



**Centro Universitário de Brasília  
Instituto CEUB de Pesquisa e Desenvolvimento - ICPD**

**JULIANA ZANCANARO**

**O TEATRO NA CIBERCULTURA:  
INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS DIGITAIS E SOCIAIS  
NA LINGUAGEM TEATRAL**

Brasília  
2016

**JULIANA ZANCANARO**

**O TEATRO NA CIBERCULTURA:  
INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS DIGITAIS E SOCIAIS  
NA LINGUAGEM TEATRAL**

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília (UniCEUB/ICPD) como pré-requisito para obtenção de Certificado de Conclusão de Curso de Pós-graduação *Lato Sensu* em Comunicação em Redes Sociais.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Carolina Assunção e Alves

Brasília  
2016

**JULIANA ZANCANARO**

**O TEATRO NA CIBERCULTURA:  
INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS DIGITAIS E SOCIAIS  
NA LINGUAGEM TEATRAL**

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília (UniCEUB/ICPD) como pré-requisito para obtenção de Certificado de Conclusão de Curso de Pós-graduação *Lato Sensu* em Comunicação em Redes Sociais.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Carolina Assunção e Alves

Brasília, 24 de junho de 2016

**Banca Examinadora**

---

Prof. Dr. Gilson Ciarallo

---

Prof. Me. André Ramos

Dedico esta pesquisa ao teatro, às artes e à comunicação, a todos os profissionais que os fazem com dedicação e criatividade. Que possamos nos reinventar sem perder o melhor de nossas essências e funções sociais.

## **AGRADECIMENTO**

Agradeço a todos que responderam os questionários e aos entrevistados por suas opiniões e debates que enriqueceram esta pesquisa;

à EBC – Empresa Brasil de Comunicação e o Gerente de Publicidade Legal, Antônio Marinho, pela oportunidade desta Pós-graduação; ao apoio dos colegas Tatiana Fabrino, Silvio Cohen, Fernanda Cintra, Clayton Dutra, Leonel Batista e André Aires;

à compreensão de meus parceiros artísticos Luciana Martuchelli, Filipe Lima e todo grupo nesse meu período de distância dos treinos e das ideias;

e à parceria, paciência e amor incondicionais de meus pais, Telma e Rui, marido, Luciano Seixas e filhotes Lugh e Leo.

As horas frente ao computador acabaram,  
mas não demora, mamãe inventa um novo projeto!

***“O teatro é feito com a mais arcaica das  
tecnologias: o ser humano.”***

Eugenio Barba

## RESUMO

O presente estudo propõe identificar e analisar a influência das mídias digitais e sociais na linguagem teatral, isto é, o que a dinâmica do ciberespaço imprime nas artes cênicas. Para isso, buscou-se entender a relação do teatro com a internet identificando as formas de interação desde sua utilidade na formação de profissionais; na pesquisa e produção de espetáculos; na divulgação das peças e formação de plateia; e, por fim, levantar histórico e formas da coexistência dos palcos presencial e virtual. Para a análise, foram feitas investigações bibliográficas, buscas pela rede, questionários objetivos aplicados para artistas e público; entrevista e conversas informais; e análise do *Teatro Para Alguém*, o primeiro grupo brasileiro a produzir teatro para a internet. Para o embasamento teórico, foram usados os conceitos de Magaldi (1994), Pavis (2008), Barba (2006 e 2010), Lemos (2012), Lévy (1999) e as teorias sobre teatro pós-dramático (LEHMANN, 2007) e teatro digital (MASURA, 2002). Como conclusão, foi quebrada a hipótese preconcebida de que o espetáculo mediado seria apenas válido como registro ou pra levá-lo a lugares distantes. Encontraram-se diversas possibilidades de interação que estão criando uma nova linguagem, que passa a ser uma outra, mas tem a liberdade de usar todos os recursos teatrais. O teatro presencial deve ser preservado, mas não há necessidade de temer ou estranhar esse “ciberteatro”, “webteatro”, “teatro virtual” ou “teatro digital”. Ele é fruto da cibercultura e da fusão de atividades com naturezas antagônicas, mas as mesmas finalidades: conectar pessoas.

**Palavras-chave:** Teatro. Internet. Cibercultura. Linguagem

## ABSTRACT

This study aims at identifying and analyzing the influence of digital and social media in theatrical language, this is, what the dynamics of cyberspace prints in the performing arts. For this, it was searched the relationship between theatre and internet, identifying forms of interaction from its uses in professional qualification; in research and production of shows; in divulgation and in education of the audience; and, finally, to find its history and forms of coexistence of the presential and virtual stages for analysis. Bibliographical investigations were made, searches trough the internet; objectives surveys applied to artists and to the public; interviews and informal conversations; and analysis of Teatro Para Alguém, the first Brazilian group to produce theater for the internet. For the theoretical background, I applied the concepts of Magaldi (1994), Pavis (2008), Barba (2006, 2009 and 2010), Lemos (2012), Lévy (1999) and the theories of post-dramatic theater (LEHMANN, 2007) and digital theater (MASURA, 2002). In conclusion, it was broken the preconceived hypothesis that mediated spectacle would only be valid as registration or in order to reach people in distant places. It was found several possibilities of interaction that are creating a new language, transforming it in other thing, free to use all theatrical features. The presential theater must be preserved, but there is no need to fear or to ignore that "ciberteatro", "webteatro", "virtual theater" or "digital theater." It is the result of cyberculture with activities that have opposite natures, but the same purpose: connecting people.

**Key words:** Theatre. Internet. Ciberculture. Language.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>09</b>
<b>1º. ATO APRESENTAÇÃO DOS PERSONAGENS OU CONCEITOS</b>	<b>11</b>
1.1 Teatro	11
1.2 Linguagem	13
1.3 Cibercultura	16
1.4 Virtual	18
1.4.1 Digitalizar	19
1.5 Palco e Palco Virtual	20
1.6 Redes Sociais	24
<b>2º. ATO AMBIENTAÇÃO E CENÁRIO DA INTERAÇÃO TEATRO E INTERNET</b>	<b>26</b>
2.1 Formação Profissional	30
2.2 Pesquisa e Produção de Espetáculos e Festivais	31
2.3 Divulgação	33
2.4 Teatro Mediado e a Tecnologia em Cena	36
<b>3º. ATO ESCALETA DE CENAS OU DE MÉTODOS</b>	<b>40</b>
<b>4º. ATO DESENVOLVIMENTO DA TRAMA OU DA ANÁLISE</b>	<b>43</b>
4.1 Buscas pela Rede	43
4.2 Questionários	45
4.3 Conversas Informais	48
4.4 <i>Teatro Para Alguém (TPA)</i>	56
<b>DESFECHO, EPÍLOGO OU CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>70</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>76</b>
<b>APÊNDICE A Questionário para público</b>	<b>79</b>
<b>APÊNDICE B Questionário para artistas</b>	<b>88</b>
<b>APÊNDICE C Transcrição da Entrevista</b>	<b>100</b>

## INTRODUÇÃO

As plataformas digitais são importantes canais de comunicação, cada vez mais presentes na vida das pessoas e das instituições. Têm se mostrado fundamentais para o aprofundamento de temas, para a descentralização dos emissores, para os relacionamentos pessoais e profissionais e para a divulgação de ideias, empresas, acontecimentos de diversas áreas. Em 2015, a então Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República, SECOM, realizou a *Pesquisa Brasileira de Mídia – Hábitos de Consumo de Mídia Pela População Brasileira* e revelou que 48% dos brasileiros usam a internet. Ficam quase cinco horas diárias conectados, mais que a média dos telespectadores em frente a TV. Desse grupo, 72% disseram utilizar a rede todo dia. Em outro cenário, está a baixa procura pelas artes cênicas no Brasil. A pesquisa realizada pela CODEPLAN, divulgada em março de 2015, *O Consumo da Cultura no Distrito Federal*, por exemplo, apontou que 86,74% da população nunca foi ao teatro. O grande público não tem hábito de frequentar esses eventos. Apesar de, em geral, gostar quando vai, não reconhece como necessidade ou como parte de sua rotina ou opções de lazer.

Neste contexto, surgiu o interesse de investigar a interação desses mundos, de como podem coexistir e somar valores. O presente estudo começou de forma ampla visando compreender como acontece a relação do teatro com a cibercultura. A pergunta era como converter em ingressos a participação *online* do público. Porém, após a descoberta de um vasto universo de opções de abordagens, e do interesse maior pelo viés artístico e não pelo mercadológico, foi definido o foco na linguagem.

O objetivo geral ou principal pergunta, portanto, tornou-se: qual a influência das mídias digitais e sociais na linguagem teatral? Para contextualizar o tema, registrou-se os achados da relação do teatro com a internet para identificar as formas de interação desde sua utilidade na formação de profissionais; na pesquisa e produção de espetáculos; na divulgação das peças e formação de plateia; e, por fim, mapear histórico e formas da coexistência e interação dos palcos presencial e virtual para a análise de seus reflexos no jogo ator-espectador e na linguagem.

Para alcançar esses objetivos, realizou buscas pela rede, questionários de múltipla escolha – com apenas duas questões subjetivas, conversas, uma entrevista e análise do grupo *Teatro Para Alguém (TPA)* que tem feito diversas investigações e experiências neste universo. Os questionários foram aplicados para artistas e pessoas do público que responderam anonimamente. As conversas foram realizadas com o diretor italiano Eugenio Barba, a atriz britânica Julia Varley, a atriz e performer neozelandesa Helen Varley Jamieson, com a atriz e diretora Luciana Martuchelli, os atores Adriano Siri e Thiago Cazado; e a entrevista foi realizada com os fundadores do *TPA*, Renata Jesion e Nelson Kao.

Espera-se demonstrar com este estudo as possibilidades de coexistência de meios com naturezas antagônicas, mas finalidades similares, em especial, a conexão entre pessoas.

O presente trabalho foi então estruturado em 4 capítulos, ou melhor, atos. No primeiro, apresentam-se as definições de conceitos que balizarão a análise como teatro, linguagem, cibercultura, virtual e digitalizar, palcos presencial e virtual e redes sociais. O segundo ato faz um levantamento das interações num breve histórico das contribuições para a formação profissional, para a pesquisa e produção de espetáculos, para a divulgação e para as obras e apresentações em si. O terceiro apresenta como o estudo de caso foi desenvolvido, a metodologia, e o quarto e último ato traz as avaliações decorrentes da análise de cada um dos passos desta pesquisa.

Após as considerações finais, seguem anexos como apêndices: os resultados dos questionários e a entrevista transcrita.

De uma forma ou de outra, não só as profissões estão se adequando ao mundo virtual, da formação à rotina profissional; mas também atividades cotidianas e essencialmente presenciais, como aulas, consultas médicas, cultos religiosos, transações bancárias, compras e relacionamentos têm migrado para as plataformas digitais. Como, então, o teatro pode ou tem se apropriado de elementos da cibercultura para se reinventar, ampliar suas ferramentas para até fortalecer sua presença na sociedade contemporânea? Para Barba (2006), o teatro é formado por raízes, mas também de sementes trazidas pelo vento, “os frutos amadurecem [...] e contêm as sementes de novas verdades rebeldes.” Quais então serão os frutos dessa nova fusão?

## 1º ATO – APRESENTAÇÃO DOS PERSONAGENS OU CONCEITOS

Para entender e analisar esta relação entre as artes cênicas e o mundo digital, faz-se necessário definir os principais personagens desses universos. Delimitar e esclarecer termos e conceitos, sobre o que trata especificamente cada um deles. Neste capítulo, serão apresentados os termos teatro; linguagem; cibercultura (e ciberespaço); virtual; palco (presencial e virtual) e rede social.

### 1.1 Teatro

O teatro é uma das formas mais antigas de expressão humana, seus recursos são utilizados desde a pré-história a partir da capacidade de observação e imitação. Patrice Pavis (2008, p.25), na introdução do *Dicionário do Teatro*, ressalta a existência de uma “necessidade de teatro no homem”; sociólogos e antropólogos listam como possíveis motivações o desejo mimético, o gosto pelo jogo, a função de cerimonial, a necessidade de contar histórias ou de zombar livremente da sociedade e o prazer da metamorfose. A humanidade aprendeu a representar para suprir a ânsia de comunicar, exprimir sentimentos, explicar ou evocar o desconhecido.

Mesmo com registros em várias culturas primitivas ou no Egito Antigo, com as celebrações para faraós, a origem oficial está no século VI a.C., na Grécia, quando um participante dos rituais para Dionísio<sup>1</sup> usou uma máscara, dizendo ser, naquele momento, o próprio Deus. Passou a transformar o sagrado em profano, a brincar com o faz de conta. Desde então, a prática começou a ser considerada arte e a ser codificada. “O teatro de hoje não tem mais nada a ver com essa origem cùltica (exceto em algumas experiências de retorno ao mito). Ele se diversificou a ponto de responder a inúmeras novas funções estéticas e sociais.” (PAVIS, 2008, p.25). É uma forma de comunicação, mas também de entretenimento, crítica, registro, reflexão e perpetuação. Em referência ao berço grego, o símbolo dessa arte é o par de máscaras do choro e do riso: a tragédia e a comédia. O significado literal da primeira é “o canto do bode, em alusão ao sacrifício de animais” (PAVIS, 2008, p.415), que passou a ser usado para peça centrada na fatalidade, no sofrimento e

---

<sup>1</sup>O deus grego do vinho, das festas, do prazer e do delírio místico. Filho da princesa Sêmele e de Zeus, foi o único deus filho de uma mortal. De todas as divindades, era a que mais aproximava dos homens. (PERCÍLIA, *online*)

no heroísmo, “representa uma ação humana funesta muitas vezes terminada em morte” (PAVIS, 2008, p. 415). Em grego, *komedia* é “canção ritual por ocasião do cortejo em homenagem a Dionísio” (PAVIS, 2008, p.52), e significava qualquer tipo de peça, mas, tradicionalmente, passou a ter a função de fazer rir, com humor e sátira. Eram os gêneros mais significativos da época e, pode-se dizer, que, até hoje, todos os outros gêneros são variáveis, combinações ou nuances entre esses dois extremos.

No campo acadêmico, as Artes Cênicas estudam todos os elementos que envolvem “representar algo para alguém”, a construção de um espetáculo: dramaturgia, direção, cenografia, iluminação, sonoplastia, caracterização (figurino e maquiagem) e interpretação. Esta última é a tarefa do ator que deve aprimorar conhecimentos e instrumentos, corpo e voz, para dar vida a personagens. Entre esses tantos ingredientes que fazem um espetáculo de teatro – seja também de dança, musical ou ópera, o ator e o espectador são, sem dúvida, os fundamentais. Na verdade, a relação entre eles. Sem ela, não acontece a “mágica”. O nome teatro vem do termo grego *theatrón* que significa “lugar onde se vê” (MAGALDI, 1994, p.11), ou seja, não se faz apenas com o representar, assistir é fundamental. Magaldi (1994) enfatiza que a prática precedeu a literatura dramática; os registros escritos são posteriores ao fazer teatral e ler teatro não abarca todo o fenômeno, é indispensável que o público veja algo, no caso o ator. Utilizando termos da comunicação, pode-se dizer que é uma interação “emissor-receptor” contínua, na qual o ator lança ao público e ao mesmo tempo reage às suas respostas. É fruto da experiência entre os dois. Risos, palmas, silêncios, comentários fazem parte da cena tanto quanto o texto, a iluminação, a música, o cenário e o figurino. Magaldi descreve a tríade essencial para o processo: o ator, o texto e o público. “O teatro existe quando o público vê e ouve o ator interpretar um texto. Reduzindo-se o teatro à sua elementaridade, não são necessários mais que esses fatores.” (MAGALDI, 1994, p.11). O diretor italiano Eugenio Barba (2006, p.18 e 19) em *Terra de Cinzas e Diamantes*, sobre sua vivência com o diretor polonês Jerzy Grotowski, endossa: “a especificidade do teatro consiste no contato vivo e imediato entre ator e espectador; [...] estes tomam consciência do arquétipo através de uma dialética de apoteose e derrisão em relação ao texto.” Magaldi (1994) aponta ainda que algumas linhas reduzem a tríade à dupla ator-público, pois também o texto pode ser suprimido.

Kusnet (1987) reforça essa tese do ator e do espectador como únicos elementos absolutamente indispensáveis, sendo a razão do teatro a comunicação entre eles. Mas é importante ressaltar que, mesmo quando não há texto em forma de palavras, há um texto subliminar, uma dramaturgia com começo, meio e fim, sendo função do teatro contar uma história.

Outra característica fundamental do teatro é ser uma experiência essencialmente presencial, não mediada: pode ter até cheiro, temperatura, gosto e textura. É efêmera e inédita mesmo para o ator que repete a mesma peça todo dia. Como a plateia não é igual, como ele mesmo está em outro momento, um espetáculo nunca se repete exatamente, a experiência é sempre nova. O diretor brasileiro, Aderbal Freire-Filho (2005, p.13), na apresentação do livro *Estudos sobre o teatro*, de Bertold Brecht, explica:

Por outro caminho: ao teatro resta o presente. A literatura é o campo do passado, o cinema é o campo do futuro, ao teatro resta, em todos os sentidos, o presente. [...] trata-se de buscar o presente, ou melhor, buscar a ação, que é o outro nome do presente. Trata-se de transformar a palavra em ação, de afirmar que no princípio era a ação, não o verbo.

Por esse aspecto vivencial entre o ator e o espectador, o teatro ainda mantém a aura de ritual que, para muitos, ainda remete aos primórdios catárticos e/ou sagrados. Eugenio Barba (2006, p.33) avalia sobre o polonês:

Há um “fundo duplo” na ação teatral de Grotóvski. De um lado, o espetáculo é um ritual “laico” que envolve atores e espectadores numa osmose espacial, fazendo-os meditar ativamente sobre as feridas da condição humana. [...] Do outro lado, existe uma tensão secreta, que vai além do valor artístico e social do espetáculo, vai na direção de uma religiosidade [...]. É essa tensão que, por meio de uma estética e de uma técnica, levou-o a uma transgressão. A representação é um ato de transgressão: permite que nossas barreiras sejam derrubadas, nossos limites transcendidos, nosso vazio preenchido; permite nossa própria realização e entrada no território do sacrum.

A representação é a mais subjetiva das artes por depender basicamente da “capacidade de convencer” (KUSNET, 1987) de um ser humano e do outro, de acreditar, existindo uma verdadeira comunhão quando entram em sintonia.

## 1.2 Linguagem

De acordo com gramático, filólogo e professor brasileiro Napoleão Mendes de Almeida (2009, p.17), linguagem é “a propriedade que temos de nos comunicar entre nós, exteriorizando o nosso pensamento, relatando fatos e coisas internas e externas, acontecidas ou ainda por acontecer”. Ele completa que essa comunicação poderá ser feita:

com simples sons orais, com sinais, com arranjos convencionais, gestos, disposição dos objetos que nos cercam; teremos, então, além da linguagem por meio de sons orais, que se denomina *linguagem falada* ou *glótica*, a *linguagem mímica*, feita por gestos, e a *linguagem escrita* ou *gráfica*, feita por sinais, marcas, gravações, arranjos etc.

Linguagem é então o conjunto desses códigos – sons, símbolos, gestos. Em nosso cotidiano, em geral, usamos esses conjuntos misturados, mas, em determinados momentos, temos de escolher ou evidenciar apenas um deles, como neste trabalho escrito, por exemplo.

A linguagem teatral abrange a linguagem dramática – a que lemos no texto – e a linguagem cênica, realizada num palco por um ator para um expectador. Patrice Pavis (2008, p. 229) cita a definição de Lemahieu (1991, p. 488), para explicar esta segunda: “é a composição do texto, de sua direção, completada e reescrita pela projeção criativa do espectador, decifrador da arte do teatro, desde que ele se preste ao jogo refinado da decodificação de signos manifestos no palco.” O público é colocado como parte ativa do processo, que se não for apreendido por ele, não existiu, mesmo que o ator tenha encenado.

Pode-se dizer que o teatro utiliza todos os recursos das linguagens humanas e possui diversas “subdivisões” de acordo com o uso de seus elementos – texto, corpo, música, sons, iluminação, cenário, objetos cênicos, figurino, etc.. A participação menor ou maior de cada item constitui uma nova linguagem. Esses conceitos se confundem com a divisão dos gêneros teatrais, mas serão expostos como exemplos dos recursos e da diversidade de possibilidades em cena.

O teatro clássico é mais centrado no texto, “um tipo formal de construção dramática e de representação do mundo” (PAVIS, 2008, p. 115); o teatro físico, tem diversas linhas centradas no corpo, “todas têm em comum uma busca de signos que não sejam calcados no texto (sem excluí-lo), mas que encontrem uma dimensão mais figurativa. [...] O corpo do ator torna-se o “corpo condutor” do espectador” (PAVIS, 2008, p.75); o teatro musical consiste em “texto, música e encenação visual,

sem reduzi-los a um denominador comum como a ópera” (PAVIS 2008, p.392), espaço de experimentação do texto com música de diversos estilos cantada ou instrumental; o teatro-dança abrange “a dança que produz efeito de teatro” (PAVIS, 2008, p.83), tem origem na Alemanha e a coreógrafa Pina Bausch<sup>2</sup> como principal ícone; o teatro mimo-corpóreo é feito por gestos precisos “estando a fala ausente ou só servindo para apresentação dos números” (PAVIS, 2008, p.243), sendo a França com Decroux e Marceau<sup>3</sup>, destaque mundial; o teatro de máscaras substitui o rosto dos atores por estes aparatos, sendo a máscara “usada no teatro em função de várias considerações, principalmente para observar os outros estando o próprio observador ao abrigo de olhares” (PAVIS, 2008, p.234); no teatro de bonecos, o ator manipula fantoches ou marionetes, “a graça do animado e do inanimado, do conhecimento e da inocência, do manequim articulado e do deus (que o controla)” (PAVIS, 2008, p.234); o teatro de rua “se produz em locais exteriores às construções tradicionais, [...] corresponde a um desejo de ir ao encontro do público” (PAVIS, 2008, 385); o teatro laboratório é um tipo de “teatro experimental onde os atores efetuam pesquisas sobre interpretação ou encenação, sem preocupação com lucro e [...] apresentação para grande público” (PAVIS, 2008, 391), sendo Jerzy Grotowski um dos principais nomes.

Enfim, há outros estilos e linguagens definidos por temas ou modos de construção e há algumas específicas de países ou culturas, como o kabuki<sup>4</sup> japonês ou o kathakali<sup>5</sup> hindu. Todos eles podem ser executados com purismo ou misturados, usando códigos abstratos ou realistas.

A arte de representar pode também ser mediada por aparatos tecnológicos, como câmeras e/ou microfones, e o ator deve saber dosar seus

---

<sup>2</sup>O nome de Pina Bausch (1940-2009) é associado diretamente à sua condição de criadora da “Dança-Teatro” (“Tanztheater”, em alemão) contemporânea, representada pela fundação e direção da sua companhia Wuppertal Tanztheater, desde 1973, na cidade de Wuppertal, na Alemanha (TOSTA, *online*).

<sup>3</sup>Etienne Decroux (França, 1898-1991) criou o *mime corporel*, ou a mímica pura. Milhares de alunos no mundo inteiro formaram-se com ele, dentre os quais destaca-se Marcel Marceau. (SOU, *online*).

<sup>4</sup>O Kabuki é uma espécie de teatro japonês que se originou a partir do final do século XVI, por Izumo no Okuni. No real sentido da palavra, Kabuki significa canto, dança e habilidade. A característica marcante dessa espécie de teatro é a beleza do espetáculo e que somente homens encenam qualquer tipo de papel, até mesmo os femininos. Outra característica forte do kabuki é que os repertórios são extensos e acumulativos. (DANTAS, *online*)

<sup>5</sup>Kathakali é um estilo masculino de teatro-dança clássico originário no sudoeste da Índia. Suas raízes culturais são encontradas em rituais dramatizados cujas primeiras documentações remontam a quase dois mil anos. [...] Sua estética, linguagem cênica e tradição atoral, com seu treinamento e prática, ainda hoje inspiram reflexões importantes sobre a arte teatral. (RIBEIRO, *online*)

recursos quando contracenam com eles. Magaldi (1994, p.12) explica que não há dúvida quanto à sua adaptabilidade para a tela e para o vídeo, mas que a transposição exige observação da nova linguagem. Mesmo sem o abandono dos métodos teatrais, um veículo diferente reclama uma recriação nos seus meios. Pode-se afirmar, então que um novo elemento na cena ou sua mediação implicam em uma nova linguagem.

### 1.3 Cibercultura

A palavra cultura remete ao conjunto de hábitos, crenças, artes, culinária, leis, língua ou sotaque de uma comunidade. Pode abranger um grande grupo que poderá conter várias “subdivisões”, como a cultura de um país que contém a cultura de seus estados ou regiões. E cada uma delas pode ter novas subdivisões até chegar à cultura de uma pequena comunidade. Essas divisões acontecem, em geral, influenciadas pela geografia e todas suas condições que naturalmente impõem hábitos, como a culinária de áreas litorâneas que é baseada em peixes e frutos do mar. Mas também podem acontecer por ideologia política ou de vida – como vegetarianos que, mesmo com acesso a carnes, optam por não comê-las; por classe social com hábitos determinados pelo acesso ou não a bens de consumo ou serviços; por faixa etária com suas necessidades; por profissão que influi no linguajar e estilo de vida de seus profissionais; ou por períodos cronológicos com suas situações e descobertas.

Os avanços da tecnologia estão claramente influenciando hábitos ao redor do mundo. O uso de computadores e dispositivos eletrônicos tem incutido novas formas de relacionamento pessoal, profissional ou social a vegetarianos ou carnívoros; ricos ou pobres; jovens ou idosos; engenheiros, jornalistas ou biólogos em qualquer parte do mundo. Como a criação das máquinas gerou uma cultura industrial, os aparatos tecnológicos têm gerado a cultura cibernética ou cibercultura.

O filósofo francês Pierre Lévy dedicou um livro ao tema, refletindo sobre as influências do uso da internet na sociedade moderna. Antes de definir o termo, ele esclarece o ambiente que chama de ciberespaço (LÉVY, 1999, p.17):

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O

termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

É o cotidiano cada vez mais marcado pela presença de computadores, celulares, *tablets*, redes sociais, sites e aplicativos com informações, imagens, vídeos e áudios sobre os mais variados assuntos e as pessoas e instituições que alimentam e utilizam esses conteúdos. Um meio tecnológico no qual passamos cada vez mais tempo de nossas vidas. É nesse ciberespaço que se desenvolve a cibercultura descrita por Lévy (1999, p. 17):

Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

São todas as manifestações – intelectuais, artísticas, sociais; e hábitos que surgem nesse ambiente mediado pela rede mundial de computadores. Um conhecimento ainda em experimentação e constante avaliação.

O Doutor em Ciências Sociais e Mestre em Filosofia Francisco Rüdiger (2011, p.11) especifica que a cibercultura designa o conjunto de fenômenos cotidianos “agenciado ou promovido com o progresso das telemáticas e seus maquinismos.” A cibercultura depende, então, da presença dos dispositivos. Ele aprofunda ainda mais o conceito dizendo ser a “formação histórica, ao mesmo tempo prática e simbólica, de cunho cotidiano, que se expande com base no desenvolvimento das novas tecnologias eletrônicas de comunicação.” (RÜDIGER, 2011, p. 11). Cada novidade tecnológica acaba criando novos hábitos.

Também Doutor em Sociologia, André Lemos (2012, p.1) destrincha cibercultura em três “leis” básicas ou fundadoras: “a liberação do polo da emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais.” Ou seja, a comunicação não segue mais o preceito emissor-receptor com a informação podendo vir de diversas fontes, inclusive as que antes eram apenas receptoras; estamos sempre (ou quase sempre) conectados pela internet. Como consequência desses dois primeiros pontos, novas mídias surgiram, acabando com a dependência dos meios de massa, e novas formas de relações e práticas sociais se estabeleceram. Lemos (2012, p.2) propõe o termo cibercultura-remix:

A nova dinâmica técnico-social da cibercultura instaura assim, não uma novidade, mas uma radicalidade: uma estrutura midiática ímpar na história da humanidade onde, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode, a priori, emitir e receber informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, para qualquer lugar do planeta e alterar, adicionar e colaborar com pedaços de informação criados por outros.

A esta ideia de remixagem, soma-se também o conceito de inteligência colaborativa (LÉVY, 2004, p.19), uma inteligência distribuída por toda parte, valorizada, coordenada em tempo real, levando a uma efetiva mobilização de competências. “É o reconhecimento e enriquecimento mútuo das pessoas [...] Ninguém sabe tudo, todo mundo sabe alguma coisa [...]. Não há reservatório de conhecimento e conhecimento transcendente não é outro senão o que as pessoas conhecem.”

