esse momento delicado de estar falando sobre a máscara também foi um “gatilho” de incômodo para a sociedade. No entanto, de fato, apenas quem saberia responder a isso seria os próprios espectadores, que acabam fazendo especulações sobre a performance apreciada em tela.

Raquel Gouvêa (2012) descreve que o corpo do improvisador, nesse sentido, surge como forma de ultrapassar seus condicionamentos até tornar-se não-vivido ao virtual, que pode ser lançado para além dos limites entre a espacialidade da cena física e do digital.

Felisberto Costa (2008) reforça a percepção do corpo que é transmutado na tela condicionado a uma relação com a linguagem cinematográfica e relacionado às produções de imagens sem que faça qualquer referência ao real. Dessa maneira, a dimensão da imagem no quadro deixa de se manifestar nos processos que são configurados para as linguagens digitais.

Sendo assim,

Os corpos são ‘capturados’ em seus domicílios, porém, nesse momento, trata-se de uma interatividade unidirecional: tornamo-nos receptores de imagens [...]. Caracterizadas como linguagens de fluxo, o ‘aqui’ e o ‘lá’ são relativizados, uma vez que o ‘lá’ invade o ‘aqui’, onde nos encontramos. (COSTA. 2008, p. 101).

Além das modalidades estudadas, existem outras realidades que estão sendo desenvolvidas, como é apresentado pelos autores que reforçam a relação do uso dos dispositivos com as três realidades mencionadas, a saber, a Realidade Virtual (RV), a Realidade Aumentada (RA) e a Realidade Mista (RM), que, posteriormente, são complementadas através do metaverso:

Além do emprego de dispositivos para a apreciação visual, a imagem passou a habitar novas realidades desenvolvidas para a criação e fruição de conteúdos visuais em ambientes virtuais, sendo elas a RV e a RA, ambas integrando o território abrangido pela RM. O espaço de conceituação compreendido pela RV reúne dois termos cujas definições podem apresentar uma relação contraditória. (OLIVEIRA; MENDES; PAIVA, 2020, p. 4).

Dessa maneira, reforçando de forma mais intensa o que é formado pelo emprego das palavras *realidade* e *virtualidade*, relativiza-se uma interpretação de elementos cênicos que são transmutados entre várias realidades, inserindo-se como desdobramento do teatro as ramificações do metaverso e integrando-se a um ambiente virtual, como possibilidade futura, gerida pelas telas de um computador e/ou de celular.

Desse modo, o metaverso pode ser experienciado e pode permitir uma interação como se estivesse em um ambiente real, ao qual não estamos acostumados. Coloca-se o espectador no lugar de quem está presente em cena.

Apesar de a web-vídeo-performance não adotar o metaverso em sua linguagem, é importante pensar esse contexto para futuros projetos cênicos voltados à virtualidade. Dessa maneira, quando o uso das realidades aumentada, virtual ou mista for empregada na virtualidade da web-vídeo-performance, precisaremos pensar o espaço de participação dos espectadores. Para tanto, Adriano Santos (2020) questiona os espectadores a respeito sobre a sua participação ativa na cena através dos sistemas de encenação. Há, para eles, uma identificação estratégica de convite de sua participação poética na cena. Saindo do lugar de observador e adentrando o lugar de “espect-ator”,²⁴ em muitos casos, têm a autonomia para intervir na cena que foi construída.

²⁴ Termo muito utilizado pela performer Sá de Moraes Pretto.

Nesse sentido, os experimentos cênicos digitais vêm utilizando sua característica do enredo como uma manifestação artística que pode ser trabalhada de forma híbrida, a partir de vários procedimentos estéticos. Diversos grupos adotam experimentos cênicos por meio das memórias digitais, essas que são adotadas para disseminar sua obra na rede. Outros grupos adotam a mistura da linguagem do teatro presencial com a *web*. Ainda existem questionamentos a respeito das apresentações cênicas emolduradas na internet poderem de fato ser consideradas como teatro.