Os indivíduos são peças fundamentais em todas as dinâmicas de evolução ou manutenção de uma cultura, seja refazendo, a cada mês de junho, uma quadrilha para a festa de São João ou criando novas gírias que acabam sendo incorporadas pela língua. Essas ações precisam da cumplicidade do grupo para ter efeito real. Na cibercultura, porém, cada um tem o poder individual de emitir, modificar, somar, ajustar uma informação, um hábito, uma criação. A cibercultura é, então, múltipla e dinâmica, em constante inovação com poucas ou nenhuma tradição.

#### **1.4 Virtual**

Ao falar de cibercultura, o termo virtual é um dos primeiros a aparecer, de acordo com Lévy (1999, p.47) “na acepção filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato [...]. O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está virtualmente presente no grão).”

Ele alerta que, no cotidiano, a palavra é muito usada como o antônimo de real e a “expressão 'realidade virtual' soa então como um oxímoro”. (LÉVY, 1999, p.47 e 48)

Em geral, acredita-se que uma coisa deva ser ou real ou virtual, que ela não pode, portanto possuir as duas qualidades ao mesmo tempo. Contudo, a rigor, em filosofia, o virtual não se opõe ao real mas sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade. [...] É virtual toda entidade “desterritorializada”, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular.

Para usar um exemplo fora da esfera técnica, uma palavra é uma entidade virtual. O vocábulo “árvore” está sempre sendo pronunciado em um local ou outro, em determinado dia numa certa hora [...] ainda que não possamos fixá-lo em nenhuma coordenada espaço-temporal, o virtual é real. Uma palavra existe de fato (como representação do algo). O virtual existe sem estar presente.

O virtual, então, existe, não é concreto, mas existe. Nesse entendimento, a realidade virtual não é paradoxal, mas um modo, uma possibilidade da realidade que não pode ser tocada, mas pode ser visualizada, ouvida, imaginada. Em artigo sobre o tema, apresentado ao Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação e à Escola Politécnica da USP, Valério Netto, Machado e Oliveira (2002, p.5) explicam:

O termo RV é bastante abrangente, e acadêmicos, desenvolvedores de software e pesquisadores tendem a defini-lo com base em suas próprias experiências, gerando diversas definições na literatura. Pode-se dizer, de uma maneira simplificada, que RV é a forma mais avançada de interface do usuário com o computador até agora disponível [Hancock, 1995]. Trata-se de uma interface que simula um ambiente real e permite aos participantes interagirem com o mesmo [Latta, 1994], permitindo às pessoas visualizarem, manipularem e interagirem com representações extremamente complexas [Aukstakalnis, 1992]. Ela é um paradigma pelo qual usa-se um computador para interagir com algo que não é real, mas que pode ser considerado real enquanto está sendo usado [Hand, 1994].

Podemos completar essas definições com a vivência leiga de usuário, dizendo que a realidade virtual é algo que já aconteceu e está sendo refeito ou algo que está acontecendo e sendo acompanhado de outro(s) ponto(s) ou algo que está sendo proposto que, mesmo que não venha a ser concreto, já existiu de forma virtual.

#### **1.4.1 Digitalizar**

Para falarmos em virtualidade e cibercultura, precisamos definir também o que permite tecnicamente que ela aconteça: digitalizar. Tornar os conteúdos digitais para que possam circular pela rede mundial de computadores. (LÉVY, 1999, p.50):

Digitalizar uma informação consiste em traduzi-la em números. Quase todas as informações podem ser codificadas desta forma. Por exemplo, se fizermos com que um número corresponda a cada letra do alfabeto, qualquer texto pode ser transformado em uma série de números.

O conteúdo é traduzido para a linguagem da informática, como um texto que é passado do português para o inglês para ser lido por britânicos. Ele não deixa de existir, não fica invisível, no ar, apenas ganha novo formato, linguagem. Como ressalta Lévy (1999, p. 48) “[...] se encontra fisicamente situada em algum lugar, em determinado suporte, mas ela também está virtualmente presente em cada ponto da rede onde seja pedida.” Essa tradução é importante pois o conteúdo “ocupa menos espaço e pesa menos que uma foto sobre o papel” (LÉVY, 1999, p. 54) e poderá então navegar pela rede sendo “transmitidas e copiadas quase indefinidamente sem perda de informação” (LÉVY, 1999, p. 51).

No livro *Efêmero Revisitado*, Leonardo Foletto (2012, p.60) cita a pesquisadora Nadja Masura (2002), Doutora pela Universidade de Maryland, com tese sobre o teatro digital e enfatiza sua necessidade de clarear o conceito de digital, comumente usado de forma errônea. “Digital é toda a tecnologia relacionada ou mediada por computadores, que transforma a informação analógica ou ‘ao vivo’ em dígito binário, ou seja, número.” Digital é o transformado em dígito. No português, digital é também relacionado a dedos, então é comum pensar que se digita um texto porque usamos a ponta dos dedos, mas não, é porque o transformamos em números ou dígitos para que possam ser armazenados. (FOLETTTO, 2011, p.60):

Quando hoje se fala em “nova mídia”, “mídia digital”, “hipermídia” ou ainda somente “digital”, fala-se essencialmente de números; de qualquer tipo de informação – música, imagem, texto, áudio – que está sendo “nivelada” a um número, ou a uma combinação infinita de números distintos, que podem ser manipulados de todas as maneiras possíveis e i(ni)magináveis a cargo de quem as arranja. Dois fatores principais e relacionados entre si explicam estas múltiplas possibilidades de ação: o custo muito menor para estocar estes números em relação ao analógico – um simples disco de armazenamento (o famoso HD) de um computador pode conter diversas bibliotecas, discotecas, cinematecas, álbuns de fotos, etc – e o acesso ubíquo destes números, já que, por serem facilmente armazenados, eles podem ser acionados de variados lugares, em diversos espaços de tempo e sob qualquer ordem, o que torna a não-linearidade uma espécie de propriedade do mundo digital.

Digitalizar, portanto, é o que permite a existência da cibercultura, que permite que o grande volume de imagens, áudios, vídeos, textos circule livremente pela rede com rapidez, qualidade, de e para diversos pontos do planeta.

## 1.5 Palco e Palco Virtual

O nome teatro também designa “o imóvel em que se realizam espetáculos” (MAGALDI, 1994, p.3), o local construído e/ou equipado especificamente para o acontecimento de um espetáculo, “dotado basicamente de plateia e palco”. No livro *A Canoa de Papel*, Eugenio Barba (2009, p. 161) fala sobre o edifício, a importância da caixa cênica que tem vida em si:

Aqueles pedras e aqueles tijolos transformam-se em espaço vivo mesmo quando nada é representado lá. São também um modo de pensar e sonhar o teatro, de materializá-lo e transmiti-lo através dos séculos. São chamados “templos de arte”.

Os primeiros foram os teatros gregos, construções ao ar livre, feitas em encostas aproveitando o terreno para o escalonamento das arquibancadas para acomodar o público. Magaldi (1994, p.23) explica:

O público se concentrava no *teatron*, verdadeiras arquibancadas em semicírculos concêntricos de 270 graus. No centro, ficava a *orquestra*, onde evoluía o coro e, segundo alguns teóricos, ocorria também a representação dos atores. Ao fundo, fechando as duas extremidades do *teatron*, situava-se a *skene*, que reproduzia normalmente um palácio real. Diante da *skene* colocava-se o *proskenion*, palco propriamente dito, destinado segundo alguns ao desempenho dos atores e, para isso, ligado à *orquestra* por escadas de madeira. As entradas do coro, nas passagens das extremidades do *teatron*, denominavam-se *parodoi*. As amplas dimensões da plateia não dificultavam a catarse trágica, porque a disposição à volta da orquestra aquecia o espetáculo.

Ao longo da história e de acordo com cada cultura, surgiram diversos formatos de teatros. Em geral, todos primam por ter uma boa acústica e por ser uma “caixa preta”, sem luz ou ruídos externos para poder remontar qualquer ambiente. Há os mais completos, com espaço para orquestra – de músicos ou coral, com fosso e passagens secretas para os truques em cena, com urdimentos complexos; e os mais simples que mantêm apenas o essencial: plateia e palco. O local onde acontece a apresentação tem cada vez mais liberdade de formato, sendo os mais tradicionais: o palco italiano – plateia em frente ao palco; o palco elisabetano – segundo Magaldi (1994) foi o formato que melhor integrou a dramaturgia a um local, com construções circulares com teto vazado aberto no centro, onde ficava o público em pé. Atualmente o termo designa a plateia em meia lua em relação ao palco; e arena – plateia “em torno da área de atuação, como no circo” (PAVIS, 2008, p. 380).

A escolha do tipo de palco também é parte da montagem, o diretor determina como se dará a relação ator-espectador, considerando que o ângulo de

visão muda a percepção do espetáculo. O próprio Jerzi Grotowski (1976, p. 17) explica no livro *Em Busca de um Teatro Pobre* sobre essa “infinita variedade no relacionamento entre atores e público” de acordo com a proposta do desenho para o espaço da cena. O espectador é colocado como observador, como parte da estrutura, ignorando-o ou dialogando diretamente com ele, sendo o espaço físico fundamental para essa relação (GROTOWSKI, 1976, p.18):

A eliminação da dicotomia palco-plateia não é o mais importante: apenas cria uma situação de laboratório, numa área apropriada para a pesquisa. O objetivo essencial é encontrar o relacionamento adequado entre o ator e o espectador, para cada tipo de representação, e incorporar a decisão em disposições físicas.

Pavis reforça essa concepção de que o lugar do espetáculo é “delimitado pela separação entre o olhar (o público) e o objeto olhado (a cena)” (PAVIS, 2008, p.134). Esse limite pode ser claro ou tênue, mas “o espaço cênico permanece inviolado, quaisquer que sejam sua configuração e metamorfoses.” (PAVIS, 2008, p.134).

Importante esclarecer que há diferenciação entre os conceitos de espaço dramático e espaço cênico. Este é o espaço real do palco onde os atores estão, mesmo que “evolam no meio do público” (PAVIS, 2008, p.132). E o espaço dramático é o ambiente no qual a história se desenvolve, local onde os personagens transitam que “o espectador deve construir pela imaginação” (PAVIS, 2008, p.132) e acreditar no que é proposto pelo cenário e/ou pela trama apresentada.

Em nosso atual contexto de ciberespaço, com o uso crescente da tecnologia transformando as mais variadas áreas do conhecimento humano, aparece o conceito do “palco virtual” como “plataforma onde artistas se apresentam com transmissão ao vivo de onde e quando quiserem”, conforme descrito sobre o site *Clapme* (clapme.com) que se diz o “maior palco do mundo.” O palco virtual é uma nova proposta de desenho para essa relação que une as dimensões da realidade virtual e presencial ou atual.

Não há teses ou definições formais sobre o tema, sendo um conceito ainda em construção usado em propostas práticas, não acadêmicas. Por analogia podemos unir os conceitos espaço cênico e virtual como algo que existe em potência ou sem estar presente. O palco virtual existe sem ser concreto e principalmente como explicou Lévy (1999, p.48) existe “desterritorializado”, capaz de

gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ele mesmo preso a um lugar ou tempo em particular.” Uma possibilidade da realidade virtual permitida pela digitalização dos espaços concretos ou imaginados.

Para completar a ideia do palco virtual, a pesquisa de Nadja Masura é mais uma vez oportuna nas palavras de Foletto (2011, p.a 65 e 66):

Os conceitos de *computer theatre* e teatro da realidade virtual são considerados pela pesquisadora como “dentro” do espectro que ela delimita como o do teatro digital. Diferente dos próximos cinco: “*virtual theatre*” (teatro virtual), “*desktop theatre*”, “*telematic art*” (arte telemática), “*Telematic Performance Work*” (trabalho de performance telemática) e “*Live Art*” (arte ao vivo) – os dois primeiros relacionados ao que conhecemos como jogos eletrônicos, os três últimos são definições que tratam de práticas ligadas ao uso da internet e imbricadas à vasta área da performance. O teatro virtual, por exemplo, é um termo elaborado a partir do projeto “*The Virtual Theatre Project73*”, realizado entre 1994 e 2001 dentro de um departamento de sistemas de laboratório da Universidade de Stanford, na Califórnia. A ideia era criar um ambiente multimídia onde usuários pudessem interpretar todos os papéis tradicionais numa companhia de teatro: diretor, produtor, dramaturgo, figurinista, ator, cenógrafo, iluminador, etc. Já o “*desktop theatre*” foi o termo usado por Adriene Jenik, da Universidade de San Diego, também na Califórnia, para se referir a uma adaptação de “*Esperando Godot*”, de Samuel Beckett, com avatares (comandados por pessoas) em uma sala de bate-papo. Em nenhuma das duas experiências houve a participação efetiva de atores presenciais ou de um público, pois foram criadas e apresentadas unicamente no computador, através de agentes inteligentes ou personagens sintéticos, conhecidos como “avatares” - e é por conta dessa peculiaridade não-humana que Nadja não os considera como teatro digital.

As outras definições dos três termos citados por Nadja e não abarcados no conceito do teatro digital partem de um meio, uma tecnologia ou de um conceito para definir a arte produzida nesse meio/tecnologia/conceito. É assim, por exemplo, com a ideia de “arte telemática”, definição proposta na década de 1990 pela artista visual alemã Heidi Grunmann, que lidava com a simultaneidade, a telepresença e a autoria compartilhada, ou com *Live Art* (arte ao vivo), conceito que pode se estender a diversas outras linguagens artísticas – cinema, dança, música, etc.

Os termos teatro digital, *computer theatre* e teatro da realidade virtual serão retomado no capítulo seguinte, sendo este trecho acima reproduzido para registrar o que já foi feito e pesquisado no universo das representações cênicas mediadas pela internet. Conceitos antecedentes ao de palco virtual podem mapear caminhos que não devem mais ser explorados ou os que podem ser melhorados, recriados para ampliar as possibilidades dos espaços cênicos virtuais.

## 1.6 Redes Sociais

O ser humano é um ser social e tece diversas redes ao longo da vida. Rede de colegas da escola; de colegas de trabalho; da família; de amigos, sendo que algumas se entrelaçam e se confundem dependendo da história pessoal. Atualmente o termo tem sido utilizado para designar as tramas feitas através do uso de computadores e da internet que os interligou.

Stabile (2015) explica que mídia social é toda ferramenta que possibilita conversação e discussões *online* entre pessoas e que rede social é um tipo de mídia social.

As principais características das redes sociais *online* são a possibilidade de estar em contato constante com pessoas e/ou instituições das mais variadas origens e localizações geográficas; a descentralização da geração de conteúdos; e a infinita capacidade de crescimento – da rede e da divulgação do conteúdo – com o mecanismo de compartilhamento. Para esta última, utiliza-se o termo “viralizar” por lembrar a habilidade de propagação dos vírus.

As redes ligam por elos que as pessoas estabelecem “por semelhanças profissionais, participação de grupos sociais ou até mesmo ideais similares” (STABILE, 2015, *online*). Têm sido usadas não só para o encontro com pessoas já conhecidas, mas também para o estabelecimento de novas relações (pessoais e profissionais), para a operacionalização de eventos (pessoais, sociais e profissionais), para pesquisas, para o contato com empresas e para a divulgação – até venda – de produtos e serviços. Acabam por interferir cada vez mais nas vidas das pessoas, gerando, acabando ou consolidando novas conexões e negócios. Serão descritas algumas redes sociais no capítulo seguinte.

Pierre Lévy analisa que (1999, p. 49):

O ciberespaço encoraja um estilo de relacionamento quase independente dos lugares geográficos e da coincidência dos tempos. Não chega a ser novidade absoluta, [...] contudo, apenas as particularidades técnicas do ciberespaço permitem que os membros de um grupo humano (que podem ser tantos quantos quiser) se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum, e isto quase em tempo real, apesar da distribuição geográfica e da diferença de horários. O que nos conduz diretamente à virtualização das organizações que, com a ajuda das ferramentas da cibercultura, tornam-se cada vez menos dependentes de lugares

determinados, de horários de trabalho fixos e de planejamentos a longo prazo.

As redes são possíveis exclusivamente pelos mecanismos do meio digital e são a grande marca da cibercultura. São o exemplo máximo das três leis propostas por Lemos (2012), visto que cada indivíduo ou instituição conectada(o) nas redes produz, comenta, compartilha, modifica informações reformulando os desenhos e relações sociais e tornando emissor e agente midiático.

Maria Aparecida Moura (2011, p. 55) atenta que as redes sociais “ampliaram imensamente as possibilidades de interconexão e trouxeram inúmeras complexidades à participação social, que passou a ser realizada com a sobreposição de inúmeros aparatos tecnológicos.” A presença das redes sociais em ambientes sociais, pessoais e profissionais é inegável e irreduzível já tendo transformado relações entre amigos, parentes, clientes com empresas ou profissionais autônomos, empresas com empresas e fornecedores, professores e alunos. As redes sociais *Facebook*, *LinkedIn*, *Instagram*, *Twitter*, *Pinterest*, *Snapchat*, *Whatsapp*, etc. fazem parte dessas relações, às vezes sustentam-nas, pautando assuntos mesmo em ambientes *offline*.

## 2º ATO – AMBIENTAÇÃO E CENÁRIO DA INTERAÇÃO TEATRO E INTERNET

Esta pesquisa abrange dois campos de estudo: das artes cênicas e da comunicação, buscando e sugerindo elementos que possam diagnosticar e contribuir com ambas. Tem como objetivo geral identificar e propor influências de mídias digitais, em especial das redes sociais, na linguagem teatral. Para tanto, buscou entender melhor essa relação do teatro com a internet identificando as formas de interação desde sua utilidade na formação de profissionais; na pesquisa e produção de espetáculos; na divulgação das peças e formação de plateia; e, por fim, identificar histórico e formas da coexistência e interação dos palcos presencial e virtual para análise.

Pode-se dizer que o teatro é tão antigo quanto a humanidade e, ao longo de sua história foi se transformando junto com ela. Invenções técnicas ou tecnológicas, novos costumes, ideologias, hábitos ou moda influenciaram e foram influenciados pelas artes cênicas. De fato, é uma característica geral a todas as artes, ser reflexo e inspiração para a sociedade, é um eterno diálogo fundamental para o andamento das duas. Mesmo nas vertentes mais tradicionais, como o ballet, a música clássica ou o kabuki, por exemplo, que mantêm fielmente técnicas e repertórios, surgem artistas que propõem misturas ou conversas com estilos modernos. A curiosidade e a ousadia, afinal, são atributos desses profissionais. O teatro, desde sua origem, sempre se valeu das artes plásticas para cenários e adereços; da música e da dança para ambientação e movimentação. Magaldi (1994, p. 6) ressalva, entretanto, que o teatro “é uma síntese de elementos artísticos e não de artes.” Utiliza técnicas da arquitetura e da pintura, por exemplo, “mas não se contém numa ou noutra arte: forja a sua própria especificidade, e dentro dela se movimenta livremente, chegando a soluções inéditas.” A cenografia pode inclusive ampliar essas técnicas.

Cada novidade que surgia foi sendo testada, reutilizada no palco. Assim aconteceu com a fotografia, com o cinema, com o ilusionismo e aparatos tecnológicos, principalmente os mais diversos equipamentos de som e luz capazes de gerar efeitos variados. Como explica Leonardo Foletto (2011, p.12), em *Efêmero Revisitado*:

Esta natureza prodigiosa proporcionou, ao longo dos milênios de história teatral, a incorporação de diversas novas invenções – luz elétrica, fotografia, cinema, vídeo – na medida em que eram inventadas. Não raro, estas invenções questionaram a tríade essencial do teatro (ator-texto-público) e proporcionaram longos debates – primeiro a respeito da validade do uso desses novos instrumentos na cena, depois sobre que tipo de linguagem estava se construindo (ou destruindo) com esses instrumentos.

Ao longo da história do teatro, diversas teorias foram concebidas com foco principal na interpretação do ator. Brecht, Stanislavski, Grotowski, Brook, Barba, Artaud, Rubio, Martinez Corrêa, Antunes Filho e tantos outros propõem técnicas, exercícios, caminhos para a construção ou desconstrução de personagens. O uso de objetos, imagens, luzes e sons ou a complexidade ou não de cenários e figurinos visam apoiar, contribuir ou contrastar com a criação do ator. São, entretanto, também parte fundamental da estrutura narrativa e compõem uma linguagem.

É possível afirmar que duas regras são comuns às mais variadas teorias teatrais como as citadas acima, independentemente do trabalho proposto aos caminhos do ator. Uma delas é que todos os envolvidos têm a mesma importância. “Nos últimos tempos, a ideia de equipe parece fórmula mágica para garantir a homogeneidade da apresentação.” (MAGALDI, 1994, p.35). Não só entre atores, não mais divididos entre primeiro e segundo escalões, mas os técnicos que os fazem funcionar têm a mesma importância, até por ser um momento ao vivo. Se enquanto Bibi Ferreira<sup>6</sup> canta lindamente, o sistema de som não funciona ou o técnico de luz acende o foco na direção errada, prejudica o espetáculo; se o contrarregista de Marco Nanini errasse o jeito de colocar o figurino no ator, prejudicaria a magia de *O Mistério de Irma Vap*<sup>7</sup>.

A outra regra é que nenhum elemento deve ser posto a esmo, ou não deveria ser. Cada objeto cênico, cada item de cenário, figurino, desenho de luz, cada som conta a história junto com os atores. “No espetáculo, o cenário e a vestimenta situam o ator no espaço, e são essenciais à caracterização da personagem tanto quanto a palavra.” (MAGALDI, 1994, p. 17). Se há muitos efeitos

---

<sup>6</sup>Bibi Ferreira: atriz, cantora, diretora e compositora. Filha do ator Procópio Ferreira, nascida em 1922, é uma das mais importantes artistas do teatro brasileiro e ainda está em atividade. (JUNQUEIRA, *online*)

<sup>7</sup>A primeira montagem brasileira da peça inglesa *O Mistério de Irma Vap* foi dirigida por Marília Pêra e protagonizada por Marco Nanini e Ney Latorraca que se dividiam em 8 personagens. A peça ficou em cartaz por 12 anos (registrada no Livro dos Recordes) e era famosa por mais de 100 ágeis trocas de roupa que surpreendiam o público. Os atores entravam por uma porta como um personagem e saíam 10 segundos como outro. (SANTANA, *online*)

de luz durante todo o espetáculo, o espectador cansa e dispersa a atenção do canto de Bibi, por exemplo; os efeitos devem ser pontuais e estruturados. Se há um quadro no cenário, é interessante que ele contribua para a construção da ação ou até participe, como quando a pintura de Irma Vap mexia os olhos sendo parte do enredo. Essas regras são de uma visão mais moderna, além de crença minha, visto que os estilos clássicos dividiam os protagonistas do coro, dando mais mérito aos primeiros ou exagerando nos cenários e figurinos. Mas mesmo para eles, vendo-os agora, essas seriam válidas. Um vaso de flor poderia ter sido posto só para enfeitar a mesa, mas se fosse uma orquídea, remeteria a uma boa situação financeira; já flores secas a uma casa malcuidada ou à metáfora de uma vida vazia para determinado personagem.

Cada nova tecnologia que foi ou vai sendo incorporada à cena, portanto, passa ou deveria passar a fazer parte dela ativamente, com importância e função na trama. Quebra ou amplia a tríade essencial. Deve sempre contribuir para contar a história, para aumentar as possibilidades de narrativas, os níveis de significação e as associações, não apenas estar ali como uma demonstração da técnica. A inserção de um aparato tecnológico em cena ou a mediação por ele deve, portanto, ter uma clara importância e função. Tendo esses princípios respeitados, o questionamento sobre sua validade será facilmente refutado, merecendo a análise da linguagem, como propõe este estudo.

“A pergunta: “isso é teatro?”, que hoje se faz às experimentações das artes cênicas com as linguagens digitais, tem paralelo em diversos momentos-chaves nos últimos séculos” (FOLETTTO, 2011, p. 18) não só com a inserção da projeção de vídeo numa peça quanto como se achou que a fotografia acabaria com a pintura ou a TV acabaria com o rádio. Na prática, a fotografia “libertou” a pintura do realismo e permitiu novos caminhos que resultaram em incríveis criações, como o cubismo<sup>8</sup>, e a TV permitiu que o rádio se especializasse no som, na música, nas narrações e na segmentação. Mesmo as mídias digitais e a internet, que são uma onda mais avassaladora e pareciam ser capazes de “destruir” outras mídias; estão, por ora, ampliando fronteiras, dando imagem ao rádio, agilidade ao jornal e interatividade à TV.

---

<sup>8</sup>O cubismo é um movimento das artes plásticas do século XX, que traduzia as imagens com figuras geométricas, um dos principais representantes foi o espanhol Pablo Picasso. (PACIEVITCH, *online*)

Não há porque temer ou negar a tecnologia em cena, simplesmente por ser tecnologia. Os próprios sistemas de som e luz que participam indubitavelmente dos espetáculos atuais não existiam nos tempos de sua origem. Nem a técnica de confecção de figurinos que foi criada para as trocas de roupa de *Irma Vap*. Se Nanini tivesse de usar figurinos tal qual atores shakesperianos<sup>9</sup> usavam para interpretar mulheres, ele não conseguiria fazer a peça como ela se propõe, seriam necessários mais atores para seus outros três personagens. “A maioria dos teóricos está disposta a convir que a arte teatral dispõe de todos os recursos artísticos e tecnológicos conhecidos numa determinada época” (PAVIS, 2008, p.26), mas não é unânime quanto aos limites ou não do uso dos recursos disponíveis. E é certo afirmar que esse uso ou não imprime características à cena criando ou reformulando linguagens e estilos.

Para o sociólogo e comunicólogo André Lemos (2012, p.4), a arte eletrônica é um dos expoentes substanciais da cibercultura. Uma nova forma do fazer artístico como expressão de uma lógica

que coloca em sinergia processos interativos, abertos, coletivos e planetários, problematizando as noções de espaço e de tempo, o lugar do espectador e do autor, os limites do corpo e do # humano, as noções de real e de virtual.” As possibilidades tecnológicas passam a interessar os artistas contemporâneos desde a década de 1960. A partir das tecnologias digitais surgem novos formatos como a música eletrônica, a “body arte”, a “web-arte”, a “net-arte”, os hipertextos, a robótica, a realidade virtual, as instalações interativas, e as demais formas artísticas em interface com a literatura, o cinema, o teatro e a dança. Busca-se assim, a criação e a produção de processos que questionem e problematizem a época atual. Na atual arte eletrônica encontramos os princípios de conexão (obras em rede), a liberação da emissão (autor/espectador/usuário fundem-se) e a reconfiguração (dos formatos artísticos anteriores com as crises de conservação, recepção, etc.) em ação.

A arte põe em prática, nas mais variadas formas, os três princípios da cibercultura propostos por Lemos (2012). Para Foletto (2011, p. 44), as artes cênicas se protegem da cultura digital pela necessidade capital da presença, da interação ao vivo. E para Magaldi (1994, p.6) “arte coletiva, o teatro tende a evoluir com mais cautela, e não se deve esquecer que fala a numeroso público, evidentemente alheio aos requintes do apreciador individual.” No entanto, cada vez mais, os artistas são instigados e se permitem experimentar porque as possibilidades da internet e o

---

<sup>9</sup>Nos tempos de William Shakespeare (1564-1616), como em outros teatros clássicos, o japonês, por exemplo, os papéis femininos eram interpretados por homens, pois as mulheres não podiam atuar. (PEREZ, *online*)

desenvolvimento da nanotecnologia digital, “estão conseguindo relativizar até a presença” (FOLETTTO, 2011, p.44). A partir do histórico do uso de mídias no teatro, ele reporta que, desde as décadas de 1960 e 1970, “diversas práticas experimentais deram origem a um poderoso conceito para explicar o(s) teatro(s) contemporâneo(s): o teatro pós-dramático.” (FOLETTTO, 2011, p. 45). O termo é do crítico e professor alemão Hans-Thies Lehmann (2007) em contraponto ao teatro dramático, baseado principalmente no texto. É caracterizado pelo “uso de tecnologias midiáticas e digitais e pela incorporação de referências explícitas de áreas como a dança, as artes visuais, o cinema e a performance. Novas possibilidades narrativas intermidiáticas e fragmentadas.” (FOLETTTO, 2011, p. 47).

Já nos anos 2000, Foletto (2011) aponta que dois dos primeiros registros de um “teatro digital” aparecem com Nadja Masura e com o grupo *La Fura Dels Baus*. A pesquisadora, citada nos itens 1.4.1 e 1.5, apresentou um artigo, em 2002, e depois, em 2007, a tese “*Digital Theatre: A ‘Live’ and Mediated Art Form Expanding Perceptions of Body, Place, and Community*” (*Teatro Digital: Forma Artística Ao vivo e Mediada Expandindo Percepções de Corpo, Lugar e Comunidade*). E a companhia catalã, marcada pela mistura de linguagens, lançou o *Manifesto Binário*, em 2008. Ambas serão retomadas no item 2.4, mas aqui vale indicar os principais pontos do manifesto (FOLETTTO, 2011, p. 57):

Teatro digital é a soma entre atores e bits 0 e 1, movendo-se na rede. Atores no teatro digital podem interagir a partir de tempos e lugares diversos. [...] A tecnologia digital torna possível o antigo sonho de transcender o corpo humano. [...] A cultura digital não significa mais uma tecnologia de reprodução, mas a produção imediata.

A tecnologia em cena ainda levanta discussões, porém, com relação à formação profissional, à pesquisa e à produção de espetáculos; à divulgação das peças e formação de plateia, o uso da internet com mídias digitais e, em especial, redes sociais, não é questionado. Ele é claramente válido, podendo ser examinado e otimizado; mas nesse estudo, caberá apenas a identificação de possibilidades. O foco será nas formas da coexistência e interação dos meios (palco real e virtual) para embasar a análise.

## **2.1 Formação Profissional**

Quanto à formação e atualização profissional, a internet é ferramenta fundamental. Ainda em 1997, analisando o uso da TV a Cabo, TV Digital e primeiros passos da internet, o Doutor em Comunicação José Manuel Moran defende a utilização de todas as mídias eletrônicas, além das impressas, para “ajudar-nos a criar todas as modalidades de curso necessárias para dar um salto qualitativo na educação continuada, na formação permanente de educadores, na reeducação dos desempregados.” (MORAN, 1997, p. 2). Essa importância fica cada vez mais clara com as opções que surgiram: os atuais mecanismos de busca e visualização de informações sobre cursos, de textos acadêmicos, biográficos e dramáticos, de vídeos com entrevistas, palestras, treinamentos, peças ou filmes; os dispositivos para inscrições nos mais variados cursos, concursos ou festivais, desde o processo de preenchimento de dados até pagamento e certificado; os correios eletrônicos e aplicativos de mensagens ou conferências para intercâmbio com colegas e profissionais e com cursos online propriamente ditos.

Há vários serviços de educação a distância com formação em teatro pelo mundo, alguns poucos no país em formato de oficinas e apenas dois como curso superior, da UFG (Universidade Federal de Goiás) e da Universidade Aberta do Brasil (UAB em parceria Ministério da Educação e da Universidade Federal do Maranhão, oferecido também em Brasília pela UnB). De acordo com Machado e Café (2009, p.8), no documento de abertura do curso da UAB:

a educação encontra nesse modelo de ensino a distância possibilidades de renovação, reestruturação e ampliação; é uma ferramenta valiosa na busca da comunicação e do diálogo como meios de formação, de propagação do conhecimento e de reflexão crítica acerca dos saberes já existentes.

Ambos cursos visam à qualificação de professores para atender escolas que passaram a ter a disciplina de Arte como obrigatória. As matérias *online* se atêm mais a história e teorias para que depois sejam feitos estágios práticos presenciais para aplicação do conhecimento em sua replicação e na montagem de peças.

## **2.2. Pesquisa e produção de espetáculos ou festivais**

Nessas duas atividades teatrais, a internet foi transformadora, a ponto de não se imaginar como era possível antes. Para uma montagem de peça, são necessárias muitas pesquisas de conteúdo – textos teóricos, poéticos e dramáticos, músicas, vídeos e imagens; realização de entrevistas (das mais diferentes naturezas) e reuniões do elenco para leituras e troca de ideias para a construção conceitual do espetáculo. Essas funções são alargadas pelos mecanismos de busca, pelas plataformas que permitem a visualização dos conteúdos (texto, imagem, vídeos ou som) e pelos programas ou aplicativos de mensagem e teleconferência, sem falar em dicionários e mecanismos de tradução.

Como resume José Manuel Moran (1997, p.4), “digitando duas ou três palavras nos serviços de busca, encontrar múltiplas respostas para qualquer tema é uma facilidade deslumbrante, impossível de ser imaginada há bem pouco tempo.” Ele chama atenção para as benesses, mas também para os perigos tanto com informações falsas, fontes duvidosas, pontos de vista e modificações como com questões de ética, em especial o plágio. “A navegação precisa de bom senso, gosto estético e intuição. [...] sabendo selecionar, em rápidas comparações, as mais importantes.” (MORAN, 1997, p.5).

As ferramentas digitais são indispensáveis também a qualquer equipe de produção atual. A linguista Cybele Maria Martins (2011, *online*) registra como a internet agilizou e otimizou a comunicação quer em meios informais, com e-mails pessoais, redes sociais e aplicativos; quer em situações formais, com e-mail institucional, em pesquisas de dados e de informações, para divulgação científica, de produtos ou de serviços, de compras, etc. “A internet é uma ferramenta que possibilita uma comunicação, oral ou por escrito, com rapidez e facilidade para o usuário efetuar diversas atividades a qualquer hora e lugar.” Destaca como as possibilidades de realizar e lembrar convites, comunicados ou instruções; conversas por texto, voz e imagem em duplas ou grupos; enviar, editar e devolver documentos; acessar serviços variados; efetuar compras modificaram as relações entre familiares, amigos, colegas de trabalho, professores/estudantes quebrando limites espaciais e temporais e exigindo responsabilidade e ética. Essas ações são amplamente utilizadas por produtores que precisam negociar e estar em contato constante com artistas ou equipe técnica, com contratantes e com fornecedores – as salas de espetáculo, costureiras, cenógrafos, aderecistas entre outros; precisa

buscar dados sobre e para toda essa equipe, sobre materiais, telefones e endereços, datas, passagens, hotéis; precisa emitir ou solicitar documentos, pagar taxas; realizar orçamentos e compras.

A internet abriu caminho também para levantar recursos financeiros seja participando de editais, com preenchimento e envio de documentos *online*; na venda de materiais (livros, CDs, papelaria ou camisetas, por exemplo); ou realizando ações de captação de fundos ou financiamento coletivo para projetos (*crowdfunding*<sup>10</sup>). A venda online antecipada de ingressos facilita para o espectador que não precisa ir até o teatro para comprar o ingresso e para a produção com a previsão de plateia e de recursos para a temporada, permitindo ajustes de divulgação para melhorar as vendas. Para a produção de festivais também há a programas e ferramentas fundamentais para triagens e seleção de participantes e para as inscrições.

Quando pesquisei sobre a Rainha Elizabeth I para o espetáculo *Elizabeth Tudo Pode*<sup>11</sup>, encontrei poemas escritos por ela, além de diversas informações pessoais em um site dedicado à monarca, algo a que, há algum tempo, teria acesso somente indo a Londres. Ou quando produzo, junto com meu grupo, o *Solos Fértéis* ou *A Arte Secreta do Ator*<sup>12</sup>, trazendo ou recebendo artistas de diversos estados e países, essas ferramentas são imprescindíveis substituindo correio convencional, telefonemas, visitas de campo, idas a banco, reuniões, entrevistas e audições presenciais. Pode-se dizer que a internet viabilizou essas produções, que, de fato, não aconteceriam ou teriam custos e prazos no, mínimo, três vezes maiores com os procedimentos físicos.

### 2.3 Divulgação

A tarefa de divulgar peças teatrais recebe ou aproveita o impacto da revolução que a internet provocou em todas as áreas da comunicação. Muitas

---

<sup>10</sup>O Crowdfunding é uma modalidade de investimento onde várias pessoas podem investir pequenas quantias de dinheiro no seu negócio, geralmente via internet, a fim de dar vida à sua idéia. É o chamado financiamento colaborativo. (PERIARD, 2011, *online*)

<sup>11</sup>Elizabeth Tudo Pode, espetáculo escrito e protagonizado por mim, Juliana Zancanaro, contando a vida e feitos da Rainha Elizabeth I para crianças. Estreou em 2011, sendo apresentado até os dias de hoje.

<sup>12</sup>Solos Fértéis é um festival internacional de teatro feito por mulheres, ligado à rede *Magdalena Project*. A Arte Secreta do Ator é o *workshop* de imersão com o diretor Eugenio Barba, que acontece em Brasília, e reúne artistas de diversos estados do Brasil e de outros países, pois é o único no qual o diretor trabalha com atores que não são de seu grupo (Odin Teatret). O festival teve 2 edições e o *workshop* terá sua nona edição em 2016. Ambos são realizados pela TAO Filmes, da qual faço parte.

produções não chegam nem a imprimir mais filipetas ou cartazes, outras tantas já usam apenas mídia digital, sem nenhum veículo tradicional como rádio ou TV, e algumas conseguem fazer um plano inteiramente gratuito. Mesmo que intuitivamente o ator ou grupo tenta construir sua presença *online* com as ferramentas disponíveis. O termo presença digital ou online “nada mais é do que o número de vezes que você aparece na internet para o seu público-alvo.” (RIBEIRO, 2016, *online*). A grande maioria ainda não segue planos de *marketing*, mas cabe citar conceitos que, mesmo indireta ou empiricamente são utilizados. Com pós-doutorado em Comunicação, Anelise Rublescki (2009, p. 7), cita Kendzerky para apontar algumas modalidades do *marketing* digital:

*Marketing* One to One, possibilitado pela interatividade e pelo baixo custo do *marketing* feito na Internet, consiste no oferecimento de produtos ou serviços [...]; *Marketing* Viral: consiste em promoção em que o produto ou serviço é promovido por uma rede de pessoas, como um vírus [...]; *Marketing* de Permissão: envio de *newsletter* (conteúdo institucional) e *emailmarketing* (conteúdo promocional) mediante a permissão do internauta; [...]; e *Marketing* de Relacionamento (sites): consiste no relacionamento ativo com os clientes, visando a sua fidelização, através das funções de atendimento e de vendas, valendo-se das várias ferramentas

Ela continua com as inúmeras vantagens do *webmarketing* (Rublescki, 2009, p. 8):

Para Sana (2002, online) a Internet veio complementar o *Marketing* Direto, trazendo os elementos que faltavam para que a comunicação one to one se fortalecesse no mercado brasileiro e se tornasse altamente atrativa, por dez aspectos: 1. Essência interativa [...]; 2. Métricas [...]; 3. Flexibilidade [...]; 4. Custos [...]; 5. Conhecimento sobre o consumidor [...]; 6. Simplificação dos processos [...]; 7. Performance [...]; 8. Segmentação [...]; 9. Poder de convergência [...]; 10. Um novo estímulo no mercado.

Philip Kotler (2010) atualizou suas teorias traçando a evolução do *marketing* em versões 1.0, 2.0 e 3.0. A primeira com foco no produto a partir da Revolução Industrial; a segunda, o *Marketing* 2.0, é da Era da Informação, com consumidores bem informados e mais opções no mercado. Atualmente, estamos vivendo o *Marketing* 3.0, a era dos valores, na qual deve-se buscar estabelecer um elo com o cliente (visto como pessoa com necessidades, emoção e inteligência), promover a sustentabilidade no planeta e melhorar a qualidade de vida.

Além de todos os formatos de publicidade em sites e blogs de assuntos gerais ou específicos da área, é possível figurar como seus conteúdos em matérias ou aparecer em seus espaços de agenda cultural. *Mailing lists*, sites e blogs próprios

do artista fazem a comunicação direta com público já cativo e as redes sociais reforçam essa relação e atingem novos clientes em larga proporção e capacidade de segmentação. Também funcionam para a mídia no dia ou momentos antes da apresentação e comunicação posterior tanto possibilitando comentários como postando impressões e fotos do artista. Podem ser monitoradas em tempo real o que facilita as respostas rápidas e o ajuste de estratégias de divulgação. As principais delas são *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Snapchat* e *Google+*.

O *Facebook* é a mais polivalente por comportar muitos formatos e por ter mais usuários. As publicações podem ter textos, curtos ou longos (sem limite de caracteres); imagens, fotos ou desenhos; vídeos; links; ou essas linguagens combinadas. Os *posts* podem ser gratuitos ou pagos direcionados a perfis específicos. A conta pode ser pessoal ou institucional, podendo-se criar *fanpage* da peça ou do personagem. Permite a criação de um evento da temporada para convidar pessoas diretamente ou liberar como convite aberto. Todos esses formatos podem ser compartilhados infinitamente e recebem comentários que podem ser respondidos ou curtidos. Há também a caixa de conversa privada tanto para que o artista envie mensagens para convidados mais significativos ou respondam perguntas do público ou de jornalistas. Toda a comunicação pode ser monitorada por ferramentas disponibilizadas pelo próprio *Facebook* ou por programas como SCUP, para monitorar comentários dos usuários, interação e alcance das postagens.

O *Instagram* permite publicação de fotos ou vídeos com pequenos textos. Traz um caráter mais intimista pois apenas seguidores autorizados podem ver as imagens. Para a publicação de um espetáculo, é interessante para artes de divulgação e fotos “amadoras”, “caseiras”, de “bastidores” como um “diário de bordo” da produção. Podem ser monitorados número de seguidores e de curtidas nas fotos postadas.

O *Google+* fica como suporte ou um grande arquivo de imagens lançadas nas outras mídias e redes sociais. O *Insights* pode ser utilizado para monitorar visibilidade, engajamento e público-alvo. O *Twitter*, por permitir 140 caracteres, é interessante para expectativa antes do lançamento da divulgação, reforçar a mensagem durante ela e aproximar do público, respondendo dúvidas sobre a produção. O precursor dos *hashtags* (#) que são úteis para destacar o assunto (o

título da peça, os nomes de atores do elenco...) e/ou categorizá-lo. Com o *Twitter Analytics* é possível medir o alcance dos tuítes. O *Snapchat* vem conquistando mais adeptos e tem se mostrado muito eficiente como “diário de bordo” para pequenas mensagens em caráter pessoal com vídeos de até dez segundos que são apagados após 24h. O *Periscope* funciona como ferramenta de transmissão ao vivo.

Os sites de vendas de ingressos também reforçam a divulgação por terem público próprio que os visitam para ver a agenda da cidade. E todas as plataformas de redes sociais também divulgam os pontos de venda antecipados e possíveis promoções ou com descontos.

As ferramentas de divulgação são cada vez mais úteis para os espetáculos ou eventos e para a manutenção da relação com o público e reforço do nome do artista ou do grupo.

## 2.4 Teatro Mediado e a Tecnologia em Cena

Quando pensamos em teatro pela internet vem à mente transmissões ao vivo ou gravações para disponibilização posterior em sites próprios ou sites com conteúdo sob demanda. Modalidades que aumentam a cada dia com grupos novos em busca de espaço, grupos ou artistas conhecidos ampliando ou fidelizando público e até grupos tradicionais, avessos a novidades, experimentando esse universo para alcançar seu público distante. O *Teatro Oficina*<sup>13</sup> tem feito diversas experiências com a internet e o dinamarquês *Odin Teatret*, mesmo fazendo turnês ao redor do mundo, começou a disponibilizar suas apresentações, principalmente as mais significativas como a comemoração dos seus 50 anos.

Além das transmissões e gravações – que funcionam também como arquivo, muitas experimentações têm sido feitas para testar a interação propriamente dita da internet com as artes cênicas. Tecnologia em cena, artistas contracenando com a câmera, integração de artistas em locais diferentes, *ciberperformances* e outras possibilidades encontradas nesta pesquisa.

---

<sup>13</sup> Criado em 1958, por José Celso Martinez Correa, o Teatro Oficina é considerado, pela classe artística e pelo público de teatro, um patrimônio cultural brasileiro, por sua capacidade de autotransformação e resistência às constantes mudanças sociocultural e política do país. (PEIXOTO, 1992)

Como apresentado na introdução deste capítulo, Foletto (2011) traz o termo teatro pós-dramático, do alemão Hans-Thies Lehmann (2007, p.377), que, além de definir o conceito, faz uma relação das maneiras como as mídias podem ser utilizadas, nunca como elemento acessório. Deve sempre ser parte importante da linguagem, às vezes, fundamental na encenação. Mesmo já se tendo evoluído nesses usos, Foletto (2011, p.51) considera didática a divisão proposta pelo alemão e sua observação pertinente:

São quatro os tipos de usos apontados:

- \_ *uso ocasional*, que não define de modo fundamental a concepção de teatro; é mero aproveitamento da mídia;
- \_ *como inspiração*, quando a estética ou forma da peça é inspirada em um ou vários elementos da linguagem das mídias, sem que a técnica midiática necessariamente desempenhe um grande papel nas próprias montagens;
- \_ *constitutivas* de certas formas de teatro, onde as mídias entram como fator fundamental da concepção do espetáculo;
- \_ *videoinstalação*; quando teatro e arte midiática (ou videoarte) se encontram.

É importante considerar sua observação de que não há interesse na utilização do meio para uma representação ‘mais fiel’, com efeitos ou mais nítida. Ampliar a imagem pode ser interessante, mas a realidade teatral é definida pelo processo de comunicação, “que não se altera de maneira fundamental pela mera adição de recursos. Só quando a imagem de vídeo se encontra em uma relação complexa com a realidade corporal começa propriamente uma estética midiática do teatro”. (FOLETTTO, 2011, p.51).

Os usos como inspiração e *videoinstalação* são mais explícitos por suas definições, mas os usos ocasional e constitutivo merecem esclarecimentos por terem um limite tênue. O autor cita como uso ocasional (FOLETTTO, 2011, p. 52 e 53):

imagens projetadas no cenário de forma a dialogar com o que ocorre no palco; na transmissão no palco de um trecho da ação da peça filmado em vídeo; na gravação por câmeras do que acontece no palco, imagens que se transformam, com um pequeno *delay*, em projeções em grande escala dentro do próprio espetáculo. [...] A gravação em vídeo do espetáculo. [...] a mera gravação da peça, onde a força da câmera atropela a dramaturgia original, resultando num produto conhecido como “teatro filmado”, mais uma necessidade do que um desejo dos grupos e companhias [...] A outra situação é a dos chamados “filmes de teatro”, em que é realizada a gravação do espetáculo (com ou sem a presença dos espectadores) e, posteriormente, trabalha-se o produto a partir de uma estética cinematográfica, evidenciada especialmente pela possibilidade de edição dos planos e uso de recursos como o *zoom*.

Esses filmes de teatro se tornam, por sua vez, um outro produto artístico. Quanto ao uso constitutivo, Foletto (2011, p.55) mostra que Lehmann (2007) traz como exemplo as mídias circulando dentro do teatro, e não no seu exterior. É o vídeo que integra atores em cena criando um espaço paralelo ao da ação central, não apenas como documento, mas como extensão cognitiva do palco. Ou o vídeo como “condutor de uma narrativa cênica, no qual a realidade do palco é mostrada lado a lado, tanto em questão física quanto de produção de sentidos, com a midiática.” Essas mídias integram o espetáculo desde seu processo de criação. Nessas situações, (LEHMANN, 2007, p. 383 apud FOLETTO, 2011, p.55) “o funcionamento técnico da montagem é exposto abertamente: cabos, aparelhos e instrumentos não são escondidos com pudor, mas integrados na representação como objetos de cena”.

Retomando o termo teatro digital usado por Nadja Masura e pelo grupo catalão *La Fura Dels Baus*, percebe-se que ele deixa mais claras não só a utilização de equipamentos, mas a circulação pela rede. Criado em 1979, em Barcelona, o *La Fura* foi se especializando em mega intervenções – tendo feito a abertura as Olimpíadas 1992 – e em uso de recursos tecnológicos cada vez mais avançados. Em 1997, o grupo criou a performance *online – Work in Progress 97* – que uniu artistas simultaneamente em cidades diferentes. Em 2000, para *OBS* utilizaram imagens 3D e videoconferência. Desenvolveram “a ideia de simbiose das artes, consolidando com a criação de linhas de trabalho para cada tipo de linguagem, entre ópera, teatro, cinema e videoarte.” (FOLETTO, 2011, p. 59)

Para Masura (2002 apud FOLETTO, 2011, p. 61), “teatro digital é aquele que incorpora a tecnologia digital enquanto não secundariza ou exclui o elemento humano/teatral”. A pesquisadora considera como elementos essenciais à sua proposta de teatro digital (MASURA, 2002 apud FOLETTO, 2011, p. 62):

- a) Uso de recursos humanos e da tecnologia digital ao vivo; b) Ser apresentado com o mínimo de mediação humana, presente fisicamente antes de começar o “ao vivo”; c) Conter interação limitada àquela permitida nos papéis teatrais; d) Incluir palavras faladas, assim como áudio e imagem midiática.

Masura (FOLETTO, 2011, p.62) também delimita a ideia de interatividade, à mediação física por atores para manter a característica do teatro tradicional. Ela

registra os dois outros conceitos próximos ao teatro digital, já citados no item 1.5, p. 23 desta pesquisa. O termo teatro da realidade virtual, do pesquisador americano Mark Reaney é relacionado ao uso de cenário 3D na cena, mas com outras experiências interessantes, como, em 1999, uma transmissão ao vivo, pela internet, “de uma peça gravada por diversas câmeras, que eram remixadas ao vivo pelos estudantes de cinema da universidade, a partir de um software de edição de vídeo, antes de serem passadas ao público.” (MASURA, 2002, apud FOLETTO, 2011, p. 62.).

O segundo termo, teatro computacional, do brasileiro Claudio Pinhanez, no MIT, trata do fornecimento de meios para melhorar as possibilidades artísticas e experiências de atores (PINHANEZ, 1996 apud FOLETTO, 2011, pág 64).

*A partir dessa ideia central, ele propõe outro conceito, o de “hiper ator”, como o de um ator que teria sua capacidade expressiva expandida através do uso das tecnologias: “o hiper ator expande o corpo do ator para que ele seja capaz de acionar luzes, sons ou imagens por uma tela na cena; para controlar sua presença final ao público se sua imagem ou voz é mediada através do computador; para expandir suas capacidades sensitivas pelo recebimento de informações através de fones de ouvidos ou óculos de vídeo; ou para controlar os dispositivos físicos como câmeras, partes do cenário, robôs ou a maquinaria do teatro”.*

Há muitas experiências anteriores que servem como guia dessa relação e muitas possibilidades para serem aprimoradas e expandidas. Neste estudo, todas essas teorias apresentadas serão usadas como base para a análise.

### 3º. ATO ESCALETA DE CENAS OU DE MÉTODOS

De início, esse estudo pretendia investigar todas as possibilidades de interação entre teatro e internet. Paralelamente à pesquisa bibliográfica, por ser um tema novo, em processo de criação, foram feitas buscas com as palavras Teatro e Internet ou Cibercultura para rastrear experiências anteriores desse universo. Neste caminho, foram encontrados alguns trabalhos de artistas e grupos ou plataformas e alguns artigos e teses que complementaram o embasamento acadêmico ainda incipiente sobre o assunto.

Livros de importantes teóricos das áreas de teatro e mídias digitais fundamentam as áreas isoladamente para prepará-las para o embate da análise. Aqui, vale ressaltar que vários expoentes das artes cênicas foram estudados, como Brecht (2005), Stanislavski (2001), Grotowski (1976), Brook (2000), Oida (2010), além dos críticos e estudiosos Magaldi (1994) e Pavis (2008). Estes foram os considerados por teorizarem o teatro em geral, diferentemente dos primeiros que traçam linhas de seus métodos de interpretação e concepção. O italiano Eugenio Barba também tem uma linha particular, mas foi avaliado neste estudo por duas razões significativas. A primeira delas, por continuar em franca atividade produzindo espetáculos, artigos e livros, extremamente respeitado no meio acadêmico, tendo recebido 11 títulos de Doutor *Honoris Causa* em universidades pelo mundo; a segunda, pela possibilidade de entrevistá-lo para atualizar suas teorias para a era digital, quais ou se sofreram mudanças. De acordo com Krüger (2008, *online*):

no meio teatral, Barba é reverenciado e aclamado como um dos mais importantes teóricos vivos. [...] Após trabalhar como assistente de Jerzy Grotowski, diretor polonês imortalizado por sua concepção de teatro pobre, Barba passou a desenvolver um método próprio, a Antropologia Teatral, e fundou seu grupo, o *Odin Teatret*.

Infelizmente, por estar na Dinamarca e com agenda atribulada, foi possível apenas uma conversa ao telefone que, por não poder gravá-la, será considerada como “conversa informal”. Também foram realizadas outras seis entrevistas diretas. Porém, como aconteceram antes da definição do objeto principal ser análise da linguagem, sem regras fixas, com perguntas abertas sobre o uso da internet pelo teatro também serão consideradas “conversas informais”. Com a atriz britânica Julia Varley, do *Odin Teatret*, grupo dirigido por Barba, por sua ampla

experiência nos palcos e em artigos sobre o fazer teatral, pelo contato com diferentes culturas em turnês pelos cinco continentes nas quais ela fala o texto na língua local ou mais próxima – o grupo viaja nove meses do ano e seus espetáculos são traduzidos em seis idiomas – e por ser uma das fundadoras da rede de teatro Magdalena Project<sup>14</sup>, espalhada por mais de 50 países. Com a performer neozelandesa Helen Varley Jamieson, que usa a internet em seus trabalhos desde 1999 e descrevendo-os como ciberperformance. Com o ator brasileiro Adriano Siri, do grupo *Melhores do Mundo*, que tem forte presença virtual, espetáculos disponibilizados em sites sob demanda e pelo case *Joseph Climber*, explicado no próximo capítulo. Também foram consultados a atriz e diretora brasileira Luciana Martuchelli, por usar a tecnologia em cena e por seus conhecimentos e investigações sobre interpretação para a câmera. E o ator brasileiro Thiago Cazado que tem utilizado cada vez mais as redes sociais para e em seus espetáculos. E, por fim, foi realizada a entrevista de fato com a atriz Renata Jesion e o diretor de fotografia Nelson Kao, do *Teatro Para Alguém (TPA)*, que se tornou objeto principal da análise de linguagem a seguir. A entrevista estará no Apêndice C, sendo Renata a informante 1 e Nelson, o informante 2. Também estarão nos apêndices cópia dos e-mails com as respostas de Adriano Siri e Helen Jamieson, pois as conversas aconteceram desta forma.

O *TPA* foi escolhido por fazer e estudar teatro para internet, por considerar a câmera parte do jogo, por inovar buscando manter princípios teatrais, pela proximidade com as redes sociais, utilizando-as, e por ter mais material disponível para análise, com contornos mais claros de teatro que as ciberperformances de Jamieson. Estas unem instalações, performances e participação e interferência do público presente e virtual, proposta interessante, mas que precisa ser analisada enquanto acontece.

Definida a pesquisa sobre o impacto da internet, em especial das redes sociais, foram abertas duas frentes de análise da linguagem teatral. A primeira foi a observação, o mapeamento e a avaliação dos trabalhos do grupo *Teatro Para Alguém*. Todas as páginas do site [teatroparaalguem.com.br](http://teatroparaalguem.com.br) foram visualizadas, lidas e analisadas e todas as peças disponíveis foram assistidas, avaliando-se o uso da

---

<sup>14</sup>O Magdalena Project é uma rede dinâmica e intercultural de mulheres no teatro e na performance, facilitando a discussão crítica, apoio e treinamento. É uma conexão para diversos grupos de performances e indivíduos cujo interesse comum situa-se no comprometimento de assegurar a visibilidade do empenho artístico das mulheres. ([magdalenaproject.org](http://magdalenaproject.org))

câmera, cenário, figurino e interpretação para traçar as influências digitais. A segunda frente foi a exploração de ferramentas das redes sociais, listagem das redes disponíveis e suas ferramentas de interação.

Como complemento a esta pesquisa, foram feitos dois questionários Teatro na Cibercultura e Teatro na Cibercultura para Artistas. Este tinha 22 questões, sendo 20 objetivas – de múltipla ou única escolha – e duas subjetivas, e foi aplicado para 40 profissionais da área. O primeiro tinha 16 questões, 14 objetivas e duas subjetivas, e foi respondido por 41 pessoas de perfis aleatórios do público (questões com respostas nos Apêndices A e B). Ambos foram disponibilizados no site próprio para pesquisas [quicksurveys.com](http://quicksurveys.com) que afere as respostas e as entrega em gráficos ou barras. Tanto as entrevistas como os questionários têm o intuito de conhecer o que usuários e artistas pensam sobre essa relação de teatro com internet. Como e para quê usam a rede, buscam mais diversão, informação cotidiana ou técnica etc. O que os artistas já fazem ou pensam em fazer no meio digital? Assim, é possível compreender, em certa medida, a predisposição e o interesse de artistas e público em desenvolver e consumir teatro em palco virtual.

## 4º ATO – DESENVOLVIMENTO DA TRAMA OU ANÁLISE DA LINGUAGEM

Neste capítulo, será analisada a linguagem resultante da simbiose entre Teatro e Internet no *Teatro Para Alguém (TPA)*, quais códigos formam ou são possíveis nesta proposta. Porém, como antes de definir esse ponto, foram elencadas as possibilidades de interação navegando pela rede, com buscas de plataformas e sites, com questionário e entrevistas, serão feitas as análises de cada um desses passos, todos participantes da cibercultura, digitalizados para melhor circular na rede. Importante ressaltar também que o estudo, fora alguns teóricos e entrevistados citados no capítulo anterior, centralizou o foco no cenário brasileiro. Foram feitas buscas com as principais palavras em inglês e espanhol também para mapear experiências, mas além dos achados gerais serem semelhantes aos nacionais, o trabalho do grupo escolhido aproximou-se mais dos meus objetivos como pesquisadora e do foco do curso.