Mariana Muniz (2016, p. 244) defende que “Entendemos o teatro como uma forma de expressão intensamente conectada à sociedade na qual vive, ou seja, uma expressão estética/poética que revela a ética das relações entre essa sociedade e a política que as organiza.”

Valmir Santos complementa que:

Um dos aspectos mais significativos da atividade teatral é a sua capacidade de demarcar para além das prospecções de linguagens de ator, dramaturgia, encenação e demais veredas, um território de origem e evolução [...] Por vezes, ele é simbólico, confluência de signos imateriais, subjetividades que impregnam o ato criador e o lançam no universo. (SANTOS. 2005, p. 81).

Ainda que a *web-vídeo-performance* se concentre com esses espaços, sua capacidade de demarcar território nas esferas tecnológicas digitais é bastante precisa, uma vez que a utilização das percepções do ator, a dramaturgia que é desenvolvida para criar o cenário da atmosfera cênica e o contexto subjetivo de sua narrativa não se limitam ao que é visto nas multtelas, indo muito além.

A *web-vídeo-performance* nos conecta como algo intimista, pois podemos acompanhar os trabalhos cênicos no conforto de nossas casas, sem precisar do deslocamento a um espaço físico. Eduardo Andrade, Cristiano Rodrigues e Tereza Carvalho (2021) apontam que, muitas vezes, os espaços domésticos são convertidos em palcos virtuais, adotando as câmeras e telas como elementos cênicos de criação. Assim, dão ênfase às experiências dos espectadores, deixando de lado as questões técnicas de edição, montagem etc. Finalmente, dessa forma, seguem com o risco do real, sem cortes e com planos sequenciais.

Ao mesmo tempo em que se propõe pensar novas estratégias de operação e de articulação das imagens, adapta-se à forma de estética da *web*, operando para as multtelas. Desse ponto em diante, portanto, podemos refletir o deslocamento das

práticas pedagógicas ligadas ao uso de um cenário teatral aplicada ao campo do audiovisual na internet.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos como esse período pandêmico tem sido importante para os artistas desenvolverem trabalhos de excelência, em meio às tecnologias, com tudo que foi problematizado durante toda dissertação, a partir de agora, acompanharemos como será essas transformações para o “pós-pandêmico” nas artes cênicas, adotando o hibridismo das ferramentas do teatro presencial ao digital. Como podemos observar, a *web art* se apropria da internet para disseminar as produções na rede, por meio da telepresença, o espectador entra nesta atmosfera para que haja uma interação direta ao metaverso como um dos desdobramentos para a prática do teatro.

O metaverso, nesse caso, é uma tecnologia multidimensional, como a própria “Matrix”, onde a internet e a própria tecnologia permeiam a humanidade, possibilitando que o usuário interaja com outras realidades mesmo distantes corporalmente. Sendo assim, muitas coisas ainda estão em processo de descoberta nesse campo ampliado, com muitas possibilidades de expansão. A pretensão do metaverso é revolucionar as relações humanas em todos os sentidos ou ao máximo que a tecnologia permitir alcançar. O que já se tem de concreto do metaverso são os próprios *games*, através da utilização de óculos de realidade virtual, que é possível que o indivíduo embarque em um ambiente como se estivesse no próprio jogo, olhando através da visão do seu avatar. Embora nenhum trabalho analisado tenha utilizado o metaverso em sua composição, mas é uma possibilidade intermedial para o teatro para os próximos anos.

As pretensões dos desenvolvedores para os próximos anos são de explorar esse conceito para além do que já existe. Através desse ponto, planeja-se expandir para os campos do entretenimento e de outras áreas profissionais. O metaverso, nesse caso, pode utilizar a cena expandida no campo do teatro para levar a ideia do híbrido, do que está na presencialidade para o campo ampliado. Levando em consideração que o teatro utiliza dos artifícios da tecnologia para sua recriação de novas fronteiras da arte, a chegada do metaverso nos sistemas científicos facilita para que os apreciadores possam assistir uma apresentação de dentro da própria obra, tornando-se um espectador virtual, como foi desenvolvido por Regis Oliveira em sua tese de doutorado.