### 4.1. Buscas pela Rede

Ao digitar os termos teatro e internet ou cibercultura nos mecanismos de busca, percebe-se que a principal função da rede para esta arte é a divulgação, ou seja a presença *online* de grupos e artistas. A maior parte dos achados eram sites com agenda ou fotos e vídeos, algumas gravações ou clipes oficiais para divulgação ou tomadas “clandestinas” feitas da plateia que acabam funcionando para este fim. Nas primeiras colocações, também aparecem sites de venda de ingressos, seguidos de alguns estudos acadêmicos sobre esta relação; dois sites exclusivos que transmitem ou disponibilizam peças na íntegra; e poucos grupos estudando e testando esta integração com foco principalmente nas transmissões. O *Teatro Para Alguém* destaca-se entre os resultados como tentativa real de integração, fusão, por isso o destaque neste estudo.

No pré-projeto desta pesquisa foi mencionado o site [cennarium.com.br](http://cennarium.com.br) e depois foi encontrado o site [clapme.com](http://clapme.com). Ambos são sites de teatro sob demanda. Em algum dia da temporada física, a peça é transmitida ao vivo e, em seguida, fica disponível para ser assistida a qualquer momento. As filmagens são de registro com câmeras abertas ou pequenos cortes, mas sempre fora da cena. No primeiro site, há

uma cobrança de ingresso por peça, uma porcentagem do valor do ingresso convencional. Após pagar, o internauta tem 24 horas para assistir o espetáculo. No site *Clapme*, há opção de ticket por peça ou mensalidade com todo o conteúdo disponível, similar ao *Netflix*. Em um primeiro momento, o Cennarium pareceu interessante para análise, mas comparando com outras propostas, em especial do TPA, viu-se que, tanto ele como o *Clapme*, caracterizam-se como registro e arquivo. São exemplos claros da cibercultura, um fenômeno agenciado por dispositivos, e do uso ocasional da mídia no teatro pós-dramático proposto por Lehmann (2007) como teatro filmado. Pode-se dizer que são um palco virtual simples que amplia o espaço cênico, simplificando processos e utilizando a convergência – fazendo-se presente na tela do espectador – e novo estímulo do *marketing* digital citado por Rublescki (2009). O recurso é válido para ver peças de outras cidades ou para rever uma obra seja para estudo ou por lazer, mas são essencialmente sites de transmissão do evento sem interferir na linguagem.

Apesar de recente, há achados mostrando que, há pelo menos dez anos, já está sendo testado. No blog [teatronanet.blogspot.com.br](http://teatronanet.blogspot.com.br) há a descrição de um projeto chamado *Observatório do Teatro na Web*, da Universidade Federal do Pará, realizado em 2008. Uma tentativa de compreender o papel da cibercultura na produção, reflexão e difusão do teatro, como aliada contra as dificuldades financeiras, geográficas e de políticas públicas. Infelizmente o conteúdo é restrito e apenas daquele ano, não muito rico para avaliação. Uma tentativa clara de incremento na formação profissional, com espaço de debate do tema, e na produção e divulgação, com espaço de troca e visibilidade principalmente para grupos locais.

Por sua vez, o grupo paulista *Phila7* estuda, desde sua criação, em 2005, a relação artes cênicas e tecnologia usando vídeos e câmeras em cena. Suas duas obras mais ousadas ligaram palcos reais através da internet, tendo em cena também outro palco virtual com telão. Em 2006, a peça *Play on Earth* se passou ao mesmo tempo em São Paulo, no Reino Unido e em Singapura. Em cada local, com seu fuso horário, havia um palco real com atores, público e três telões com imagens dos outros espaços e a história era intercalada entre eles. Em 2008, *What's Wrong With the World* se passou ao vivo no Rio de Janeiro e em Londres também com atores atuando simultaneamente. As peças, com a visão dos palcos brasileiros, estão dis-

poníveis na íntegra no site do grupo – phila7.com – e há algumas teses de comunicação baseadas em suas experimentações e nestas produções especificamente.

O grupo amplia o conceito de palco virtual expandindo não só o espaço cênico – onde os atores estão, mas o espaço dramático também – onde a história de desenvolve (PAVIS, 2008). A criação do espaço paralelo, utilizando a mídia de forma constitutiva, com vídeo integrando atores, de acordo com a teoria do teatro pós-dramático (LEHMANN, 2007 apud FOLETTTO, 2011). Enquadra-se perfeitamente também da teoria do teatro digital (MASURA, 2002 apud FOLETTTO, 2011) que incorpora a tecnologia sem secundarizar o elemento humano, sendo a inteiração limitada para permitir papéis teatrais. Aqui vale uma observação: não secundariza os atores, mas a tecnologia ainda se sobressai. Isso em nada desmerece as obras e a pesquisa, todas muito pertinentes. Porém, foi uma característica de “corte” na escolha do objeto central. Outro critério, foram as leis da cibercultura propostas por Lemos (2012), em acordo com a conexão e reconfiguração, mas o polo emissor ainda parece no controle. Um grande desafio para o teatro que pressupõe direção, ensaio, preparo.

O grupo *Teatro Para Alguém (TPA)* propõe um caminho que se abre para a conexão, a liberação do polo emissor e a descentralização da geração de conteúdo das redes sociais. Como já dito na metodologia, o grupo faz e estuda teatro para internet, considera a câmera como parte do jogo, inova buscando manter princípios teatrais, aproxima-se das redes sociais e deixa todas as peças disponíveis na web. O internauta pode visualizá-las como filmes de teatro ou como vídeo integrado. As obras do *Phila 7*, podem ser vistas como teatro filmado, tendo a visão da plateia brasileira.

## **4.2. Questionários**

Foram feitos dois questionários com perguntas objetivas e subjetivas para se conhecer a opinião geral da classe e do público sobre o teatro na cibercultura. Mesmo para os artistas, pediu-se respostas sobre o que conheciam ou pensavam independentemente de já terem testado ou estudado esta relação. A ideia era ter o máximo de respostas possíveis, mínimo de 50 para cada. Como, porém, os questionários ficaram como coadjuvantes neste trabalho e pela dificuldade em se conseguir

entrevistados – a despeito da ampla divulgação em *Facebook*, e-mail e *Whatsapp* – foram considerados finalizados com 40 respostas de artistas e 41 de público, após dois meses no ar.

No geral, vê-se que a relação entre teatro e cibercultura ainda é associada, pelos dois grupos, mais à divulgação, sendo o Facebook considerado por 95% dos artistas como o principal veículo; os sites aparecem em segundo lugar com 60% de votos porém são mais considerados – com 85,37% - pelo público como a fonte de informação para a agenda cultural. O ciberespaço como canal para se conhecer sobre arte e artistas, sites e redes sociais também aparecem: 73,17% e 70% do público diz ler artigos ou notícias do assunto nessas plataformas; porém 43,9% disse acompanhar algum artista ou grupo/banda virtualmente. 90% dos artistas, porém, disse interagir com público via *Facebook* e 60% via *Whatsapp*.

As funções mais significativas da internet apontadas pelo público são compras (90,24% - sendo compra de ingressos 75,61%), redes sociais (92,68%), notícias e artigos em geral (90,24%). Atividades de lazer como ver filmes, vídeos e ler livros têm 75,61% e atividades presenciais em essência como consultas médicas, conversas em grupo, cultos religiosos e cursos práticos ganham no máximo 20% dos votos. Quando perguntados sobre as principais atividades de lazer, as presenciais ainda se destacam, reunião em casa de amigos com 78%, bares e boates, cinema e ler livros convencionais quase empatados em torno de 70%, ver filmes e vídeos com 65% e ir ao teatro com 41,46%. Sobre a frequência, 51,22% disseram ir uma vez por semestre, 24% uma vez por ano ou menos. Os mesmos 51,22% disseram nunca ter assistido a peças de teatro pela internet mas que a ideia parece interessante; 24,39% disseram não ter interesse por ser virtual e 14,63% disseram ver sempre que uma peça não está na sua cidade (entre os artistas, esta é a maior porcentagem com 37,5%). Esse é o principal motivo apontado para o uso da internet pelo teatro com 63,41%, 56,10% disseram ser bom para cidades sem teatros e 48% para o público conhecer o artista. Esses números são semelhantes no questionário dos artistas.

É curioso notar que o potencial de vendas da internet ainda não se reverte para o teatro. A maioria que viu peças virtuais usou serviço gratuito e 82% disseram nunca ter contribuído com ações de captação (*crossfunding* ou *crowdfunding*). 35% dos artistas disse ter tido experiências vantajosas com a venda virtual de in-

gressos e 20% com a captação. O maior uso comercial apontado por eles é para inscrições em festivais, cursos ou editais que participam.

Sobre disponibilizar a peça toda ao vivo ou gravada, 10% disseram ter feito, a maioria (70%) disponibilizou apenas vídeo de divulgação.

Quando perguntados sobre onde buscam conteúdo para trabalhos e estudos, apontaram sites, livros e livros eletrônicos ou PDF como os principais caminhos com 90%, 87% e 82%. 62,5% disseram nunca ter feito ensaios mediados pela internet e apenas um entrevistado disse fazer habitualmente. 32,5%, também disseram usar a internet para videochamadas em dupla ou grupo para trabalho, 75% disseram utilizar para *networking*. 80% disseram que fariam parte de uma rede social exclusiva para artistas.

Mesmo com a grande variedade de canais que a internet proporciona, tanto artistas como público apontam o *Netflix* e o *YouTube* como principais canais para assistir a conteúdos de lazer na rede. A pergunta era livre, e a audiência mostrou-se concentrada. Dentro do *YouTube*, há diversos canais, mas o espectador que respondeu não parece ser fiel a eles, alguns tiveram uma ou duas citações, como o *Porta dos Fundos*.

Na outra pergunta aberta, sobre como deve ou pode ser a relação virtual x presencial, a divulgação mantém-se como principal finalidade para os dois grupos. Um artista fez uma ressalva: “como chegar no público e atraí-lo ainda me parece não ter uma fórmula definida. Por mais que se admire um artista, por exemplo, me parece chato e invasivo receber muito material dele pela internet”.

É comum o comentário de que “a internet é uma tecnologia sem retorno e as artes cênicas devem se adequar a essa ferramenta como forma de se desenvolvimento”, como também a observação de que “a televisão e Internet não transmitem a mesma emoção que o Teatro”, que podem ser usados em excesso e não levar em consideração o “internetespectador” fazendo qualquer coisa no afã de estar na rede. Os artistas também apontam o cuidado com modismos e com “o entendimento errôneo de que a tecnologia é maior ou mais importante do que a essência do teatro: o encontro entre ator e público” e, um segundo que diz ter experiências muito positivas com a divulgação virtual mas, que “as pessoas querem ver ao vivo e conhecer o ar-

tista pessoalmente. Elas sabem que é um momento especial e exclusivo quando vão ao teatro.”

Artistas e público falam também, cada um a seu jeito, de duas mesmas dificuldades no palco real: os custos – que não necessariamente são menores – e a conquista de atenção, concentração do espectador enquanto assiste.

Os criadores, de forma geral, parecem ter interesse mas não experiência com o uso da internet na transmissão, apenas um disse que “O modelo de temporada não atinge o tanto que atinge nos canais de internet, com vídeo chegamos a atingir vários países [...] no presencial, em 10 anos, nós tivemos a mesma quantidade de acessos que no virtual em um ano”. A linguagem então figura como um grande campo a ser explorado, mas ainda pouco conhecido, sendo o comentário mais contundente: “limitar é perder a liberdade de experimentar o meu desejo de expressão no agora. O teatro não tem coronéis e sim provocadores [...]. Acredito na presença do ator, e também defendo a liberdade de cada um expor suas crenças teatrais.”

Nesta relação entre teatro e cibercultura, tanto para público como para artistas a internet ainda está mais associada como ferramenta de divulgação, ao *marketing* – seja *one to one*, viral, de permissão ou de relacionamento (menos participativo), para garantir a presença *online* do artista ou da obra. Ainda parecem pouco disponíveis a testar e consumir esta nova linguagem. Há, entretanto um grande potencial de venda – de produtos relacionados ou ingressos, e de disponibilidade em entretenimento pela web, além da forte participação das redes sociais no cotidiano dos dois grupos. Se ambos estão circulando na rede haverá uma forma de se encontrarem, mas que não cabe vislumbrar aqui. Para artistas também, a internet é importante ferramenta de pesquisa e comunicação com outros profissionais da área, facilitando buscas e ações do dia a dia (MARTINS, 2011), mas ainda não é na formação com realização de cursos, apenas como fonte para a leitura de textos e artigos.

### 4.3 Conversas Informais

Um dos principais teóricos do teatro do século XX, diretor e pesquisador ainda em exercício, Eugenio Barba (2010, p. 46) esclarece, no livro *Teatro: Ofício, Solidão e Revolta*:

O teatro tem um público próprio, muitas vezes numeroso. Mas não é um problema de público. Quem no meio dessas pessoas se sentiria, de fato, intelectualmente ou espiritualmente diminuído se não pudesse mais assistir a espetáculos teatrais? Hoje em dia, a chamada “necessidade do teatro” é uma necessidade artificial. Então é inútil continuar a se esconder atrás de retóricas mentirosas, ao invés de identificar uma coisa nova que está nascendo exatamente desse teatro que murcha.

Em outras ocasiões, chamei de terceiro teatro o fenômeno daqueles grupos que não têm a ilusão de ser a expressão de outra coisa senão deles mesmos, que apresentam necessidades e contradições que talvez pertençam a um número limitado de indivíduos, mas que são profundas.

Novas relações, e não estéticas ou novos conteúdos, invadem o identificável habitat do teatro, ocupando suas periferias e inserindo-se em lugares e âmbitos antes impensáveis. Não é um “outro teatro” que nasce. Outras situações começam a ser chamadas de teatro.

O livro é uma coletânea de textos escritos entre 1964 e 1995, portanto Barba não imaginava que essas outras situações pudessem ser virtuais. Mas o trecho parece visionário, parece falar desse momento atual do teatro parece perder força novamente envolvo na cibercultura. Em nossa rápida conversa ao telefone – ele preferiu que falar via *skype* da Dinamarca, onde realiza ensaios, o diretor negou essa possibilidade. Perguntei se essas outras situações poderiam ser mediadas. Ele foi categórico que não: para serem chamadas de teatro, têm de ser presenciais. A representação mediada “pode ser fascinante, mas o teatro pressupõe a espontaneidade da presença, um ator poder atuar concentrado em um espectador, por exemplo, ou este espectador passar toda a peça reparando apenas os pés do ator.”

Sobre a tarefa do diretor de desenhar o palco adequado para cada trabalho, ele escreveu em *Terra de Cinzas e Diamantes* (BARBA, 2006, p.18), lembrando pontos de vista de Grotowski:

É necessário encontrar para cada novo espetáculo uma estrutura do espaço que amalgame atores e espectadores, criando uma osmose física que favoreça o contato entre eles; o espetáculo brota do contato entre dois *ensembles*, o dos atores e o dos espectadores; o diretor deve pôr em cena todos os dois, modelar o contato entre eles e atingir um arquétipo, e, em seguida, atingir o “inconsciente coletivo” dos dois *ensembles*.

Perguntei se essa estrutura não poderia incluir o palco virtual e ter um terceiro *ensemble* de espectadores não presentes no local e ele mais uma vez disse que não. “O teatro ficou uma forma de arte minoritária, porque é centrado na

tecnologia mais arcaica que é o corpo humano. Poderá criar possibilidades, mas sempre será arcaica.” O corpo humano tem diversas possibilidades, mas é restrito a condições de espaço e tempo e suas dimensões. Pode incluir outras artes e técnicas, conforme Magaldi (1994), mas a interação emissor-receptor se dá mais pela sinergia e precisa do presente, conforme Freire-Filho (2005).

O autor considera que as necessidades do fazer teatral, de muito tempo para preparar, permitindo ou atraindo poucas pessoas para ver, “economicamente não é interessante” e que frente ao papel da internet cada vez mais dominante na sociedade atual, os caminhos virtuais devem ser testados, mas certamente desenvolvendo outra coisa que não o teatro. “Ciberperformance é outra coisa.” O teatro na cibercultura será outra linguagem inteiramente nova que usará elementos do teatro, mas não o será mais.

Criando ciberperformances desde 1999, a atriz neozelandesa Helen Varley Jamieson, acha que o artista não tem obrigação de integrar ou testar o uso da internet, apenas “seguir seus interesses criativos”. Para ela, não se trata de “pegar elementos da cibercultura, mas ser mais integrado que isso. Cibercultura é parte de nossa vida, teatro reflete sobre ela, sobre nosso cotidiano, então naturalmente será parte dele.” Ela enfatiza que seu trabalho é mais que a transmissão de uma peça: “eu uso a internet como local da performance, uso transmissões audiovisuais em conjunto com outros elementos digitais e tudo acontece em tempo real com pessoas em diferentes lugares.”

Trata-se do exemplo do teatro pós-moderno de Lehmann (2007), numa mistura de uso constitutivo e videoinstalação, um exemplo de elemento da cibercultura conectado, reconfigurado com liberação do polo emissor (LEMOS, 2012), mas não tanto do teatro digital, não há prioridade do elemento humano nos papéis teatrais, nem em contar uma história, o foco é a comunicação. É uma proposta de palco virtual, ampliando e misturando os espaços dos objetos que olham e que são olhados. Há mistura de música, artes visuais, participação, interferência do público em *chats* ou *Skype*. Por natureza, a performance é manifestação artística interdisciplinar que tenta se aproximar ou integrar quem assiste ou o local onde é realizado: tem uma estrutura, mas não necessariamente um roteiro fechado de textos e ações. A peça ou espetáculo é uma obra mais

preservada com começo, meio e fim mais definidos. A obra de Jamieson já é essa outra coisa mencionada por Barba. Ela disse já ter:

Visto e participado de muitos trabalhos online, vendo obras apenas transmitidas ou participando ativamente de outras *ciberperformances/networked performance*. A experiência varia muito, depende de cada trabalho, assim como variam as experiências no teatro convencional.

Em outra conversa, Julia Varley disse utilizar muito a internet e não se imaginar sem. A ajuda nas tarefas de produção (de turnês e festival – que ela organiza pessoalmente), em pesquisas e contatos com outros artistas ao redor do mundo, de acordo com as facilidades citadas por Martins (2011). Em cena, porém, ela quer estar livre dela em um exercício de presença e conexão real para artista e espectador. “Quando eu falo com minha mãe via *skype*, posso ver outros sites ao mesmo tempo, a conexão é diferente de estar concentrada em uma apresentação.” Ela já viu performances de Helen e disse ter gostado do que viu ali perto dela, tinha “força dramática um computador na cabeça, mas não entenderia aquilo virtualmente.” A atriz precisa da presença física para a interação com o espectador. Avalia também que a quantidade de informação tem mudado a comunicação, “antes um fotógrafo via meu espetáculo e depois tirava 10 fotos e aproveitava 08; hoje, ele chega na primeira passagem, saca mil fotos e aproveita 10, mas ele mesmo não viu o espetáculo.” Quando fazia o programa ou cartaz de uma peça, lembra que tinha de ser um trabalho minucioso que uma vez impresso não teria alteração. Hoje, pode-se mudar várias vezes a mídia já no ar.

É como se o processo não tivesse mais rigor que se tinha antes [...] tudo é muito mais veloz e ampliado, mas a qualidade não é a mesma. O mundo vai nesse caminho da velocidade em detrimento da qualidade e não podemos ficar parados, mas há esta preocupação.

A flexibilidade e simplificação dos processos apontados como vantagens do *marketing* digital são vistos por Julia em detrimento da qualidade.

A atriz viaja muito ao redor do mundo e cita que por vezes se policia para viver os lugares: “estava em um festival em Tawain e fiquei por horas no quarto do hotel respondendo e-mails, quando pensei que tinha de sair e viver aquele lugar que na próxima semana, mandaria e-mails para eles.” Ela se preocupa quando vê pessoas enviando mensagens para as pessoas ao lado, em vez de olhá-las nos olhos. Que talvez o teatro tenha esse lugar de preservar esse espaço real. Julia fala

também da dificuldade de sincronizar a tecnologia com o humano quando utiliza projeção em cena. E tanto as projeções tem de ter qualidade técnica quanto um sentido de estar ali e não dispensa, mesmo gravado; ensaios, a repetição é imprescindível para que fique bem em cena. “Tem que ser algo que contribua com a complexidade da peça e não como um símbolo de modernidade por si só”.

Ela usa como base a regra teatral de não se colocar elementos a esmo que todos tem de contribuir para a narrativa. Respondendo a pergunta de como o artista pode usar a internet para conquistar novos públicos, ela diz que acha que o teatro não tem que ter a divulgação de massa, na “realidade é uma forma pequena”. Mas importante que a comunicação ampla na internet, ela diz, “é estar onde as pessoas estão, na escola, no bairro, na rua... Que o teatro saia das salas e vá onde as pessoas estão, e as pessoas ainda querem o teatro.” Diz ser fundamental compartilhar novas formas de expressão, inclusive vídeos feitos pelo celular, mas sem competir e nem seduzir com a internet, porque depois não vai sustentar essa sedução. “Tem que seduzir com o que o teatro tem que é a presença.” A tarefa não é buscar mais público pela internet, mas dar valor à presença, ainda cara e necessária. A atriz não prioriza a presença digital, usando e-mails e divulgando trabalhos, mas sem estar pessoalmente em redes sociais, entende que o reconhecimento do grupo – Odin Teatret – se dá principalmente por suas turnês e presença físicas em diversos países que por sua presença *online*.

A atriz e diretora Luciana Martuchelli começa a conversa lembrando que se dizia que o mundo colapsaria pela falta de informação ou pelo excesso, e parece que estamos vivendo a segunda via. A multiplicação da informação não necessariamente é útil, causa-lhe preocupação com a verdade. A enxurrada de informação bloqueia a reflexão e a troca sem o contato pessoal. Ela diz ter tido resistência a entrar no *Facebook*: “será que colocaria na janela minha foto de biquíni? Por que colocar na internet?” Mas a possibilidade de estar perto de quem estava longe a convenceu e surgiu o grande paradigma: quem estava longe estava perto, que estava perto estava longe. Hoje, não há dúvidas quanto a ferramenta para divulgar seus trabalhos, “é fantástico”. Há três anos, começou a fazer mídia paga no *Facebook* para atingir novas pessoas, não só pra manutenção, mas para a criação de público, direcionando para alvos diferentes.

A atriz mencionou todos os benefícios do *marketing* digital citados por (RUBLESKI, 2009): a interação, mensuração, flexibilidade, custos, acesso e conhecimento sobre quem é o consumidor, simplificação dos processos, segmentação, efetivação de inscrições e matrículas e um novo estímulo no mercado. Desde o início da carreira, Martuchelli sempre deu importância à mídia, foi uma das primeiras na cidade a fazer anúncios pagos na TV e nos jornais, e quer explorar cada vez mais esse viés da internet. Atualmente, está em processo de criação e será dirigida por Julia Varley, que está na Dinamarca, e por um diretor de arte e vídeo que está na Itália. O *skype* proporciona acertos e reuniões conceituais e pragmáticas, mas ela não vê possibilidade da construção da peça sem os encontros presenciais. Como a própria Julia expôs, as vantagens de produção não substituem na prática teatral em si. Ela diz usar, porém, a videoconferência para trabalhos como *media training* e algumas ações pontuais de direção para instruir atividades de preparação de um ator. Criou, recentemente, um canal para crônicas do cotidiano e impressões dos festivais que frequenta para testar o caminho e, no futuro, postar cenas e videoaulas. Luciana usa esses outros formatos para se aproximar ideologicamente do público, em conjunto com os trabalhos artísticos. Põe em prática o *marketing* 3.0 proposto por Kotler (2010), construindo um elo com seus clientes pautado em valores. Quanto ao teatro virtual, ainda se mantém receosa:

o que faz o teatro é ser presencial, a sinestesia entre ator e plateia, uma experiência. Como considerar sexo virtual, sexo, pode até ser, mas é diferente, reduz. Como faz diferença ver um filme em silêncio na sala escura e em casa com uma TV pequena, conversando, comendo. O teatro convoca à experiência. É uma troca corporal, provoca não só o intelecto, mas o corpo, do espectador. O teatro pode ter o melhor de todas as linguagens, mas o que melhor o teatro pode oferecer é o encontro de pessoas. Então, se ele deixar de oferecer isso, deixa de oferecer seu melhor.

Ela lembra que mesmo a ciberperformance de Jamieson tem o aspecto presencial e o interessante não é o virtual por si só, mas sua união com a instalação. Sobre a cibercultura, Martuchelli considera que “há um vírus aí, ao mesmo tempo que ela amplia, destrói e manipula, dá a ilusão que você tem acesso a tudo.” Ela aponta, por exemplo, que as pessoas acreditam fomentar, sem verem que estão consumindo e alimentando o sistema com seus *likes*. Mas “o mercado artístico pode ser uma esperança para dar alternativas de como utilizar esse ciberespaço, há tanto lixo e manipulação, e também pode haver propostas de arte e reflexão, um leque maior pro consumidor.”

Ela destaca a urgência dos artistas precisam conhecer essa ferramenta, usá-la mais. A princípio, usa a tecnologia no palco, “como estética para o público que está ali presente, o ator pode ser virtual, pode ter vídeo, mas o público tem de ser real”. Pensa que é sua missão: “ainda é minha grande luta e talvez meu legado, o que possa oferecer de melhor: construir a presença do público, que durante uma hora não sintam falta da rede. Tem pessoas que já fazem melhor o outro lado.” E termina defendendo a necessidade do encontro artístico:

A arte tem esse poder, tanto que historicamente é censurada e o teatro é tão poderoso, por esse aspecto presencial, que é sempre o primeiro a ser enclausurado, como diria Peter Brook, e o último a ser libertado. Quase como uma homenagem às avessas ao poder que o teatro tem.

O ator Thiago Cazado tem experimentado as benesses da divulgação virtual com todas as vantagens listadas do *marketing* digital. Ele mesmo produz suas peças e tem apostado 100% na rede para promovê-las. Além das tradicionais agendas culturais, as redes sociais são a prioridade tanto para postar os serviços (datas, horários e locais) como para encontrar e interagir com o público. Ele diz ter determinado um alvo por preferências e hábitos, disponibiliza formatos e canais variados e atinge pessoas de todo o Brasil que ficam instigadas a ir para o teatro presencial.

Segundo ele, a prova do sucesso da estratégia está nas plateias lotadas durante todas as temporadas. Tem arriscado fazer turnê e “esse contato prévio é fundamental”. Através do *Instagram* e *Facebook*, encontrou e mantém contato com espectadores de outras cidades e garante salas cheias mesmo em locais onde nunca esteve antes. Ainda não fez transmissão online por falta de qualidade de sinal, mas tem usado o *Periscope* antes e depois das apresentações. Faz a prévia dando informações e respondendo sobre a peça, convidando o público e, depois, ouve comentários, tira dúvidas, debatem sobre o tema. Assim, as pessoas passam a segui-lo.

“Percebo que querem interagir e ficam tímidas de ir até o camarim, então entram em contato pela internet e perguntam, conversam mais a vontade”. Diz já ser comum, no intervalo entre sair do teatro e chegar em casa, receber mensagens *inbox* no *Facebook* “faz uma *live*, faz uma transmissão pra gente conversar”. Com o *Periscope* já fez também leituras e quer se arriscar mais no teatro digital. Visualiza

muitas possibilidades de interação, seu novo projeto, por exemplo, é um curta que terminará no espetáculo.

Como tudo está conectado hoje em dia, vão aparecer cada vez mais manifestações, produtos culturais, espetáculos teatrais que vão se utilizar de toda essa tecnologia e nova forma de comunicação. Cabe tanta coisa, transmissões, o público interagir por um aplicativo, por exemplo. Acho bacana e possível que no teatro isso aconteça e renove o teatro. A internet pode ser uma aliada para que o teatro não morra, que as pessoas conheçam.

Cazado, entretanto, ainda faz reverência ao poder presencial do teatro e ao poder de divulgação dos meios digitais que possibilitam conquistar novos públicos. Fica orgulhoso ao considerar uma das maiores de suas conquistas ouvir “foi a primeira peça que eu vi, nunca tinha ido ao teatro”.

O ator Adriano Siri, dos *Melhores do Mundo*<sup>15</sup>, acredita que o principal papel da Internet ainda é ser “uma grande mola de divulgação para todas as atividades artísticas, inclusive para as performáticas presenciais.” Não há fórmula definida de como chegar ao público e atraí-lo. Ele tem receio de ser chato e invasivo receber muito material de um artista pela internet, por mais que se admire. “Talvez um informativo semanal/quinzenal, possa oferecer uma aproximação agradável.” No geral, esta é a linha do grupo que tem boa presença online, além do site, na maioria das redes sociais. Utiliza-os para informar e responder ao público, mas sem provocar esta interação.

É preciso ter em mente que, a partir do momento que a performance sai da sala de apresentação e vai para a tela do computador/*tablet/smartphone*, a apresentação muda e deve se utilizar dos recursos da tecnologia para torná-la interessante para o “cyberespectador”. A interatividade pode ser interessante, mas creio haver um longo caminho para que funcione bem e garanta diversão e resultados para todos (artistas/público).

Não pensa que o artista deva se apropriar de elementos da cibercultura, “mas é provável que as novas gerações incorporem esses elementos com naturalidade”. Acredita que a linguagem do artista deva refletir seu fluxo de pensamentos, sua reflexão e que todos os elementos utilizados para compor essa obra – ciber ou não – são inerentes ao processo de questionamento / proposta e surgirão de forma espontânea. “É isso que garante autenticidade, o que caracteriza a obra.”

<sup>15</sup> A cia. de comédia Os Melhores do Mundo é um grupo teatral cômico, com mais de 20 anos de existência. Sediado em Brasília, o grupo criou, produziu e montou diversos espetáculos, todos próprios, e têm estado em cartaz em todo país. ([www.osmelhoresdomundo.com](http://www.osmelhoresdomundo.com)).

Mesmo com uma estratégia menos agressiva na Internet, a companhia protagonizou um dos principais cases do teatro nacional com a rede. Os *Melhores do Mundo* é um dos mais bem-sucedidos grupos do país. Há mais de 20 anos, fazem e vivem de teatro – as incursões pela TV são fruto do palco e sempre secundárias a ele. Já apresentaram nos Estados Unidos, Portugal e Japão e circulam pelas cinco regiões do Brasil, em capitais e interiores, com média de mil pessoas por sessão. O sucesso é fruto da persistência da carreira e competência em cena, mas teve um super empurrão virtual. Em 2006, apresentaram a esquete *Joseph Climber* durante participação no Programa do Jô:

um site chamado Jacaré Banguela ripou da TV e colocou na web. Viralizou e foi incrível a repercussão no teatro. Certamente, a partir dali, nossas temporadas mudaram e passamos a fazer grandes casas, sempre com uma resposta incrível do público. O mesmo aconteceu com uma cena de Hermanoteu na Terra de Godah. Uma ampla viralização e casas lotadas novamente. De alguma maneira, pode-se dizer que foi essa grande projeção na internet que consolidou a carreira do grupo e ampliou largamente nosso público. Sempre que conversamos com o público e alguém nos diz que já viu várias vezes na web, acrescenta que ao vivo é muito melhor.

O grupo também mantém três de suas peças em sites sob demanda, *Netflix* e *Net Now*, como filmes de teatro mas não atenta para a quantidade de visualizações. “É certo que essa vitrine também leva ao teatro. Temos uma resposta grande na rua, onde muita gente, de diferentes classes sociais, vem nos abordar a respeito desses veículos.”

#### **4.4 Teatro Para Alguém (TPA)**

A descoberta mais instigante desta pesquisa foi o *Teatro Para Alguém*. O primeiro grupo brasileiro a produzir espetáculos na internet surgiu para a “livre experimentação na busca de construção de linguagem e pelo desejo de democratização cultural e multiplicação de conhecimento.” De acordo também com a apresentação em sua *homepage*, transita “entre o efêmero do teatro e o eterno do cinema dentro de um veículo chamado internet.” ([teatroparaalguem.com.br](http://teatroparaalguem.com.br))

Seus criadores, a atriz e diretora Renata Jesion e o diretor de fotografia Nelson Kao, começaram, em 2007, a questionar as limitações do Teatro, usando a internet “como ferramenta capaz de renovar e popularizá-lo”. Um novo campo de experimentação que poderia vencer a falta de público indo até ele. De 2008 a 2012,

transmitiu ao vivo mais de 60 *webpeças*, hoje disponíveis gratuitamente para acesso a qualquer hora. Todas têm vinhetas de abertura e encerramento e legendas em inglês e seguem o preceito teatral da ação contínua: “o *play* da câmera é nosso terceiro sinal, começou não para.”, descreve Renata. O trabalho inédito levou o site à final do 22° Prêmio Shell de Teatro de São Paulo 2009, na categoria especial, pela iniciativa de criação cênica via internet.

Outro ponto importante apresentado no site:

O viés virtual do TPA nunca significou uma contraposição ao Teatro tradicional, e sim, uma expansão de seus limites, físicos, formais e organizacionais. Todo o trabalho do grupo parte de uma encenação real e tradicional, com público e em um determinado espaço. Porém, a concepção da encenação já contempla a presença de uma ou mais câmeras, que se incorpora organicamente à montagem, que é sempre complementada com transmissão ao vivo na Internet, e a publicação posterior das *webpeças*, *webséries* e *webfilmes*. Está nascendo o conceito de *webpeça* e *webfilmes* ao mesmo tempo em que os elementos específicos de sua linguagem estão sendo gestados.

Na entrevista, Jesion e Kao explicaram que *webpeça* é feita em um palco – tradicional ou não, segue um texto dramático e tem ação contínua. Já a *websérie* é gravada e editada em capítulos, como uma série de TV, mas pra internet. E *webfilme* segue roteiro cinematográfico, feito em locação mas sempre gravado com plano sequência, do começo ao fim da história a atividade dos atores não para. “É um laboratório para entender o cinema, começar a fazer e tentar juntar com a *webpeça*, feito ao vivo mas com roteiro de cinema.” Foram feitos dois deles, *Enquanto estiver aqui*, por exemplo, com 35 minutos de duração, teve 15 dias de ensaios e foi transmitido ao vivo dia 12 de dezembro de 2011. Depois de edição para ajuste de som e trilha, entrou em temporada permanente na internet.

Eles dizem que no início, pensaram apenas em transmitir ao vivo, até pelo receio de alguns atores. Além da questão conceitual da efemeridade do teatro, a gravação seria também um registro eterno dos possíveis erros. No teatro, eles acontecem mas são suplantados pelo momento, pela recuperação da ação e da energia pelo ator, e no cinema ou TV o erro é corrigido, editado, mas, ali, o erro ficaria marcado e registrado para sempre. Acabaram por superar esta resistência pois não havia sentido em não utilizar essa possibilidade no meio digital e, passaram a não defender o TPA como o teatro genuíno. Se lhes questionam ou acusam de não fazer teatro, assumem: “é *webteatro*”, a curiosidade da experimentação está acima da fidelidade ao conceito.

A dupla criou então seus três “dogmas” que tinham sempre de ser seguidos. O principal é ser uma ação ininterrupta; o segundo ter no máximo 10 minutos e o terceiro, ser captado por uma câmera como olhar do espectador. O tempo foi delimitado pela capacidade máxima de *upload* das plataformas na época. Então, textos com 30 minutos, por exemplo, tinham de ser divididos em 3 atos de 10. Com o tempo, as plataformas ampliaram seus tamanhos, e eles ousaram chegar a 28 minutos em uma peça, mas Renata avalia que o tempo inicial é mais adequado para a internet. “As pessoas também têm um limite para prestar atenção, e 10 minutos parece o máximo”. Mesmo o internauta podendo pausar e continuar a ver depois, o melhor é sempre que veja a obra de uma vez.

Eles também lançaram desafio para autores para criarem peças de um minuto e meio a serem vistas em qualquer lugar, “queria que, esperando o ônibus, o sujeito visse uma peça.” O terceiro dogma também foi criado por possuírem inicialmente uma câmera apenas, mas nas últimas produções já usaram duas ou três câmeras, como espetadores vindo de ângulos diferentes e sempre ao vivo, apenas com corte de câmera e não da ação. Sempre faziam ensaios de dois ou três meses, apresentavam ao vivo e depois publicavam apenas com ajustes de som. Pensavam em fazer temporada, mas pareceu desnecessário uma vez que a peça já estava ali gravada.

Nas primeiras peças que fizeram, não havia público presente para garantir a qualidade técnica; depois, à medida que ganharam confiança, convidavam espectadores.

Desde o início, levantaram algumas questões para guiar a busca também. Quanto à linguagem: “Como fazer Teatro para uma câmera sem se tornar Cinema?” e a dificuldade do plano-sequência longo. Quanto à fotografia, como toda a peça é captada pela câmera, “tornou-se indispensável o domínio técnico dos equipamentos de captação e de iluminação, semelhantes ao utilizado pelo cinema”. E quanto à interpretação: “atuar numa *webpeça*, se utilizando de uma câmera como meio, entre as linguagens do audiovisual e do teatro, é diferente de atuar numa peça ou num filme?”

Ao assistir às peças do *TPA* também notamos outros pontos que remetem claramente ao teatro puro. A iluminação, por mais que considere a câmera, é feita com a intensidade e equipamentos de palco, fresnéis e *pars*, por exemplo. Eles possibilitam variação de cor, mas, em maioria, as peças mantêm a luz branca que, para a câmera, fica mais teatral. A luz também delimita focos como no teatro; no cinema toda cena captada pela câmera tem iluminação.

Outro ponto é que, ao contrário do cinema que foca apenas na ação principal, protegendo-a de qualquer detalhe que revele os bastidores, aqui, a câmera também pega detalhes do palco e dos equipamentos como o olho do espectador. Da plateia, ele pode ver um urdimento com algo suspenso, os *spots* de luz, a cortina de fundo, a atriz saindo de cena ou preparando uma cena ao lado da principal, vê uma segunda câmera no palco. No geral também, as *webpeças* têm pouco ou nenhum cenário, como no teatro *offline*, não tem necessidade de recriar o local integralmente, às vezes apenas o ator; às vezes poucos elementos como uma mesa, um telefone, uma mala.

Outro ponto importante concerne à linguagem cênica, com todas as variações do teatro, ora falando ao público, ora narrando/contando, ora dialogando. Usam marcas e não reduzem expressões, movimentação ou voz, exploram as possibilidades teatrais sem medo de exagerar aos olhos da câmera nem tentar ser natural como no cinema – no *webcinema* já adaptam a linguagem como na sétima arte. A maioria dos finais das peças, é marcado pelo *black out*, antes do *fade in* da câmera, acontece o da luz, como acontece no teatro.

Nas peças, *O Arthur* (2008 e 2012 – 9'44") e *Deve ser do C\* o Carnaval em Bonifácio* (2008 – 19'), a câmera tem foco fechado e fica parada e os atores se movimentam para trás e para frente ficando em detalhe – *close* – ou plano americano, no desenrolar da trama.

FOTOGRAFIA 1 – Peça *O Arthur*, atriz Lara Jamra vai ao fundo ficando em plano geral



Fonte: [http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/o\\_arthur\\_\(2012\)](http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/o_arthur_(2012))

FOTOGRAFIA 2 – Peça *O Arthur*, atriz Lara Jamra aproxima-se da câmera ficando em *close*



Fonte: [http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/o\\_arthur\\_\(2012\)](http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/o_arthur_(2012))

Em *O Teatro dos Outros* (2009 – 6'), usa fumaça e a atriz entra pela cortina para sair de cena. Em *Necessaire da Sé* (2009 – 13'28''): cada atriz está em um ambiente, conversando ao telefone, em vez de resolvido por edição de imagem, metade da tela para cada imagem; a divisão é feita como no teatro, pelo cenário, cortinas de cores diferentes, as atrizes lado a lado e a câmera pega as ações das duas. Uma das atrizes faz várias personagens, sai e volta ao palco com roupas diferentes.

FOTOGRAFIA 3 – Peça *O Teatro dos Outros*, atriz sai de cena pela cortina aparente para a câmera



Fonte: [http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/o\\_teatro\\_dos\\_outros](http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/o_teatro_dos_outros)

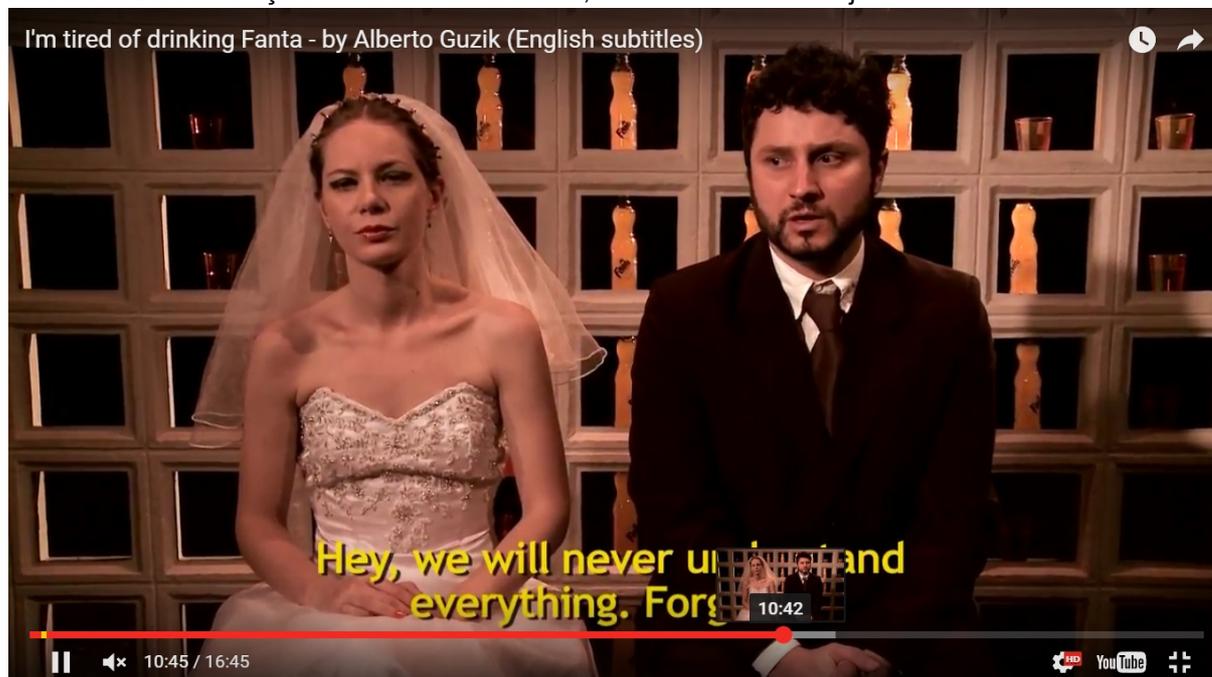
FOTOGRAFIA 4 – Peça *Necessaire da Sé*, solução cênica para divisão dos ambientes



Fonte: [http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/necessaire\\_da\\_se](http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/necessaire_da_se)

Em *Cansei de tomar Fanta* (2009 – 16'46"), o cenário é abstrato e os objetos de cena escondidos são revelados quando o ator utiliza-os.

FOTOGRAFIA 5 – Peça *Cansei de Tomar Fanta*, cenário abstrato e objetos de cena escondidos



Fonte: [http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/cansei\\_de\\_tomar\\_fanta](http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/cansei_de_tomar_fanta)

Em *O Vício* (2009 – 10') e *Parece que vai chover* (2011 – 2'20"), a câmera na mão acompanha movimentação do ator, chegando perto do rosto. Este último foi feito em locação, em vez de cenário.

FOTOGRAFIA 6 – Peça *O Vício*, câmera na mão, anda pelo palco, muda de ângulos, segue o ator



Fonte: [http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/o\\_vicio](http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/o_vicio)

FOTOGRAFIA 7 – Peça *O Vício*, câmera na mão, muda para a lateral do ator



Fonte: [http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/o\\_vicio](http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/o_vicio)

Em *Feliz Aniversário, Fabinho* (2009 – 13'50"), a câmera filma em preto e branco, enfatizando o abandono apesar de ser um cenário completo de casa. Em *Socorro, que é muito respeitador* (2009 – 10'), o palco é dividido em dois cenários, a câmera passa de um lado a outro como o olhar do público, ainda visualizando o anterior.

FOTOGRAFIA 8 – Peça *Parece que vai chover*, câmera na mão e locação como cenário.



Fonte: [http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/parece\\_que\\_vai\\_chover\\_2012](http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/parece_que_vai_chover_2012)

FOTOGRAFIA 9 – Peça *Feliz Aniversário, Fabinho*, filmada em PB.



Fonte: [http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/feliz\\_aniversario\\_fabinho](http://www.teatroparaalguem.com.br/peca/feliz_aniversario_fabinho)

Na entrevista, os idealizadores dizem que continuam estudando, mas há dois anos não conseguem realizar por falta de patrocínio. Depois dos quatro, cinco anos de experimentação, chegaram no ponto de saber o que querem – os *webfilmes*, mas não têm a verba para realizar. As 60 peças foram feitas em palcos, agora

querem abrir, misturar mesmo cinema com teatro, usando locações com roteiro e a cena continua do teatro. Kao fala que perceberam que qualquer lugar que tivesse câmera e internet era palco, não precisava mais da caixa preta. Podem conversar mais com a cidade, ser o caminho de duas vias como o teatro proporciona. Tentaram fazer uma peça dentro de um carro, mas na época não tinha 4G que permitiria esse ao vivo. Então gravaram imagens para falsear as janelas como se estivesse circulando pela cidade, quem via pela internet, via o carro em movimento pela cidade, quem via ao vivo, via a trucagem, o bastidor.

Cada vez mais sentiram ser fundamental ter profissionais especialistas em tecnologia, VJ e diretor de fotografia passaram a ser o básico.

Além das produções e transmissões próprias, participaram de festivais como convidados, em que transmitiam a apresentação da sala de espetáculo do festival e perceberam que era preocupante para os organizadores convidá-los, pois teriam de ter estrutura, principalmente bom sinal de internet. No Festival de Curitiba, em 2010, inverteram o processo: “vieram os técnicos do festival para São Paulo, de onde transmitimos para a sala de espetáculo do Paraná”. No Festival Conexão XXI, de João Pessoa, em 2010, foi a única vez em que interromperam uma peça e começaram do ponto no qual caiu a transmissão. Disseram sempre ter uma carta na manga para esse problema técnico quando eles produziam as transmissões: deixavam o ensaio geral gravado para ser colocado no ar, caso o sinal fosse interrompido. Mas nunca usaram o mecanismo.

Um dos últimos eventos do *Teatro Para Alguém* foi um festival com as principais peças dos cinco anos de trabalho, cada dia uma era transmitida ao vivo. Como a tecnologia tinha evoluído ao longo dos anos e tinham mais experiência, não apenas remontaram como repensaram a linguagem também, utilizando duas ou três câmeras, fazendo cortes de imagem sem interferir na ação “como num jogo de futebol”. O principal dogma – ação continuada – foi sempre mantido. Em uma das sessões, experimentaram dividir a peça em três ambientes. A ação dos atores começava no palco, ia para o saguão do teatro, depois para a rua em frente. Nos três locais, havia público presente e telão. Quando os atores estavam no palco, o público da plateia via a peça presencialmente, enquanto os públicos da rua e do saguão viam pelos telões. Quando iam para o saguão, este público os via presencialmente e

o da rua e da plateia passavam a ver pelos telões e assim sucessivamente. Toda a peça também foi transmitida pela internet.

Os criadores enfatizam que não são um site de transmissão, é um grupo que faz teatro na internet e está em busca de uma arte mais coletiva, de criação colaborativa. Convidavam outros artistas e também propuseram uma rede de artistas. O único patrocínio que tiveram, da Petrobras, possibilitou-os modernizar o site, torná-lo bilíngue e lançar a rede social e profissional de artistas.

[...] um espaço de convivência digital para atores, dramaturgos, diretores e demais profissionais das artes. A *Rede TPA* é um espaço para que artistas e profissionais das artes possam tecer seus próprios tecidos e funcionar como um serviço de rede social entre artistas. Aqui cada profissional pode criar sua página e através de um login ter autonomia para montar sua página e manter seu portfólio na rede. Grupos de trabalho também podem surgir desse encontro virtual entre artistas, que terão espaço para propor projetos.

A ideia é que um dramaturgo postasse um texto, por exemplo, convidasse ou fosse convidado por um diretor. Fariam contato com os atores e, à medida que fossem ficando prontas, as produções seriam apresentadas ao vivo pelo *TPA* e depois postadas no site. Ela foi lançada, mas não houve verba para desenvolver ferramentas e mecanismos que atraísse os artistas; na época, o *Facebook* estourava como novidade, era o foco mais chamativo da maioria deles. Alguns chegaram a se cadastrar e postar nesta rede social ou rede cultural exclusiva de artistas, mas não teve volume. Acreditam que o motivo seja a falta de ferramentas e por não ser uma proposta de trabalho de fato, cada um teria de buscar, construir a sua. No entanto, ainda pensam que ela possa existir, como uma via de mão dupla que sempre foi o grupo: “ator queria estar no *TPA*, testando e com filmagem de qualidade, e o grupo precisava de atores para executar os projetos.”

Continuam sempre querendo transmitir as peças e acham que isso não tira o público presencial, é um complemento, “tem público para todos os meios, como um jogo de futebol que é transmitido pela TV, pelo rádio, pela internet, e tem torcedor no estádio”. Mas já descobriram que não passaram em dois editais por proporem a transmissão da peça em todos os dias da temporada; a comissão acreditava que tiraria público presente.

O próprio cinema, primeiro faz temporada nas telas, depois em DVD, depois na TV a cabo, depois na TV aberta e tem receio de se colocar na internet. Se-

gundo Kao, o Brasil lança em média, 110 filmes por ano, sendo que a grande maioria fica em cartaz por uma ou duas semanas e depois fica fora do alcance do público, o que parece um desperdício da verba investida.

No início, Renata investiu dinheiro pessoal no projeto e pagava todos os envolvidos. Mas como não conseguiram uma fórmula de geração de verbas e patrocínios continuados, os recursos financeiros acabaram. Quando lançaram a rede, não havia pagamento pelos trabalhos, era um espaço para troca e exposição, e acha que a falta de pagamento também não atraiu envolvimento de artistas. Para Kao, o projeto nunca foi bem compreendido, como uma pesquisa de linguagem, feita por artistas, não por tecnólogos, buscando mais espaço para sua arte. Acha que a tentativa de defender o que é teatro, reduz as possibilidades de experimentação. “O digital está interferindo em todas as áreas não tem porque querer o purismo do teatro apenas na caixa. Quantos artistas ficam encerrados apenas na caixa preta e poderiam ser mais conhecidos.”

De fato, a questão divulgação volta à tona, ser um produto na internet não garante visualizações por si só. A propaganda é fundamental, seja paga, planejada, seja o recurso da viralização que a internet proporciona. Quanto à questão financeira, também são descrentes no sistema de ingressos das salas convencionais para bancar a peça, “seja porque os custos são altos para repassar ao ingresso, seja porque na maioria das vezes não se tem nem meia casa”. Dizem ter sofrido o mesmo problema dos músicos que distribuía música no *YouTube*, como se pagar, acreditavam que os *views* do *YouTube* seriam o caminho, mas não foram. Ainda não existia *Porta dos Fundos*, mas eles achavam que a internet poderia abrir novos caminhos para viabilizar economicamente o teatro. O *Porta* nasceu na época do declínio do *TPA* como outra proposta, mas lançou luz às ideias do grupo paulista. Renata avalia que uma de suas principais falhas foi querer centralizar tudo na página própria, “já que era pra democratizar, tínhamos de ter liberado tudo no *Youtube* e outros canais, mas queríamos contabilizar as visitas e restringimos acessos.” Analisam que o patrocinador quer o site mais visualizado, a internet permite o multicanal, mas sobrevive quem tem mais acessos, “é a cauda longa, mas quem tá no início da fila que prospera.”, avalia Kao. Há abertura para muitos portais para se chegar a qualquer lugar do mundo, “mas, ao mesmo tempo, as pessoas querem um site que tenha tudo, não acessar mil sites.”

Como Eugenio Barba diz que o teatro é para uma minoria mesmo, não é de massa, talvez até na internet mantenha esse perfil, mas Renata pontua, “o teatro pré tecnologia sim, talvez as novas gerações lidem diferentes”. Nesse ponto, lembro que meu filho de oito anos quer ser *youtuber* como seu “ídolo”, um garoto de 13 anos que tem um canal sobre jogos. A grande mídia não o conhece ou passa a conhecer porque ele conquista um volume tão significativo de seguidores que não fica mais despercebido. E começa também a voltar ao mundo presencial, físico. Vários *youtubers* têm lançado livros convencionais.

Sobre o ator, duas curiosidades: Jesion diz ainda ouvir de artistas que foram convidados para trabalhos por terem sido vistos no *TPA*, “então garante visibilidade”. E diz ter o relato de um ator experiente que fez todo o processo de ensaio do teatro e disse ter ficado nervoso como quando entra em cena no palco presencial. “Não havia público presente. Mas a sensação de estar apresentando para alguém, seja um seja mil, dava o mesmo frisson do ao palco real.” Já Renata, que fez algumas poucas peças como atriz – na maioria estava na produção, confessa sentir falta de reações da plateia, por isso começaram a tornar o *chat* mais presente. Mas admite ter ficado com a sensação de que “se a pessoa está escrevendo, não está prestando atenção na peça”, fora a dificuldade em responder. Tiveram de escalar uma pessoa para a tarefa. Mas ao final da peça, o *chat* era o aplauso. E os atores respondiam perguntas do público ao vivo naquele momento. Não precisava ser amigo do ator para ir conversar no camarim, aqui, todos podiam conversar, perguntar.

Em nenhuma experiência, o público pode interagir na peça, “até porque a ideia de rede social é mais recente”. Tem projetos, mas não conseguiram realizar, “do texto estar online e o público poder interferir, ideias não faltavam.” Conheceram um alemão que desenvolvia uma plataforma (*kosakow*) para que o espectador pudesse escolher de que parte da peça queria começar, pudesse acessar assuntos relacionados ao tema. Eles queriam também dar a opção do espectador escolher a câmera como se tivesse num *switch* de TV e escolhendo o ponto de vista. Aqui eles chamam atenção para que a câmera sempre foi estudada, qual ponto, qual ângulo, como o diretor escolhe o tipo de palco, a câmera era um outro ator, “era como o coro das tragédias gregas, que comentavam sem poder mudar o trajeto da história. Era o olhar do público.”

Comparado ao *Phila7*, o *TPA* parece estar mais focado em contar uma história e o primeiro, na técnica, no uso da tecnologia.

A ousadia das tentativas do *TPA* passeia por todos os conceitos vistos de teatro pós-dramático e digital, tentando preservar os elementos teatrais de direção, cenário, figurino, maquiagem, iluminação, sonoplastia, interpretação, dramaturgia. Rompendo a tríade essencial: texto, ator e público com a clara proposta de ampliação dos espaços cênicos e dramáticos, transformando e expandindo o palco em palco virtual para ir até o público. Mantém o tom da interpretação teatral, sem adaptá-la à câmera como nos produtos televisivos e cinematográficos, como diz Magaldi que a interpretação é adaptável ao meio (1994), e coloca a câmera dentro da cena, levando o espectador como que a uma sala teatral de pequeno porte. Na apresentação do livro *Efêmero Revisitado* (FOLETTTO, 2011, p. 10), o ator Lucas Pretti, integrante do *Teatro Para Alguém*, define: “Digitalizar a presença – e portanto questioná-la, relativizá-la, expandi-la – foi o que emancipou a cena dos seus limites físicos. Limites. Amarras. Finitude. Controle”. Utilizam a mídia de forma ocasional e principalmente constitutiva, integrado a atores e mostrando os “rastros de bastidores” (LEHMANN, 2007 apud FOLETTTO 2011) e não secundarizam o elemento humano, deixando a interação – tecnologia e humana – limitada à permissão de papéis teatrais (MASURA, 2002 apud FOLETTTO 2011).

De acordo com as três leis propostas por Lemos (2012), o *TPA* é um produto genuíno da cibercultura, liberação do polo emissor (mesmo com a incipiente rede social/cultural), mas permite interação com público e tem projetos de interferência dele; conexão entre artistas, público e produto artístico sempre disponível e reconfiguração de formatos, permitindo-se experimentar a cada obra, sem padrões fixos de execução. A proposta também está de acordo com a inteligência coletiva (LÉVY, 2004) com a busca pela criação colaborativa, desde a dramaturgia à realização. Mesmo os dogmas foram quebrados: o de uma câmera, pela aquisição de outras, e do limite do tempo, também ultrapassado à medida que tinham permissão das plataformas; e até quando havia o limite dos 10 minutos, o tempo não era uma imposição, podendo a obra ter 9'37", 2' ou 5'. O único dogma mantido foi a sequência ininterrupta da ação do ator que, mesmo após a gravação, era o registro da essência teatral da presença.