Através da intermedialidade cênica, pude fazer uma ligação com os trabalhos analisados, no qual busquei uma linearidade entre ambos, no quesito corpos “entretelas”. Por meio do contato com a atriz/performer Sá de Moraes Pretto (Sá Biá), com a atriz e diretora Fátima Carvalho e com a produtora diretora e atriz Adriana Câmara, que contribuíram para o enriquecimento dessa pesquisa, pude definir como esse objeto de estudo proporcionaria uma abertura para novas pesquisas voltadas à arte e à tecnologia na *web*.

As obras em si tiveram em comum a utilização da internet para sua exibição, por meio de videoconferência, vídeo-gravado e uma web-vídeo-performance ao vivo. Duas dessas obras estão disponíveis no Youtube, com exceção de *As Palavras da Nossa Casa*, que ocorreu ao vivo no “Zoom” e que conta com o registro desse material disponível apenas para consulta acadêmica. O estudo desse material se deu por meio de uma investigação netnográfica adotando-se os três conceitos presentes na dissertação. O critério de escolha se deu por serem produções de localizações distintas: Bahia, São Paulo e Rio Grande do Sul.

O Canto da Liberdade – Projeto Histórias de Uma Boneca - Edição II é uma obra voltada ao contexto infantil; *As Palavras da Nossa Casa*, direcionada a uma narrativa tecnológica; e *A Febre*, que apresenta uma temática político-social.

Diante das contribuições das entrevistadas, pude concluir que, no momento pandêmico, essa linguagem virtual veio para somar e para ajudar nos momentos de dificuldades em que os artistas estavam passando, garantindo a sobrevivência da arte teatral mesmo fora do seu espaço habitual, que são os palcos. Assim, abriram novos horizontes e possibilidades para que os artistas continuassem desenvolvendo seus trabalhos. Hoje, percebo essa atuação como uma alternativa de linguagem permanente que se agrega ao que já existe há muito tempo, de forma mais tradicional. Sendo assim, houve um grande crescimento, com essas plataformas digitais, para o desenvolvimento das obras cênicas, proporcionando aos atores o hibridismo entre o palco e a tela.

Contudo, concluo que *O Canto da Liberdade: projeto histórias de uma boneca – Segunda Edição* apresentou um formato de espetáculo que imerge em um estilo mais televisivo, tendo como objetivo trabalhar as práticas pedagógicas, fornecendo um entusiasmo nas crianças e adolescentes. *As palavras da nossa casa* foi a produção que mais se aproximou da imersividade, inserindo o público em uma interatividade virtual na plataforma Zoom, dando oportunidade para uma participação

direta do público, assim, atendendo às demandas do teatro imersivo. *A Febre* trouxe em questão a conexão com outros grupos que se apresentaram ao mesmo tempo, envolvendo uma narrativa política e pandêmica.

O que é relevante nesta pesquisa são os conceitos trabalhados, com potenciais de estudo para futuras investigações que podem ser desenvolvidas como elementos de análises para novos projetos acadêmicos, pois trata-se de assuntos imprescindíveis a respeito do contexto atual que enfrentamos ao longo dos anos 2020 e 2021 e que afetou a maneira como vemos as artes, sobretudo sua forma de consumo, principalmente levando em consideração o quesito criativo.

REFERÊNCIAS

ABIN, Margarita; ÁLVEZ, Maria Soledad; ANGELELLI, Hugo; CARREIRA, André; MIRZA, Natália; VARGAS, Daniela V. **A cena teatral no campo expandido: atuação, personagem e direção**. Argus-a Vol. XII Edición N° 46. Universidad de la República, Uruguay, 2019. Disponível em: <https://www.argus-a.com/publicacion/1425-a-cena-teatral-no-campo-expandido-atuao-personagem-e-direo.html>. Acesso em: 20 dez. 2022.

ANDRADE, Eduardo dos Santos; RODRIGUES, Cristiano Cezario; CARVALHO, Tereza Bruzzi de. Experimentos didático-pedagógicos sobre a estética da domesticidade e a linguagem da câmera na web. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 41, p. 1-26, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/20409>. Acesso em: 13 dez. 2022.

ANUNCIAÇÃO, Aldri Antônio Alves da. Necronarrativa teatral: necropolítica como pulsão criativa de narrativas ficcionais para a cena. **PITÁGORAS 500 - Revista de Estudos Teatrais**, Campinas, SP, v. 8, n. 1, p. 86–99, 2018. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/pit500/article/view/8651463/18228>. Acesso em: 05 mar. 2022.

BELO, Inês Carvalho dos Santos. **Teatro imersivo: públicos e práticas culturais**. 2016. Dissertação (Mestrado em Empreendedorismo e Estudos da Cultura) – Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa. 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10071/12697>. Acesso em: 2 ago. 2022.

BULHÕES, Maria Amélia. O ciberespaço como lugar de produção artística. **Design Art and Technology DATJournal**, v.5, n. 3, p. 113-125, 2020 Disponível em: <https://datjournal.anhembri.br/dat/article/download/244/195/806>. Acesso em: 2 ago. 2022.

CALABRE, Lia. A arte e cultura em tempos de pandemia: os vários vírus que nos assolam. **Extraprensa**, v. 13, n. 2, p. 5-6, jan./jun. 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/extraprensa/issue/view/11558/1849>. Acesso em: 2 ago. 2022.

CASTRO, Rodrigo Galvão de. **Mobgrafia: experiência estética na fotografia em dispositivos móveis**. 129 p. 2020. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/192514/castro_rg_dr_bauru.pdf?sequence=5&isAllowed=y. Acesso em: 23 dez. 2022.

COSTA, Felisberto Sabino da. Oito aspectos envolvendo dramaturgia, objeto e corpo. **Sala Preta**, v. 8, p. 99-107, 2009. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57356>. Acesso em: 2 ago. 2022.

FORTIN, Sylvie; GOSSELIN, Pierre. **Considerações Metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico**. Montreal: Universidade de Quebec em Montreal, 2014.

FREITAS, Eduardo Bruno Fernandes. Provocações Possíveis para Perguntas Infundáveis: Corpo, Arte e Pandemia. **Rebento**, n. 12, p. 269-279, jan.-jun. 2020. Disponível em: <http://200.145.112.29/index.php/rebento/article/view/471>. Acesso em: 3 mar. 2022.

GONÇALVES, Wayner Tristão. A vídeo-performance como imagem autônoma. 2018. *In*: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM ARTE E CULTURA VISUAL, 2., 2018, Goiânia. **Anais...** 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: 3 mar. 2022.

GOUVÊA, Raquel Valente de. O corpo do improvisador. **Urdimento**, v. 2, n. 19, p. 81-89, dez. 2012. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102192012083>. Acesso em: 03 mar. 2022.

HUHTAMO, Erkki. Elementos da Screenologia: em direção a uma arqueologia da tela. **Revista de Audiovisual Sala 206**, nº 3, p. 1-50, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/sala206/article/view/6228>. Acesso em: 19 dez. 2022.

HUR, Domênico Uhng; SABUCEDO, José Manoel; ALZATE, Mónica. **Bolsonaro e Covid-19: Negacionismo, militarismo e neoliberalismo**. 2021. *Psicologia Política*. vol. 21. n.51. pp. 550-569. 2021. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rpp/v21n51/v21n51a18.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2023.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA (INEP). Divulgados dados sobre impacto da pandemia na educação. Publicado em 2021. Atualizado em 2022. Brasília, DF: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/censo-escolar/divulgados-dados-sobre-impacto-da-pandemia-na-educacao>. Acesso em: 01 mar. 2023.