Um dos motivos para que o *TPA* não tenha tido sequência como planejado, talvez tenha sido a inabilidade com o negócio, o não aproveitamento da capacidade já citada aqui de presença *online*, disseminação e de ferramentas que facilitam a produção e captação. Como consequência, de acordo com avaliação deles mesmos, não conseguiram encontrar uma forma de viabilização, questionaram os formatos tradicionais, mas não conseguiram estabelecer novos.

## DESFECHO, EPÍLOGO OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciar este estudo, havia uma hipótese de que a relação da cibercultura com o teatro seria de fato interessante para a formação profissional das diversas áreas que o compõem, para a pesquisa e produção e, especialmente, para a divulgação; mas que, para a realização, deveriam manter seus papéis originais. A gravação ou transmissão teria valia para registro e/ou para chegar a lugares sem acesso à cultura.

As primeiras entrevistas e os questionários foram apontando para essa direção, mostrando público e artistas avaliando a mistura com estranheza ou cautela, como explicou Magaldi (1994) sobre as artes coletivas e Foletto (2011) sobre a preservação da premissa da presença. Nos dois procedimentos, as primeiras funções descritas foram comprovadas, percebendo que ainda há muitas possibilidades a serem aproveitadas e as ferramentas das redes sociais podem ter papel crucial nesse desenvolvimento. Um largo potencial de atividades para ampliar a função de formação e atualização profissional, debates e troca; pode ser incrementado o ambiente de pesquisa e produções – inclusive com a disponibilização de catálogos de textos, livros, vídeos de treinos e peças virtuais; e, principalmente, várias ferramentas de propaganda a serem aproveitadas, como a viralização, seguindo o exemplo dos *Melhores do Mundo*. Teorias de *marketing* e seus planos poderiam alargar a presença *online* de marcas e nomes de nossa cultura tornando-os mais conhecidos do grande público e convertendo em negócios – vendas de ingressos, artigos e financiamentos coletivos, fazendo-o consumir mais produtos culturais. Vale notar que ainda há a “máxima” em muitas cidades do Brasil, em Brasília é muito comum, que “não há nada para fazer”, “nada acontece”, sendo que pelos mecanismos de busca pode-se encontrar agendas culturais com várias opções, inclusive virtuais.

Estamos frente a um impasse que não será analisado, mas vale ser abordado: o público não busca informação? Ou artistas não usam os canais corretos de divulgação? Quantos artistas ou grupos utilizam planejamento de mídia, de *marketing* tal qual empresas? Cabe a mea-culpa a artistas e público. Eu, que exerço as duas funções, desconhecia os grupos *Phila 7* e *Teatro Para Alguém* e tantas teorias e debates sobre o tema. De fato, ainda estava no coro que estranhava a

relação teatro e cibercultura, não vendo grandes possibilidades entre elas, além das três acima mencionadas.

A partir do estudo dos conceitos levantados nesta pesquisa e da apreciação das experiências realizadas até agora, de extrema relevância, esta conclusão foi repensada. Misturar atores com bits permite novidades que ampliam, transcendem e revigoram a participação do teatro na sociedade. Como avalia Nelson Kao, a tentativa de defender o que é teatro reduz as possibilidades de experimentação. Podemos, então, não mais usar o termo teatro, mas considerar uma nova área de atuação das artes cênicas, como é a interpretação para TV e Cinema (MAGALDI, 1994).

Nessa nova vertente, cabe o uso da linguagem televisiva, como faz o *Porta dos Fundos*, agregando as premissas de formato curto – menos de 5 minutos – e mais liberdade de temas; cabe a linguagem cinematográfica com enquadramentos e estética mais apurada; linguagem documental, em tom jornalístico ou documentário artístico; e cabe a linguagem teatral – com sua grande gama: clássico, físico, musical, mimo corpóreo, teatro-dança, etc – mantendo as premissas da ação continuada com o plano sequência, ou da interação de palcos, da mediação ao vivo e da interação com público virtual. Tantas possibilidades que podem configurar essa nova linguagem, seja como mediadora, seja como ferramenta ou personagem no palco, ampliando as narrativas.

Há um termo muito usado no teatro contemporâneo que é bem adequado a esta pesquisa: *work in progress* ou trabalho em progresso. É usual ocorrerem apresentações desses trabalhos ainda em construção, mas que já experimentam o contato com o público. Esse contato dará soluções para o elenco e o diretor finalizarem a obra. Podemos considerar esta relação do teatro com a cibercultura um *work in progress* inicial, cheio de possibilidades. Como concordaram Jamieson e Siri, o artista deve seguir suas pesquisas e criações de forma genuína realizando suas necessidades e vontade de experimentação, independentemente se midiático ou não. Por estarem sendo feitos em nosso tempo “cibernético”, refletirão naturalmente a cibercultura, mesmo que não de forma ocasional ou constitutiva, mas como inspiração ou características. Da nossa atual velocidade, fluidez, conectividade, reconfiguração. E não será o ser digital ou não que o fará “bom ou ruim”, dependerá de cada trabalho como acontece no teatro presencial.

Lembro que, em 2003, vi o ator Matheus Nachtergaele<sup>16</sup> interpretar "Woyzeck". A peça no Rio de Janeiro tinha um complexo cenário que não foi possível transportar na turnê. A diretora Cibele Forjaz propôs aos atores que subissem ao palco vazio com figurino neutro e acrescentou uma espécie de narradora que ficava ao lado do palco com um globo de bingo. No início do espetáculo, ela explicava ao público que as cenas foram numeradas e ela sortearia ao acaso a ordem de apresentação. Os atores a postos no fundo do palco, vinham mais à frente para realizar as cenas das quais faziam parte. Literalmente, uma remixagem ao vivo com impressionante entendimento da história mesmo com as cenas desordenadas. Uma tentativa cabível atualmente sem a necessidade do sorteio, mas com o *click* do espectador. O teatro digital está aberto a essa remixagem.

Há dois pontos que devem ser avaliados por serem fatores decisivos na escolha pelo teatro digital, mas altamente passíveis de equívoco. A suposição de que o teatro mediado tenha menores custos, visto que, afora a necessidade de todos os itens da montagem – pesquisa, concepção, cenário, figurino, maquiagem, ensaio, etc., há necessidade de equipamentos e servidor de qualidade para garantir a existência do palco virtual. Esse é um fator determinante para que a tecnologia não atrapalhe, em vez de contribuir. Como uma ligação telefônica com chiado e interrupções que promove falhas na comunicação, informações erradas ou incompletas. A transmissão intermitente, com problemas de som ou imagem, provoca os mesmos efeitos, além de perturbar a concentração do espectador. E este é o segundo ponto: a ilusão que, por ir até o público terá sua atenção. Frente às telas modernas, tem sido mais difícil manter o foco sobre uma conversa no *skype* com tantas outras janelas abertas, como comentou Julia Varley. O esforço e as estratégias parecem ter de ser maiores para conquistar a dedicação do “ciberespectador”.

Avalia-se que há público para todas as modalidades. Neste ponto, as redes sociais, que nos mantêm em contato constante, podem ser novamente determinantes. Por descentralizarem a geração de conteúdo e ainda ampliarem e trazerem à participação social (MOURA, 2011), têm infinita capacidade de crescimento e podem reformular o fazer artístico de forma revolucionária. Não só com uma rede pró-

<sup>16</sup>Woyzeck, peça do dramaturgo alemão Georg Büchner, foi adaptada aos palcos brasileiros pela diretora Cibele Forjaz, tendo o ator Matheus Nachtergaele no papel título. A peça foi encenada no Rio de Janeiro, onde estreou, em 2002, em uma olaria real, por isso era impossível levar o cenário em turnê. (FOLHA DE SÃO PAULO, 2002)

pria de artistas para criação coletiva e troca de informações, como a proposta pelo *TPA* e com predisposição de 80% dos entrevistados; mas uma rede conjunta com público que possa se sentir mais convidado e instigado à experiência teatral.

O caminho parece ser a evolução de tentativas como a peça do *TPA* em três ambientes – palco, saguão e rua, em que o público vê parte presencial, parte virtual. Ou como a ideia do *switch* controlado pelo espectador. Ou como a proposta de Thiago Cazado de começar uma peça na internet e ter fim no palco, o público tem de ir até lá para saber como termina. Ou ainda, possíveis interações entre o público e o personagem. Além das conversas com o ator, como faz Cazado, o espectador poderia conversar com o personagem, saber como é sua “vida” antes da situação da peça ou depois, o que acontece após o final feliz, por exemplo. Outros vislumbres que parecem possíveis pela tecnologia já existente – mesmo que ainda não disponíveis ao consumidor comum, seriam peças em 3D ou em hologramas, sendo que o público pode estar reunido frente a um telão ou projetor ou em casa com seu equipamento individual.

Algumas peças ou shows musicais com astros falecidos já experimentaram a tecnologia no palco para o público presente. Em abril de 2015, após a restrição ao direito de protesto em ambientes públicos, paulistas organizaram uma manifestação projetada por holograma que conseguiu levar todo o calor e emoção de uma manifestação presencial, de acordo com Gabriel Garcia (2015).

Interessante pensar aqui que o teatro é uma, talvez a primeira, forma de realidade virtual pois recria um ambiente sem o ser de fato. Em um palco, cabe qualquer ambiente apresentado pelo cenário, pela iluminação, pela sonoplastia, pelo texto e/ou interpretação dos atores, sempre completado pela cumplicidade e imaginação do espectador. É pertinente levar em conta também que a convenção teatral, num conjunto de figurino, maquiagem, luz ou, simples e principalmente, técnicas de atuação, permite a um ator ou atriz representar qualquer personagem de idade, gênero, aparência diferente da sua. A “mágica” do palco real lhe dá essa prerrogativa diferente do cinema e da televisão que têm na câmera uma delatora inclemente. Por causa do olhar revelador da lente, são raros os filmes que arriscam caracterizar atores ou contar com seu poder de convencimento. A maioria escala um ator que tenha “a cara” do personagem. Esta é uma avaliação que este incipiente *ciberteatro*, *webteatro* ou *teatro virtual* – formato ainda não batizado, deve fazer para

escolher conscientemente e não se levar pela lógica já existente. Nas peças do *TPA* não houve ousadia neste sentido, o perfil dos atores se encaixavam nos personagens.

Sobre esse padrão, sobre a linguagem e sobre a ideia do limite de tempo que na internet não cabe um formato longo, podemos imaginar que as futuras gerações, já educadas desde o berço no ciberespaço, possam entender de forma diferente, como ponderou Renata Jesion. Por isso não é saudável fechar conceitos muito determinados.

Creio que artistas não devam temer esta relação, mas se apropriar dela ampliando o ofício metafórica ou praticamente. Entender que, como abordado no Manifesto do *La Fura*, não é a reprodução, mas é produção imediata. E que a mediação modifica a apreensão pelo público – como há diferença em ver um filme no cinema ou em casa, ouvir um CD ou ir ao show, palco italiano ou arena – e que a gravação “aprisiona” o tempo presente do teatro, que passa a ser eterno. Não há defeito ou qualidade nisso, mas há de ser considerado. A interação do teatro com a cibercultura merece cuidado, mas não receio. Mesmo sabendo que o autor não inclui o meio digital nesses frutos, cito Barba (2006, p. 64):

O Teatro é construído de raízes que brotam e crescem num lugar bem preciso, mas também é feito de sementes trazidas pelo vento, seguindo a rota dos pássaros. Os sonhos, as ideias, as técnicas viajam com os indivíduos, e cada encontro deposita o pólen que fecunda. Os frutos amadurecem devido ao trabalho teimoso, à necessidade cega e ao espírito de improvisação, e contêm as sementes de novas verdades rebeldes.

Sejamos rebeldes em experimentar. Artistas e comunicólogos, afinal há interseção entre a comunicação e as artes cênicas, Kusnet (1987) afirmava ser sua razão: a comunicação entre artista e público. Ou, como prefiro, a conexão entre pessoas, sendo ao teatro necessário sempre ter uma história. Tornei-me entusiasta dessas experiências. Com a certeza, porém, de que serão essa “outra coisa”, com outro nome que será definido pelo uso, uma nova linguagem com fronteiras cada vez mais tênues com o teatro, mas diferente dele resgatando seu espaço social. Ao mesmo tempo que a internet amplia o potencial do teatro de chegar até o público, como atestam os fundadores do *TPA*; ela reduz seu maior poder, do contato presencial, como avaliam Barba, Varley e Martuchelli.

Concordo com eles que o exercício da presença é algo valioso do teatro, que deve ser preservado, necessário em tempos da alta conectividade virtual. Nas palavras de Barba, ao telefone, o teatro é feito com a mais arcaica das tecnologias: o ser humano. E sua beleza reside aí: na exploração e no respeito de seus limites. Não precisa de mais nada para existir, apenas de sua tríade ou da dupla, tendo um para fazer, um para ver e um texto subentendido, conforme Magaldi (1994). A provocação física que o teatro presencial proporciona tem poderes inimagináveis que evocam sua natureza ritualística. A necessidade do teatro, como expôs Pavis (2008), talvez seja a necessidade do presente, do humano, da vivência, para que ele possa ir longe em suas explorações cibernéticas e digitais, mas saiba sempre para onde voltar.

## **CAI O PANO**

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, N. M. *Gramática metódica da língua portuguesa*. 46. ed. São Paulo: Saraiva, 2009
- BARBA, E. *A terra de cinzas e diamantes: minha aprendizagem na Polônia*. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- BARBA, E. *Teatro: Solidão, Ofício e Revolta*. Brasília: Teatro Caleidoscópio, 2010.
- BARBA, E. *A Canoa de Papel*. 2. ed. Brasília: Teatro Caleidoscópio e Dulcina Editora, 2009.
- DANTAS, Gabriela Cabral Da Silva. *Kabuki*; Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/japao/kabuki.htm>>. Acesso em 11.jun.2016. 14:58h.
- FOLETTTO, L. *Efêmero Revisitado: conversas sobre teatro e cultura digital*. São Paulo, Funarte, 2011. Disponível em: <http://baixacultura.org/biblioteca/3-livros/efemero-revisitado-conversas-sobre-teatro-e-cultura-digital/>. Acesso em 28.abr.2016, 15:45h
- GARCIA, G. *Espanhóis fazem primeira manifestação do mundo usando apenas hologramas*. Exame.com, de 13.abr.2015. Disponível em <http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/espanhois-fazem-primeiro-manifestacao-do-mundo-usando-apenas-hologramas> Acesso em 02.jun.2016, 10:40h.
- GROTOWSKI, J. *Em busca de um teatro pobre*. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976
- JUNQUEIRA, C. *Biografia de Bibi Ferreira*. Funarte, 2006. Disponível em <http://www.funarte.gov.br/brasilmemoriadasartes/acervo/atores-do-brasil/biografia-de-bibi-ferreira/>. Acesso em 11.jun.2016. 14:00h
- KOTLER, P. *Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- KRÜGER, C. *Para Além da Canoa de Papel*. São Paulo, USP, 2008. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/viewFile/47051/55701>. Acesso em 01.jun.2016, 19:45h.
- KUSNET, E. *Ator e Método*. 3. ed. Rio de Janeiro: Instituto Nacional de Artes Cênicas, 1987.
- LEMOS, A. *Ciber-Cultura-Remix*. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrememos/remix.pdf>. Acesso em: 27.mai.2016, 10:50h.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LÉVY, P. *Inteligencia Colectiva, por una antropología del ciberespacio*. Havana: IN-

FOMED, 2004. Disponível em <http://inteligencia coletiva.bvsalud.org>, Acesso em 08.abr.2016, 11:23h

MACHADO, M.A.; CAFÉ, A. *Programa: Universidade Aberta do Brasil – UAB Escola de Música e Artes Cênicas*. UFG, 2009. Disponível em: [http://eadmin.ciar.ufg.br:8080/bridge\\_files/documentos/curso-282-PPC%20ARTES%20CENICAS%20UAB.pdf](http://eadmin.ciar.ufg.br:8080/bridge_files/documentos/curso-282-PPC%20ARTES%20CENICAS%20UAB.pdf). Acesso em: 30.mai.2016, 15:10h

MAGALDI, S. *Iniciação ao Teatro*. 2. ed. São Paulo: Ed. Atiea, 1994. Disponível em <https://www.passeidireto.com/arquivo/6492860/magaldi-sabato---iniciacao-ao-teatro>. Acesso em 25.mai.2016. 14:20h

MARTINS, C.M. *Internet- ferramenta de interação pessoal no mundo atual*. Unicaste-lo, 2011. Disponível em: <http://unicastelo.br/portal/internet-ferramenta-de-interacao-pessoal-no-mundo-atual/>. Acesso 01.jun.2016, 18:10h

*Matheus Nachtergaele estreia "Woyzeck, O Brasileiro" no Rio*. Folha de São Paulo, 2002. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u26275.shtml>. Acesso em 11.jun.2016. 15:45h.

MORAN, J.M. *Como utilizar a Internet na educação*. 1997. Disponível em: [http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo\\_web2/parada\\_03/para\\_saber\\_mais/artigo\\_moran.pdf](http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_web2/parada_03/para_saber_mais/artigo_moran.pdf). Acesso 01.06.2016, 19:30h

MOURA, M. A. *Cultura informacional e lideranças comunitárias: uma parceria necessária*. Belo Horizonte: UFMG/PROEX, 2011.

PACIEVITCH, T. *Cubismo*. Disponível em <http://www.infoescola.com/artes/cubismo/>. Acesso em 11.jun.2016. 15:15h

PAVIS, P. *Dicionário de Teatro*. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PEIXOTO, Fernando. *Teatro Oficina: Trajetória de uma Rebelião Cultural*. São Paulo: Brasiliense, 1982.

PERCÍLIA, E. *Dioniso*; Brasil Escola. Disponível em <http://brasilecola.uol.com.br/mitologia/dioniso.htm>. Acesso em 11.jun.2016. 14:30h

PEREZ, Luana Castro Alves. "William Shakespeare"; *Brasil Escola*. Disponível em <http://brasilecola.uol.com.br/literatura/william-shakespeare.htm>. Acesso em 11.jun.2016, 15:23h.

PERIARD, G. Crowdfunding, o que é e como funciona? Disponível em <http://www.sobreadministracao.com/crowdfunding-o-que-e-e-como-funciona/>. Acesso em 11.jun.16, 15:30h.

*Pesquisa Brasileira de Mídia 2015*, Brasília: SECOM, 2015. Disponível em <http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pdf> Acesso em 05.abr.2016, 10:18h

*Pesquisa revela que brasileiros não consomem cultura*. Brasília: Correio Braziliense, 2015. Disponível em [http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2015/03/16/interna\\_diversao\\_arte,475592/pesquisa-revela-que-brasilienses-nao-consomem-cultura.shtml](http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2015/03/16/interna_diversao_arte,475592/pesquisa-revela-que-brasilienses-nao-consomem-cultura.shtml). Acesso em 05.abr.2016

RIBEIRO, A. *Deuses e marionetes: Kathakali, teatro dança clássico da Índia e seus delicados diálogos*. São Paulo: USP, 2013. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/5753.3> Acesso em 11.jun.2016. 14:19h

RIBEIRO, S. *Como está sua presença digital?*. 2016. Disponível em <http://samuelribeiro.com.br/presenca-digital/> Acesso 01.jun.2016 20:01h

RUBLESKI, A. *Webmarketing e cibercliente: o Marketing em tempos de “4Ps + 2Ds + 4Cs”*. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/rubleski-anelise-webmarketing-cibercliente.pdf>. Acesso 01.jun.2016, 19:30h

RÜDIGER, F. *As Teorias da Cibercultura*, perspectivas, questões e autores. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

SANTANA, A.L. *O Mistério de Irma Vap*. Disponível em <http://www.infoescola.com/teatro/o-misterio-de-irma-vap/>. Acesso em 11.jun.16, 15:10h.

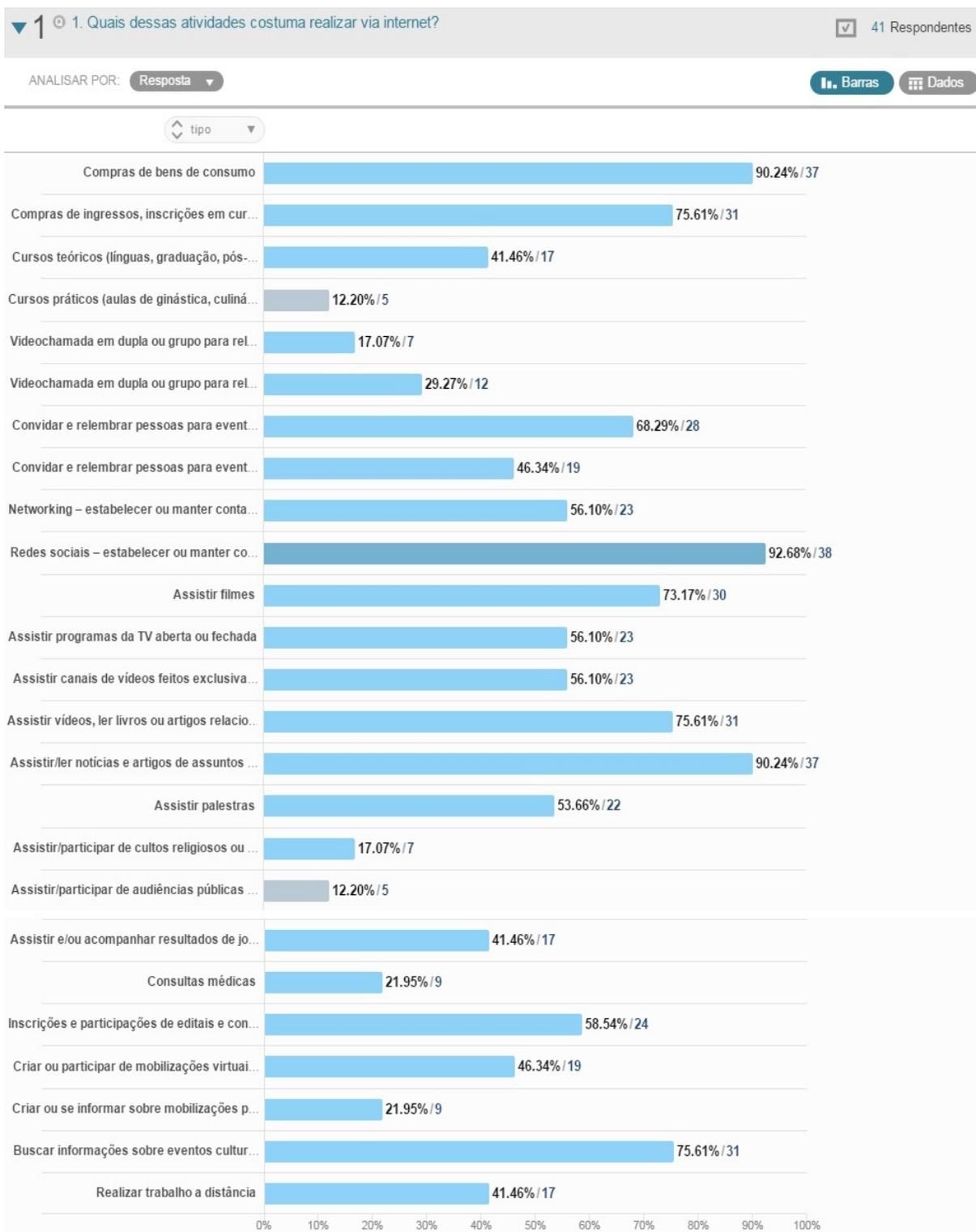
SOUM, C. *Etienne Decroux e a mímica corporal dramática*. Disponível em <http://www.mimus.com.br/corinne2.pdf>. Acesso em 11.jun.2016. 14:55h.

STABILE, M. *Aula 1 – Mídias Sociais*. Brasília, Uniceub, 2015. Disponível em: <http://www.campusonline1.ead.uniceub.br/mod/book/view.php?id=16252>. Acesso em 31.ago.2015, 20:40h.

TOSTA, E. *Pina Bausch e a Dança Teatro*. Disponível em <http://www.caleidoscopio.art.br/cultural/danca/danca-contemporanea/pina-bausch.html>. Acesso em 11.jun.2016, 14:50h.

VALERIO NETTO, A.; MACHADO, L. S.; OLIVEIRA, M.A. *Realidade Virtual - Definições, Dispositivos e Aplicações*. UFPB, 2002. Disponível em: [http://www.di.ufpb.br/li-liane/publicacoes/2002\\_reic.pdf](http://www.di.ufpb.br/li-liane/publicacoes/2002_reic.pdf) Acesso em: 27.mai.2016. 11:15h

## APÊNDICE A – Questionário para público com resultados

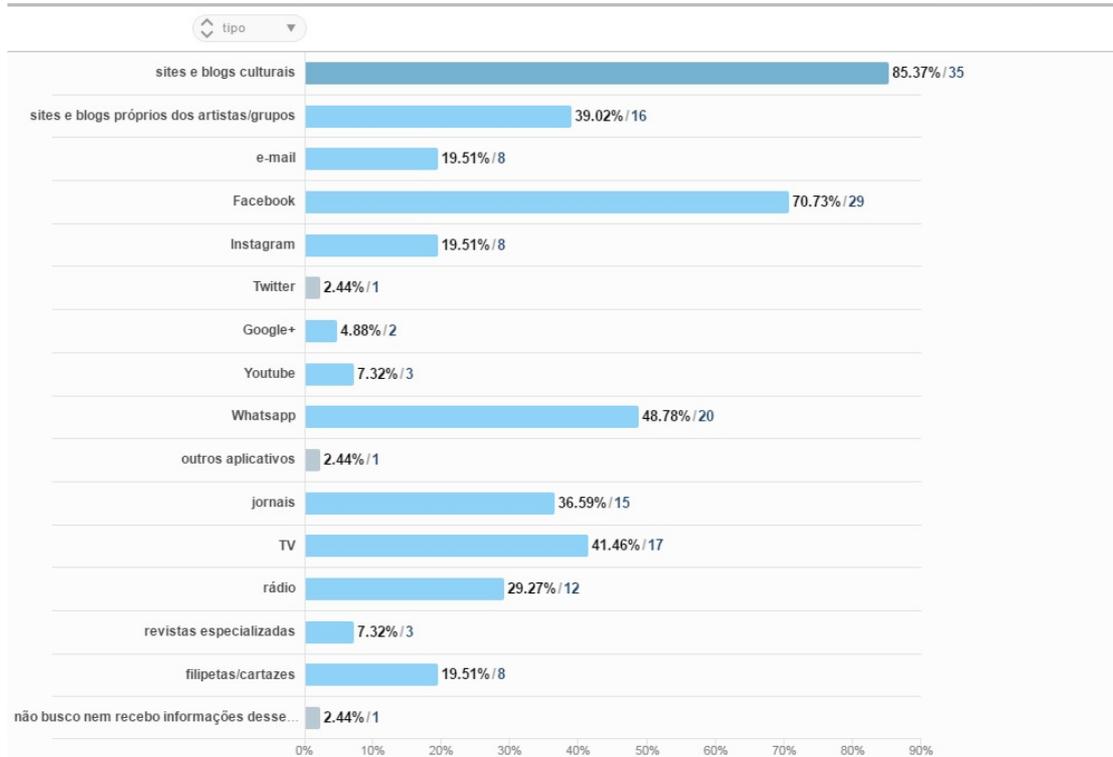


2 2. Onde busca/recebe informações da agenda cultural/lazer de sua cidade? (escolha os meios realmente efetivos, se descarta e-mail ou filipeta sem ver o conteúdo, por exemplo, não marque) 41 Respondentes