ISAACSSON, Marta. Intermedialidade na criação cênica: ator e tecnologia. In: VII Reunião Científica, 2013, Belo Horizonte. VII Reunião Científica ABRACE, 2013. **Anais...** Disponível em: <https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/2838>. Acesso em: 3 mar. 2022.

ISAACSSON, Marta. Teatro e tecnologias de presença à distância: invenções, mutações e dinâmicas. **Urdimento**, Florianópolis, v.3, n.42, p. 1-22, 2021. Disponível em:

<https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/download/20154/13783/81678>. Acesso em: 03 mar. 2022.

KOZINETS, Robert V. **NETNOGRAFIA**: realizando pesquisa etnográfica online. São Paulo: Penso Editora LTDA, 2014.

LEORNADELLI, Patrícia. Memórias Pandêmicas Dramaturgias da Memória e do Caos. **Manzuá - Revista de Pesquisa em Artes Cênicas**, v. 3, n. 2, p. 136–150, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/manzua/article/view/23228/13698>. Acesso em: 18 set. 2022.

LOTZ, Amanda D.; LOBATO, Ramon; THOMAZ, Julian. **Internet-Distributed Television Research**: A Provocation. *Media Industries*, v. 5, no. 2, pp. 35-47. Michigan – EUA. University of Michigan and Rmit University, 2018. Disponível em: <https://researchrepository.rmit.edu.au/esploro/outputs/journalArticle/Internet-Distributed-Television-Research-A-Provocation/9921863683601341>. Acesso em: 5 maio 2022.

MACEDO, Yuri Miguel; ORNELLAS, Joaquim Lemos.; BOMFIM, Helder Freitas do. COVID-19 NO BRASIL: O que se espera para a população subalternizada? **Revista Encantar**, v. 2, p. 01-10, 2020a. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.5935/encantar.v2.0001>. Acesso em: 5 ago. 2022.

MACEDO, Yuri Miguel; ORNELLAS, Joaquim Lemos; BOMFIM, Helder Freitas do. COVID-19: Situação dos infectados e mortos na América do Sul. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, v. 2, p. 73-84, 2020b. Disponível em: <https://revista.ufr.br/boca/article/view/Macedo>. Acesso em: 5 ago. 2022.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. 3. ed. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 2010.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. Poéticas Cênicas em Espetáculos Intermediais: Imagem e Presença. **O Percevejo Online** – Periódico do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, v. 5, n. 2, p. 95-105, 2014. Disponível em: <http://seer.unirio.br/index.php/opercevejoonline/article/view/3772>. Acesso em: 5 ago. 2022.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. A Cena Expandida: alguns pressupostos para o teatro do século XXI. **ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes**, v. 3, n. 1, p. 37- 49, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/8427>. Acesso em: 5 ago. 2022.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. Corpo-Imagem: O jogo do ator na cena intermedial. **Revista Sala Preta**, v. 18, n. 1, p. 258-272, 2018a. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/140438>. Acesso em: 5 ago. 2022.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. O corpo expandido e os efeitos de presença em performances intermediais. **Vis**, v. 17, n. 2, p. 103-120, 2018b. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/revistavis/article/view/20643>. Acesso em: 5 ago. 2022.

MUNIZ, Mariana Lima. O Teatro Possível. **Ato SESC – Revista Itinerante Palco Giratório**, Rio Grande do Sul, p. 6–9, 2021. Disponível em: <https://www.sesc-rs.com.br/wp-content/uploads/2017/06/ato-revista-web-interativo.pdf>. Acesso em: 17 out. 2022.

MUNIZ, Mariana Lima; ROCHA, Maurilio Andrade. A relação entre Teatro e Internet: tensionamento do tempo e do espaço do acontecimento teatral. **Pós**: Belo Horizonte, v. 6, n. 12, p. 242-254. 2016. Disponível em: www.periodicos.ufmg.br. Acesso em: 6 jan. 2023.

NOGUEIRA, Ilda M. A. Monteiro. Internet art: crowdsourcing e a legitimação da arte contemporânea na Web. **Convergências: Revista de Investigação e Ensino das Artes**, v. XIV, nº 27 p. 1 -11, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/7592/1/Ilda%20Nogueira.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2022.

NUNES, Fábio Oliveira. Reflexões sobre a *web* arte em novos contextos. **REVISTA PORTO ARTE**, v. 17, n. 28, p. 85-98, 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/PortoArte/article/viewFile/18791/10969>. Acesso em: 3 dez. 2022.

NUNES, Sandra Meyer. As ações físicas e o problema corpo-mente. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 9, p. 97-109, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101092007097/8841> Acesso em: 10 de nov. 2022.

OLIVEIRA, Fernanda Areais; ISAACSSON, Marta; BIASUZ, Maria Cristina. Presença Diluída em Rouge Mékong uma proposição para a cena intermedial. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, v. 7, n. 3, p. 601-625, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbep/v7n3/2237-2660-rbep-7-03-00601.pdf>. Acesso em: 3 mar. 2022

OLIVEIRA, Heitor Martins; MELO, Bianca Nascimento de. A cena intimista em um projeto remoto de pesquisa e extensão universitária. **Urdimento**, v. 3, n. 42, p. 1-22, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/20494>. Acesso em: 13 dez. 2022.

OLIVEIRA, Regis Costa de. **Inter Faces entre o Autorretrato e a Performatividade no Continuum de Realidade**. 2022. Tese (Doutorado em Artes) – Universidade Federal de Lisboa. 2022. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/53262>. Acesso em: 5 mar. 2022.

OLIVEIRA, Regis Costa de; MÓNICA, Mendes; PAIVA, Anselmo Cardoso de. INTER FACES: Processos da Criação para Performance com Realidade Aumentada. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, v.10, n. 4, p. 1 - 33, 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/presenca/article/view/99799>. Acesso em: 06 mar. 2022.

OMAR, Vinícius. **Escrita Performática e cinema interior no processo criativo da obra Eu Imagem – Uma jornada interior através do cinema expandido**. 2019. Orientador Dr. Ayrson Heráclito. 2019. 42f. TCC (Graduação) – Curso de Cinema e Audiovisual, Centro de Artes Humanidades e Letras, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Cachoeira – BA. 2019. Acesso em: 06 mar. 2022.

OPAS – Organização Pan-Americana da Saúde. **Folha Informativa sobre Covid-19**. Brasília-DF: 2021. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19>. Acesso em: 01 mar. 2023.

OPAS - Organização Pan-Americana da Saúde. **Histórico da Pandemia de COVID-19**. Brasília-DF: 2020. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>. Acesso em: 05 ago. 2022.

PRATA, Daniel José Gomes da Costa. **O Palco Confinado: a virtualização do teatro durante a pandemia do Covid-19**. 2021. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa. Lisboa - Portugal, 2021. Disponível em: <https://run.unl.pt/bitstream/10362/128619/1/Disserta%20a7%20a3o%20-%20Daniel%20Jos%20a9%20Gomes%20da%20Costa%20Prata%20-%202019100245%20-%20O%20Palco%20confinado.pdf>. Acesso em: 5 ago. 2022.

RIBEIRO, Raquel Martins. Sete décadas do Brasil na telinha: 70 anos da TV no país. **Revista Metrôpoles**, 2020. Disponível em: <https://www.metropoles.com/materias-especiais/sete-decadas-do-brasil-na-telinha-70-anos-da-tv-no-pais>. Acesso em: 5 dez. 2022.