ANALISAR POR: Resposta

Barras

Dados

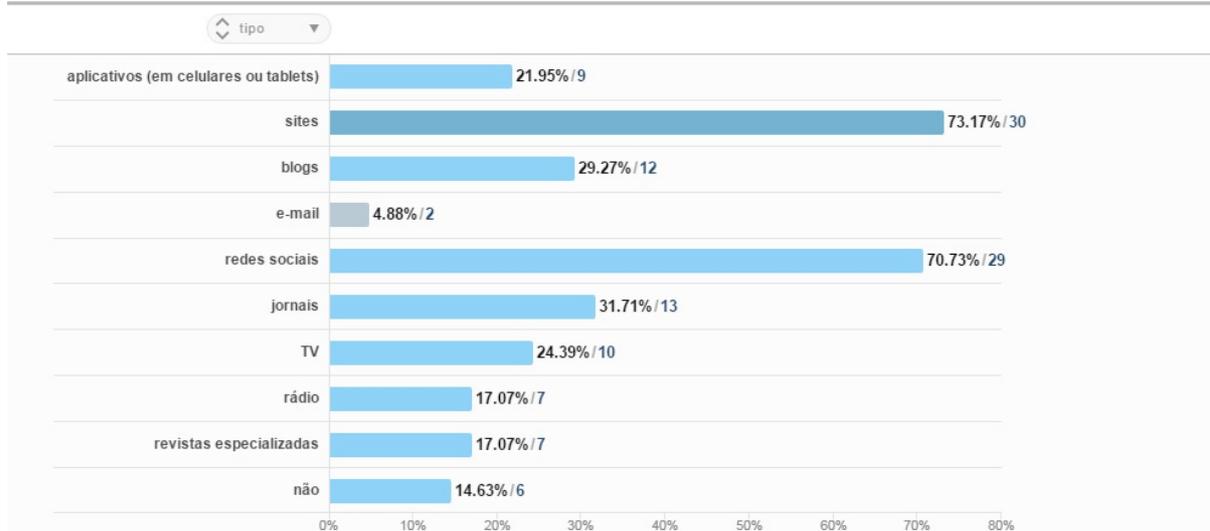


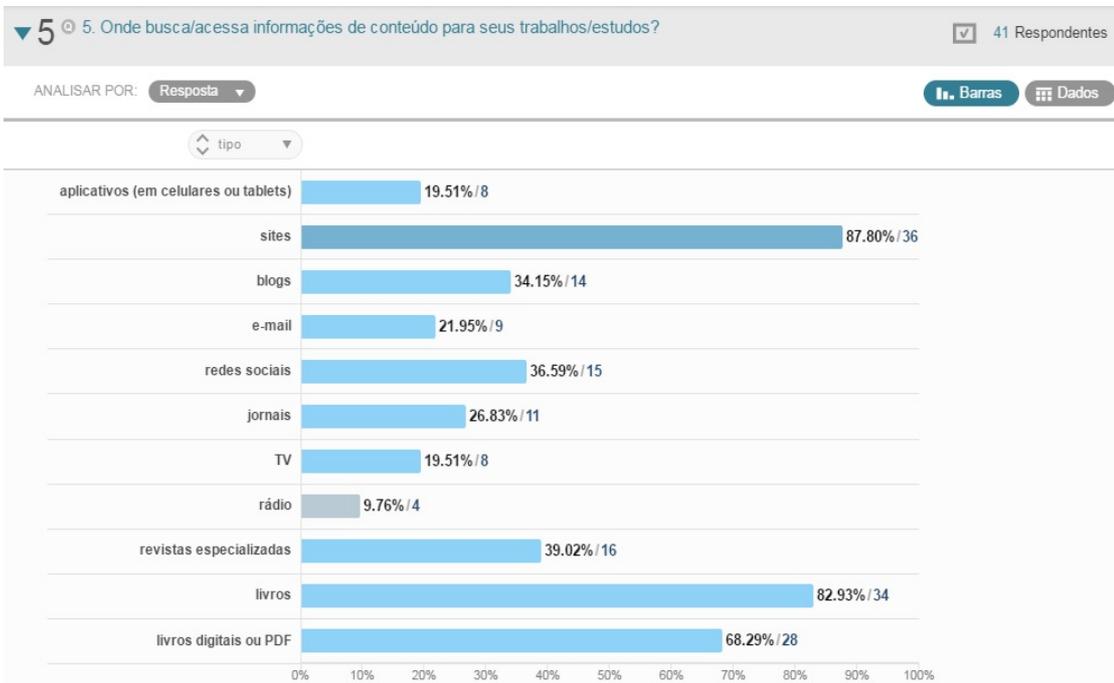
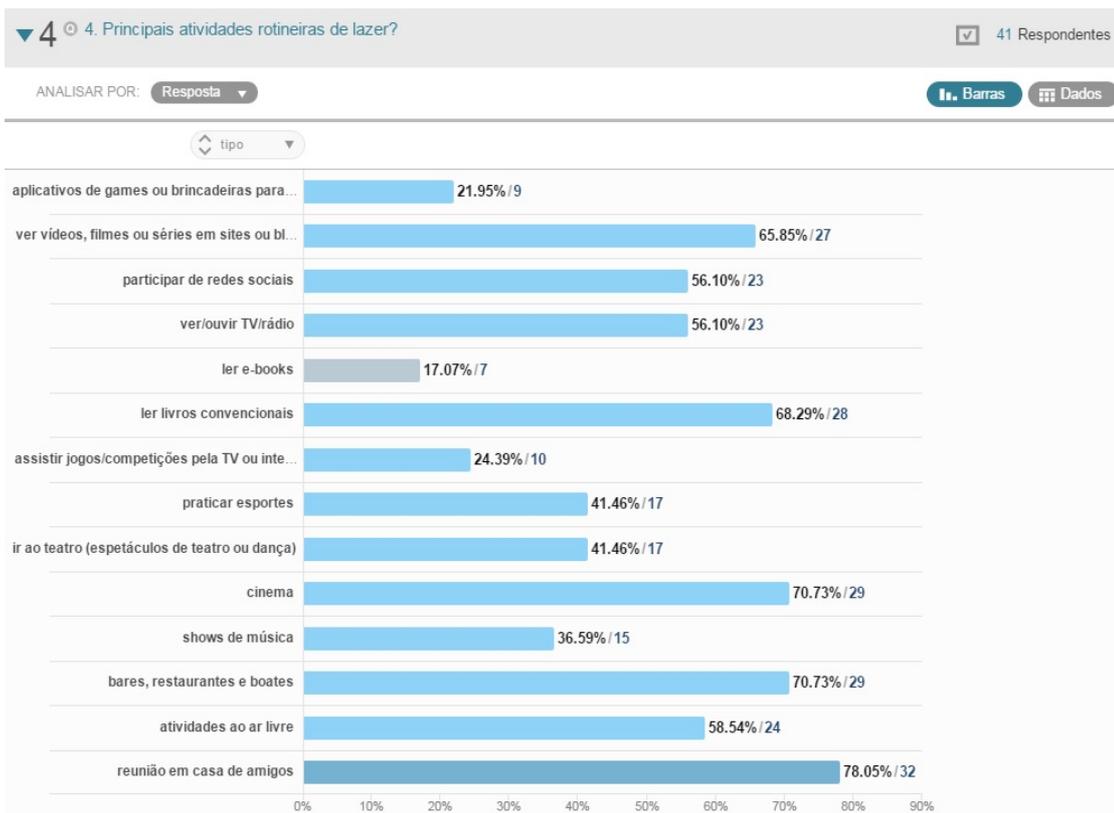
3 3. Tem hábito de ler artigos/notícias sobre arte? (escolha os meios realmente efetivos, se descarta e-mail ou filipeta sem ver o conteúdo, por exemplo, não marque) 41 Respondentes

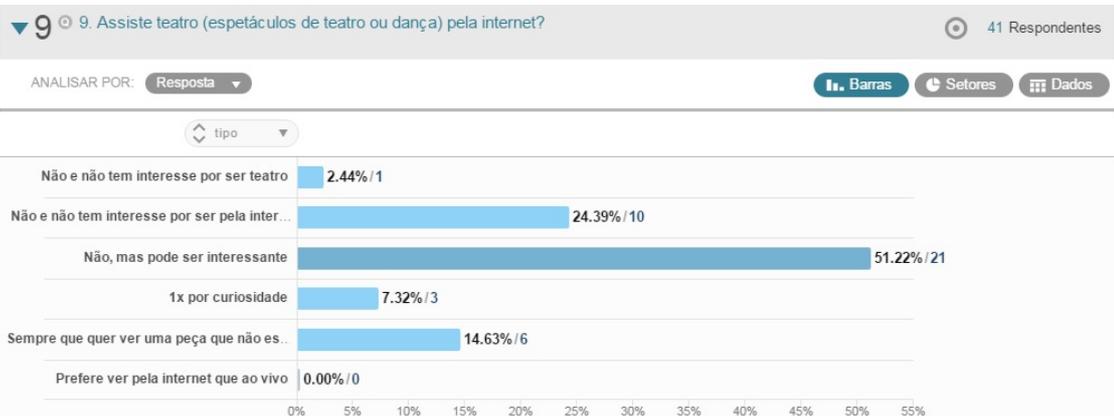
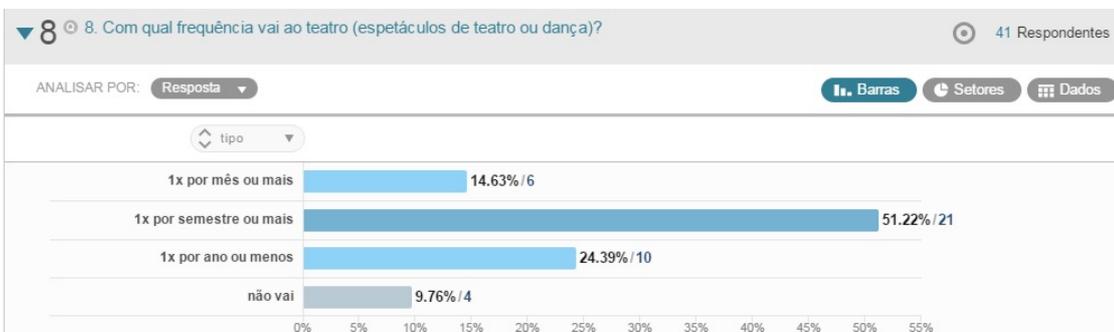
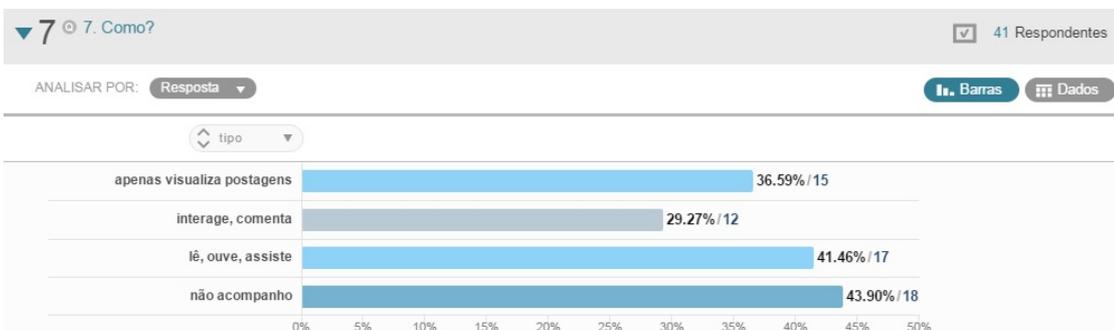
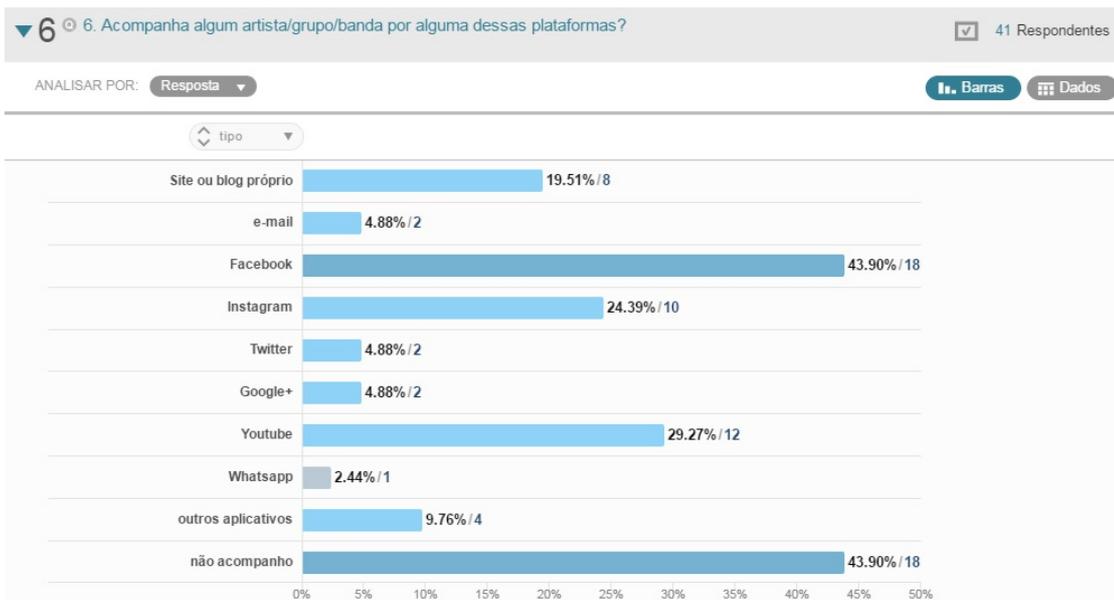
ANALISAR POR: Resposta

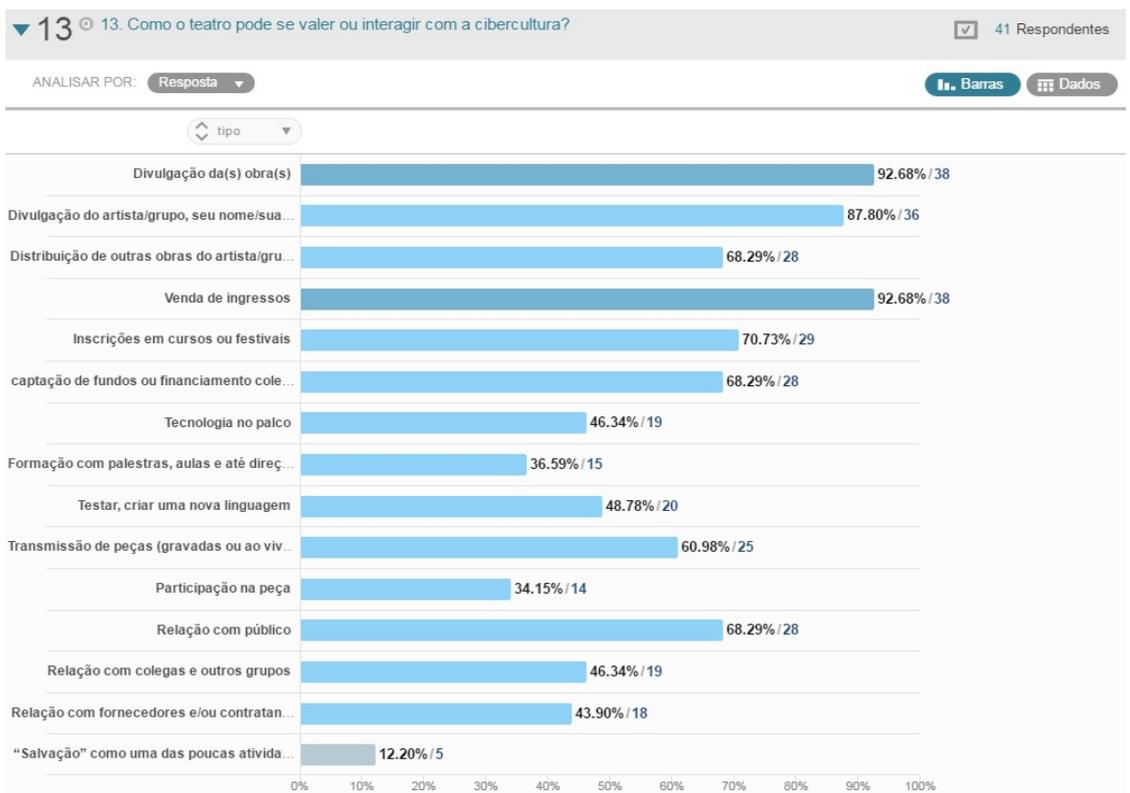
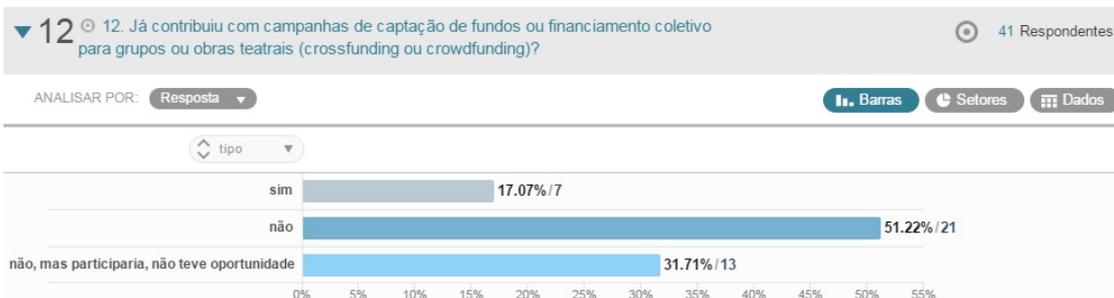
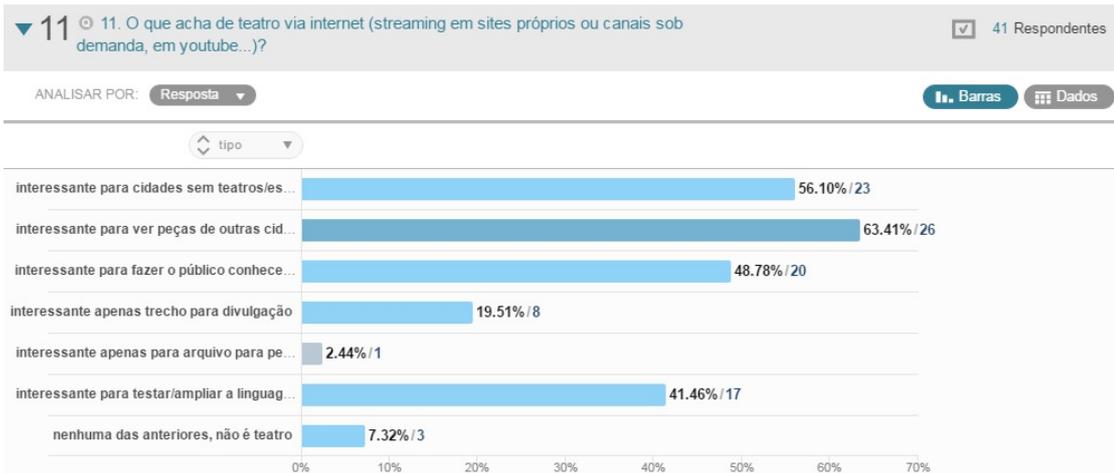
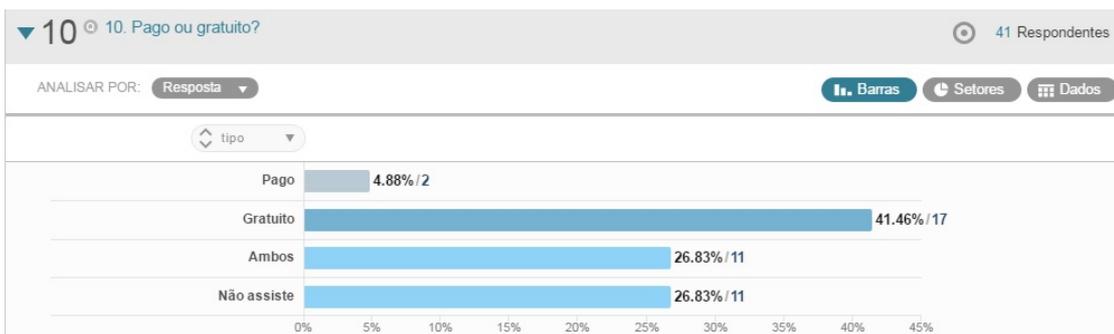
Barras

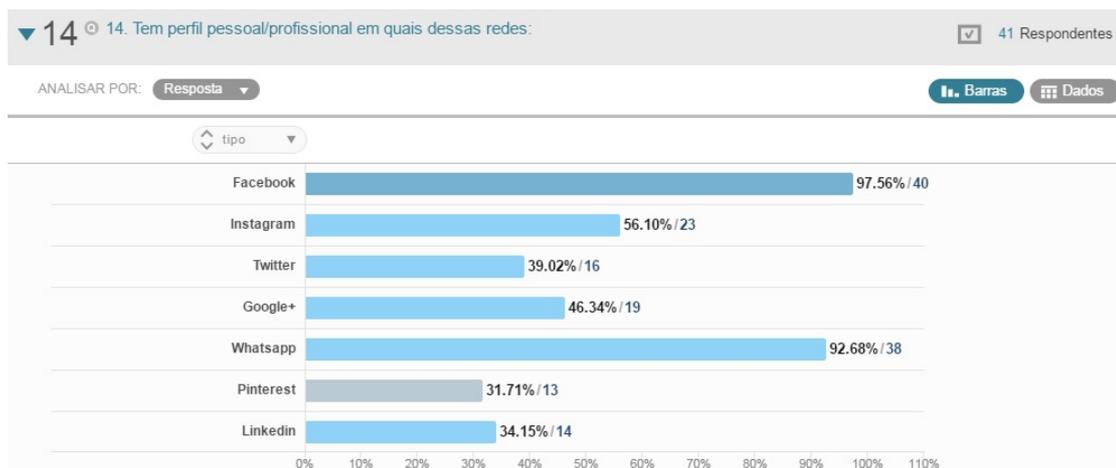
Dados











15. Qual(is) canal(is) de vídeos exclusivos para internet ou de filmes/vídeos sob demanda costuma assistir?

Assisto muito no Youtube e Vimeo, diversos canais, videos de Eckhart Tolle, Prof. José Pacheco, Música clássica, indiana, Teatro, Cinema, Empreendedorismo, Formação profissional. Exclusivo não assisto nenhum

Baixo filmes p assistir no BJ Share

Canal Amigos da Luz

Filmes e séries no Netflix

Nenhum

Nenhum, provavelmente começarei a usar o netflix para conteúdo infantil para meu filho.

Nenhum.

Net Netflix

Netflix

Netflix, Armageddon...

Netflix, tv à cabo (Oi TV), Canais no Youtube e VEVO.

Netflix, youtube, blogs, sites particulares

Netflix.

netflix. Netnow. Youtube

Netflux

Não acompanho nenhum canal de internet.

Não assisto.

Não havia antes, no "questionário", a opção de download de conteúdos específicos na internet. Pois bem, é o que eu faço. Não pago para ver qualquer coisa na internet, baixo tudo de graça; basta saber pesquisar para encontrar TUDO.

não sei

Porta dos fundos e Netflix

porta dos fundos; shows de músicas de artistas independentes no youtube.

Vários canais do YouTube e Netflix.

www. tabonitobrasil. com YouTube

You tube, Netflix, NetNow.

youtube

Youtube, Popcorn Time

16. Como acha que deve/pode ser a relação entre as artes cênicas e a internet, como deve/pode ser a interação entre o virtual e presencial? E/ou o que acha das atividades essencialmente presenciais feitas via internet?

A internet pode ser um espaço de interação entre grupos e artistas, troca de conhecimento e informação com menor custo. Também de divulgação dos trabalhos. Nunca tinha pensado em assistir peças transmitidas pela internet, embora saiba que o streaming vem ganhando espaço cada vez mais relevante para a cultura digital.

A internet é uma poderosa forma de comunicação, tanto para divulgação de programação e conteúdo quanto para levar conhecimento às pessoas, mesmo à distâncias enormes. Facilita a vida de todos e deve ser explorada para divulgação de conhecimento e cultura.

A maior parte dos 'realizadores' não tem noção do que seja arte cênica e deposita nas redes (sejam elas sociais ou pessoais) produtos muito ruins, cópias e imitações mal feitas. Segundo: Essa maior parte quer atingir todo público com a sua "arte", sem saber o tipo de "internetespectador" que a receberá. Independentemente do receptor, o artista deveria disponibilizar trabalhos com o mínimo de boa qualidade. Não é isso que se observa.

A relação entre artes cênicas e internet no meu ponto de vista será sempre limitada devido ao caráter eminentemente presencial, do Teatro. O agora! O crescente uso da internet depende do tipo de utilização. A internet é uma excelente ferramenta que pode ser utilizada para vários propósitos, ler livros difíceis de obter por outra via, estudar, assistir filmes, teatro etc.

A televisão e Internet não transmitem a mesma emoção que o Teatro. No entanto, muitas peças televisionadas fazem sucesso. Assim, acredito que a ideia seja interessante.

Acho interessante a proposta de teatro via internet, uma vez que tenho dificuldade em ir em eventos culturais adultos (cinema, teatro, concertos), pois tenho filhas pequenas e a logística é complicada. Penso que o mesmo ocorre em várias famílias e, por isso, sites como Netflix estão se expandindo por todos os lares

Acho interessante vc comprar o ingresso e poder assistir o espetáculo em casa. Pode até ser preço diferenciado pra peça gravada e peça ao vivo.

Acho que a internet pode ser um excelente meio de divulgação e transmissão de projetos de arte cênica. Acho que o principal problema seria desenvolver uma maneira eficiente de fazer pessoas que não tem interesse em teatro serem efetivamente instigadas ao ponto de dedicar um tempo para parar e se concentrar na apresentação oferecida.

Acho que pode ficar sem-graça.

Acho que poderia haver uma interação entre o teatro e a internet já a rotina das pessoas estão muito ligadas ao mundo cibernético

Acredito que seja uma nova forma de apresentação. Terá sua própria técnica de apresentação e divulgação. Não será apreciado por todos que já frequentam o teatro, mas será capaz de captar novos públicos. Imagino que as apresentações deverão ser curtas e dinâmicas para manter a atenção da platéia virtual.

As peças podem aproveitar a possibilidade de conexão e transmissão ao vivo para realizar projetos transmídia e performances que envolvam pessoas em locais diferentes.

Aulas internet. Provas presenciais. Aulas esporádicas presenciais.

Basicamente, para "transmitir" a informação. A "interação" é secundária.

Com a tecnologia disponível hoje em dia a distinção entre virtual e presencial fica cada vez menor. Com o advento de tecnologias de realidade virtual, praticamente não haverá distinção. A diferença entre a interatividade virtual versus presencial será cada vez menor. Cabe aos artistas saber como aproveitar a tecnologia e ter companhias com atores trabalhando remotamente, aproveitar a possibilidade de ter cenários virtuais, o que diminuiria em muito o custo de uma produção e poderia ter uma qualidade melhor

do que a atual. Além de permitir o alcance de um público maior, sem ter que ocorrer o deslocamento físico para os espetáculos.

Como acha que deve/pode ser a relação entre as artes cênicas e a internet, como deve/pode ser a interação entre o virtual e presencial? Acho deve ser aprimorada. A internet é uma tecnologia sem retorno e as artes cênicas devem se adequar a essa ferramenta como forma de se desenvolvimento. Atualmente as formas de gravação estão tão avançadas que a gravação e reprodução virtual de uma encenação teatral podem não perder para a apresentação presencial. É claro que de algum modo a apresentação presencial permite uma interação e uma troca de realidades com os demais expectadores, que a internet não tende a proporcionar, mas não há como lutar contra isso, se não usando a própria ferramenta a internet para abrir a percepção das pessoas para o mundo muito mais extraordinário que há fora dela.

Como marcado na pergunta 13, acho que o teatro, assim como qualquer outra atividade, pode se valer da internet para muita coisa... divulgação, venda de ingressos, captação de fundos, relação com público/colegas/fornecedores... Também acho bom poder assistir pela internet a uma peça presencial gravada ou transmitida ao vivo, mas nunca tinha pensado sobre o teatro feito pra ser transmitido via streaming, não sei se seria ou não teatro. Acho que o crescente uso da internet facilita o acesso a informação e a interação entre pessoas distantes, mas também precisamos manter os relacionamentos presenciais para que as gerações futuras não se relacionem só virtualmente. Semelhante ao que acontece com a disponibilidade de equipamentos de filmagem, filmamos a vida ao invés de vivê-la.

Considero a internet um ótimo canal para divulgação, para despertar curiosidade... Mas, a visão que eu tenho de artes cênicas é que elas deviam ser o mais presencial possível.

Considero a internet uma ferramenta contemporânea e que veio pra ficar. Por isso, não utilizar-se dela é "rabugenzisse" de quem não quer adaptar-se. Contudo, acho perigoso o uso excessivo e a virtualidade excessiva das relações no mundo atual. As pessoas deixarem por exemplo de ir ao teatro para assistirem a peça online me assusta, porque penso atitudes como essas contribuem para o enclausuramento das pessoas dentro de suas "bolhas", de seus mundos. Acho que a internet veio para contribuir, mas como tudo, em excesso, tende a ser desastroso.

Curto mais presencial, virtual somente as opções anteriormente assinalada

Divulgação e venda de bilhetes

Divulgação do trabalho, datas e horários

Enviado

Enviado por e-mail

Intensa

Isso tudo ainda é novo e as possibilidades são imensas. A internet em pouco tempo não será mais uma coisa a parte na vida das pessoas, não será mais um mundo virtual e sim real e super presente

No meu entendimento, as atividades essencialmente presenciais devem utilizar a Internet apenas como aliado (divulgação, parcerias etc), mas não como o único espaço para o produto em si. É válida a transmissão pela Internet de uma peça que está sendo encenada em algum local físico e aberta para o público presencial, mas, na minha opinião, não funciona se for uma transmissão apenas para o público virtual. Acredito que isso possa esterilizar o produto teatro, ao evitar o contato direto entre os atores e o público, ainda que muitas peças não façam uso do público ou mesmo prefiram que o público não participe.