ROCHA, Larissa Leda Fonseca. Ficções e Realidades: hibridização na narrativa da telenovela. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Campina Grande – PB. 2010. **Anais...** p. 1-15. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2010/resumos/R23-1431-1.pdf>. Acesso em: 5 dez. 2022.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e Arte do Pós-humano: da cultura das mídias a cibercultura**, São Paulo, Ed. Paulus, 2003, v. 4, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo, Ed. Paulus, 2005, v. 3, 2008.

SANTOS, Adriano Ferreira dos. **A Arte do Espectador**: diálogos criativos entre palco e plateia. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia. Salvador – Ba, p. 1 – 124, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/33293>. Acesso em 5 dez. 2022

SANTOS, Boaventura de Souza. Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes. **Novos estudos**, CEBRAP, v. 79, p. 71-94, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/nec/a/ytPjkXXYbTRxnJ7THFDBrgc/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 5 mar. 2022.

SANTOS, Valmir. O lugar do teatro. **Sala Preta**, v. 5, p. 81-86, 2005. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57266/60248>. Acesso em: 6 mar. 2022.

Senado Notícias. Pesquisas apontam que milhares de mortes por covid poderiam ter sido evitadas no Brasil. 2021. Fonte: Agencia Senado. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/06/24/pesquisas-apontam-que-milhares-de-mortes-por-covid-poderiam-ter-sido-evitadas-no-brasil>. Acesso 26 fev. 2023.

SILVA, Felipe Caseiro da; SOUZA, Emilly Mel Fernandes de; BEZERRA, Marlos Alves. (Trans)tornando a norma cisgênera e seus derivados. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, p. 1 – 12, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1806-9584-2019v27n254397>. Acesso em: 10 dez. 2022.

SOARES, Michelle Santos. **O processo criativo do filme expandido Eu Imagem**. Orientador Dr. Ayrson Heráclito. 2020. 41f. TCC (Graduação) – Curso de Cinema e Audiovisual. Centro de Artes Humanidades e Letras, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Cachoeira – BA. 2020. Acesso em: 6 mar. 2022.

SOLDERA, Natalia; ISAACSSON, Marta. A postura multidisciplinar dos artistas no processo de composição da cena intermedial. **Anais ABRACE**, v. 15, n. 1, p. 1-5, 2014. Disponível em: <https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/2097>. Acesso em: 5 mar. 2022.

SPITZ, Rejane. O virtual como meio de transformação crítica do real. II Encontro DAT (Design Art and Technology). **DATJournal**, v.6, n.1, p. 60-77, 2021. Disponível em: <https://datjournal.anhemi.br> Acesso em: 10 dez. 2022.

VALERO, Julie. A Utilização de Objetos Técnicos nas Criações Teatrais Contemporâneas. **Rev. Bras. Estud. Presença**, v. 6, n. 2, p. 206-225, maio/ago.

2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2237-266058858>. Acesso em: 3 mar.2022.

REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS

Coletiva Ruidosa Alma. A Febre – Antígona Agora, Youtube, data de publicação 01 de agosto de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4OTm7YysKX8&t=2s>

Giro no Ar. IMERSOS. Youtube, data de publicação 20 de julho de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ePbEOQPLfdo>.

Cia Teatral de Fátima Carvalho. O Canto da Liberdade – Projeto Histórias de uma boneca. Edição II, Youtube, data de publicação 19 de dezembro de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3rdbAEM4KxA>

Núcleo de Teatro de Imersão – Companhia Teatral. As Palavras de Nossa Casa, 2020/2021. Apresentada via Zoom. 20

Núcleo de Teatro de Imersão – Companhia Teatral. Teatro Imersivo Comentado, Youtube, publicado em 11 de junho de 2021. Disponível em: <https://youtu.be/-djn9FY37WY>.