Não sei dizer

Não tenho opinião formada.

Não teria e, não tenho interesse, em peças teatrais virtuais...

Não tinha conhecimento da relação que pode existir entre a Internet e o teatro antes de responder esta

pesquisa. Realmente é uma questão a se pensar. Para mim, apenas como uma opção remota ou quando única opção. Algumas vertentes artísticas não combinam com o ambiente virtual, tem que haver o olho no olho, o tet a tet, a reação do público, algum ápice que a câmera não captar. Vale destacar que, apesar da necessidade que a arte requer, a viralização da Internet contribui bastante para a descoberta de vários artistas e artes. Mas ainda acredito que no caso da arte deve prevalecer o presencial.

o que acha do crescente uso cotidiano da internet? Vejo de maneira muito positiva. Considero um meio riquíssimo para o crescimento pessoal e profissional em vários campos da aprendizagem e do conhecimento, bem como um meio riquíssimo para o entretenimento e de contato entre pessoas, enfim, um meio cheio de possibilidades em uso e com muito mais possibilidades potenciais.

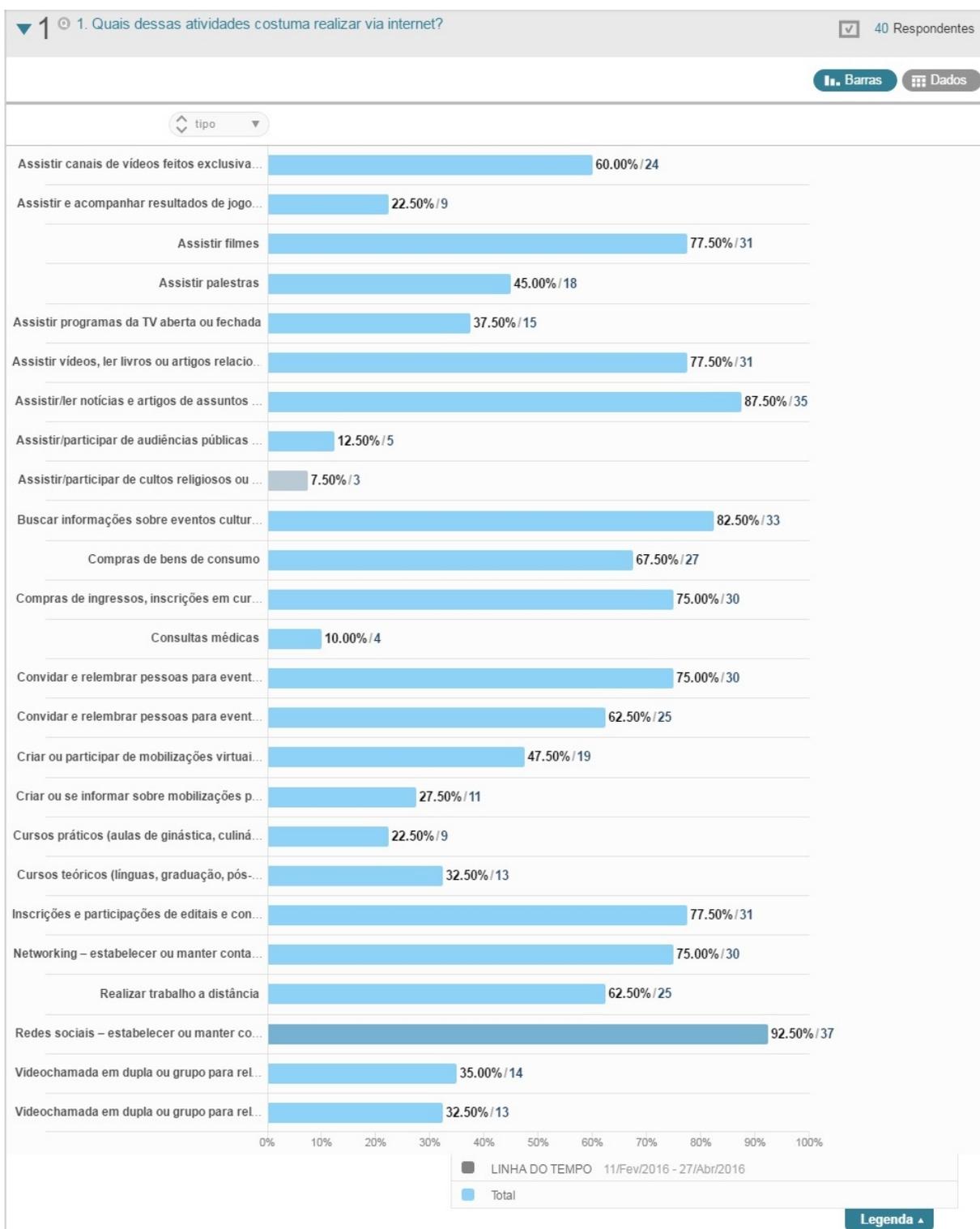
Relação amigável: tendo as duas opções como fonte de lazer, entretenimento e lazer. Interessante.

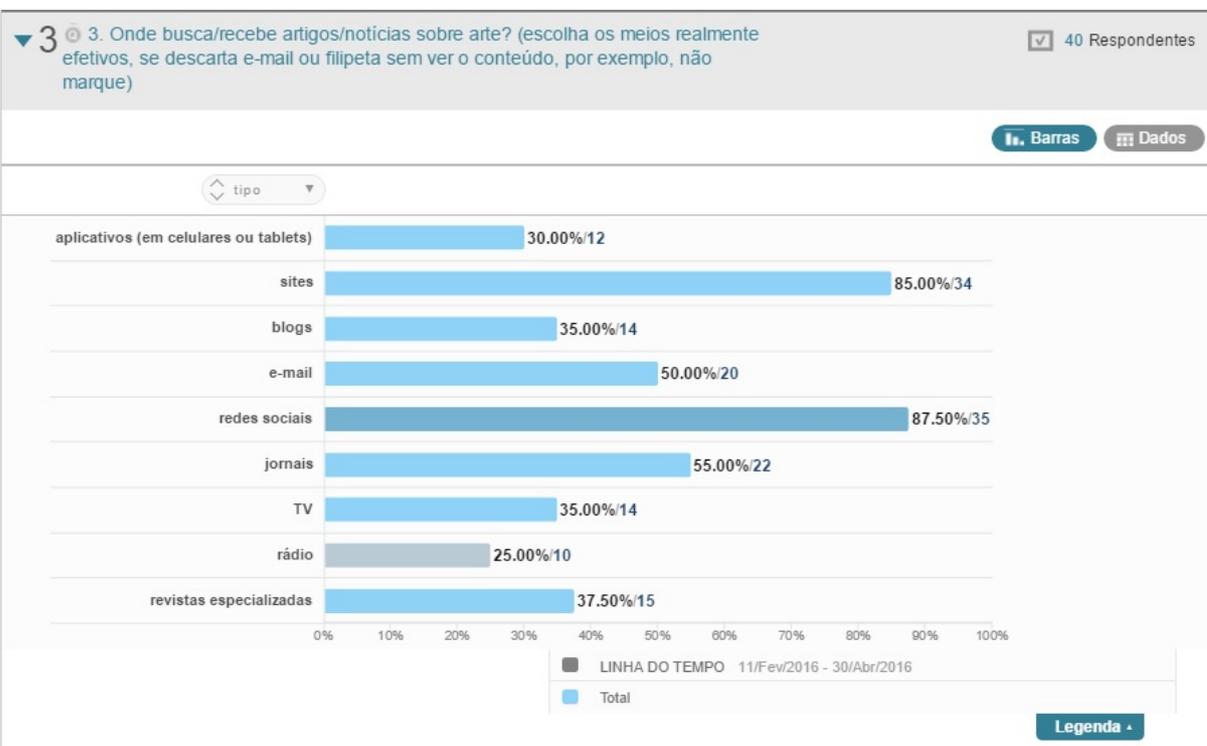
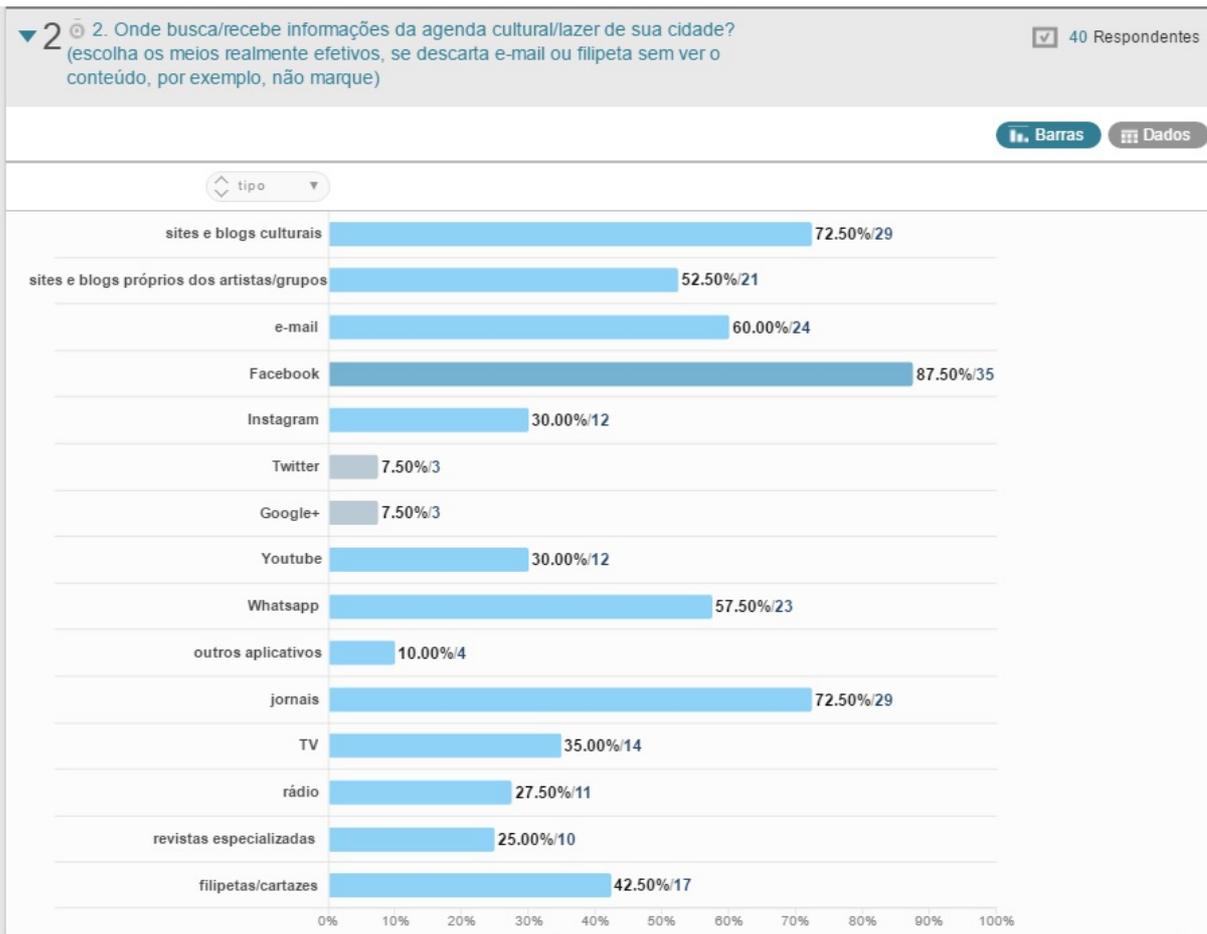
Sempre devem caminhar juntas com o intuito de acrescentar conhecimento umas as outras. Acho que tudo que é feito presencial ou via internet é válido para o crescimento e conhecimento do cidadão brasileiro.

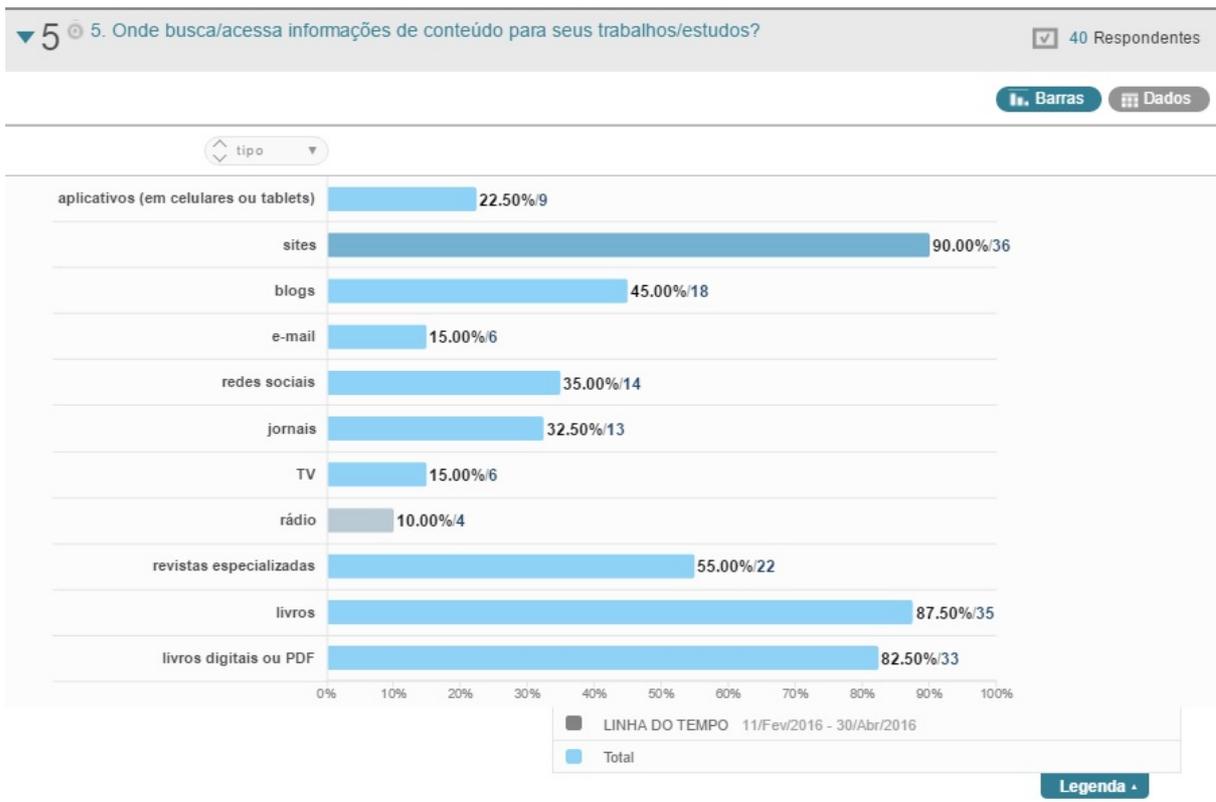
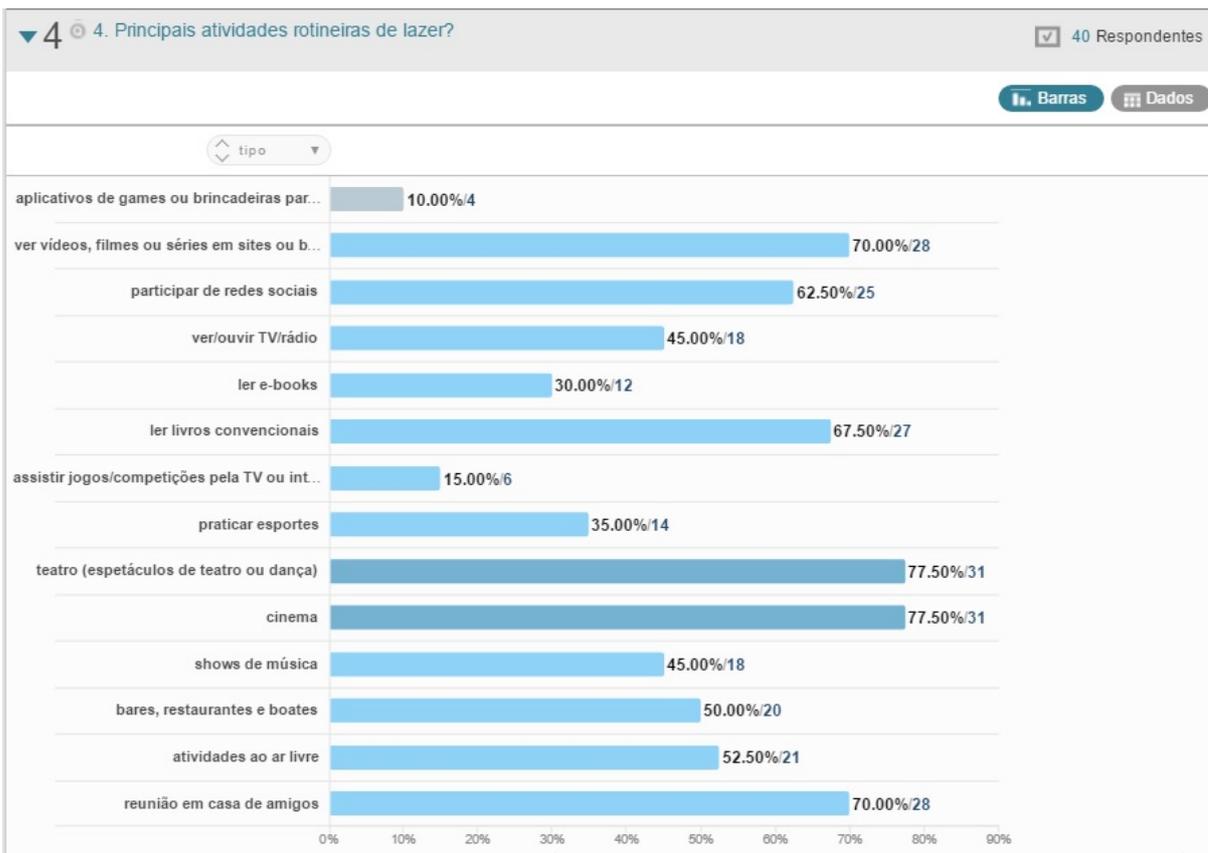
Teatro e internet tem que conviver, arte e tecnologia em interação, não. Podem isolar-se e sim achar pontos em comum e é claro acho que o teatro presencial sempre terá suas vantagens insubstituíveis, como sentir o artista no palco, sua emoção de perto, como nos programas de culinária que costumam de dizer que a tv não. Consegue transmitir o cheiro que sai da comida que está sendo feita....assistir o artista de perto no palco, sentir sua emoção tem algo de parecido que a internet não vai transmitir, porém....quantas pessoas de lugares tão. Distantes poderão ouvir, ver e participar? Não. É mesmo? E a facilidade de acesso e rapidez então?

Teria curiosidade de ver a eficiência entre interação real X virtual em termos artísticos, porque hj meu acesso é apenas a hongouts (ao vivo) ou interação via comentários e / ou divulgação em redes sociais. Acho que os canais de YouTubers, por exemplo, já se enquadrariam mais na plataforma editada de vídeo, a linguagem é muito distinta da cênica.

## APÊNDICE B – Questionário para artistas com resultados



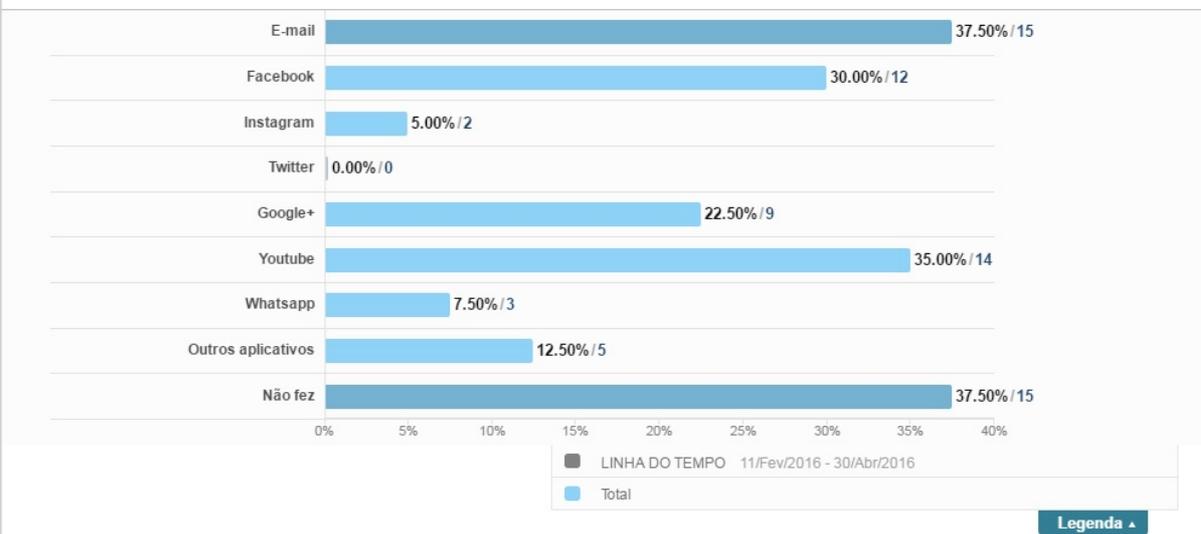




6 6. Já fez pesquisa/entrevista para construção de conteúdo ou crítica para seus trabalhos em quais dessas plataformas? 40 Respondentes

**Barras** **Dados**

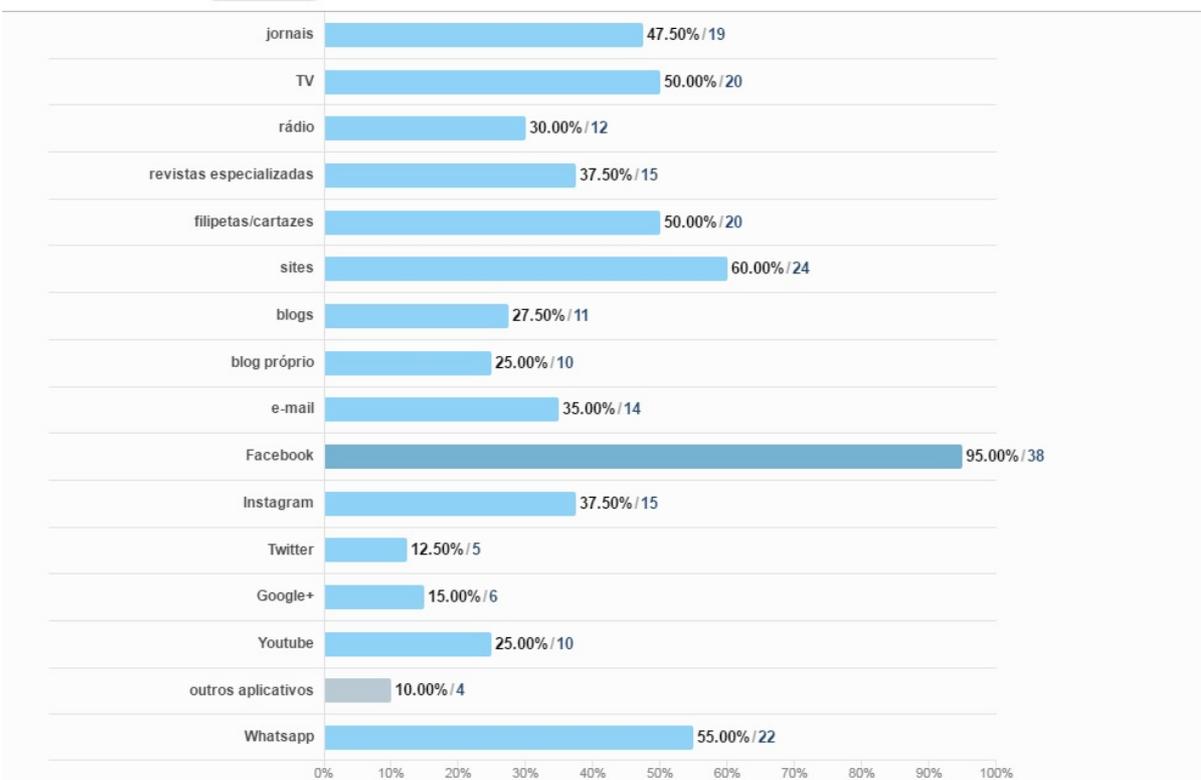
tipo



7 7. Qual (is) meio(s) considera mais efetivo para divulgação de seus trabalhos: 40 Respondentes

**Barras** **Dados**

tipo



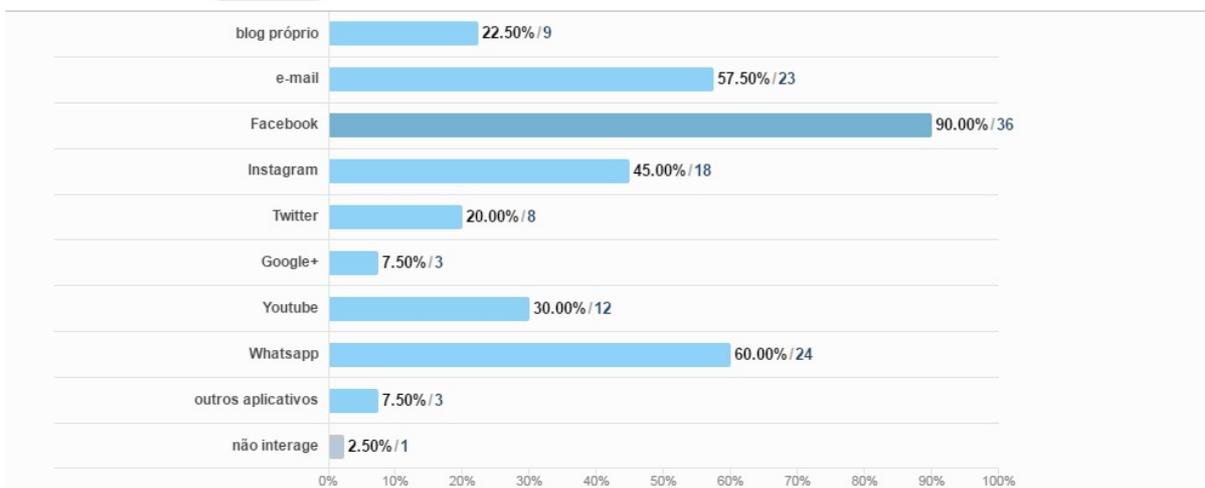
▼ 8 8. Interege com seu público (espectadores ou alunos) via internet?

40 Respondentes

Barras

Dados

tipo



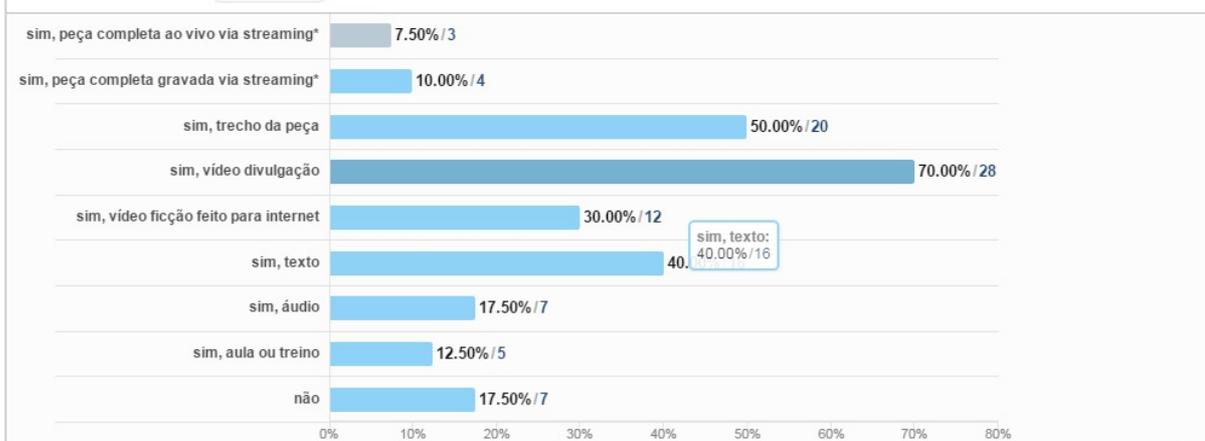
▼ 9 9. Já disponibilizou conteúdo pela internet (streaming em site próprio ou de canais de vídeo sob demanda)?

40 Respondentes

Barras

Dados

tipo



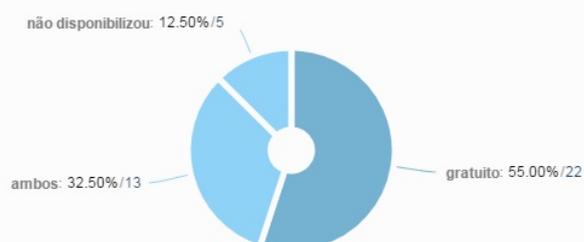
▼ 10 10. Pago, gratuito ou ambos?

40 Respondentes

Barras

Setores

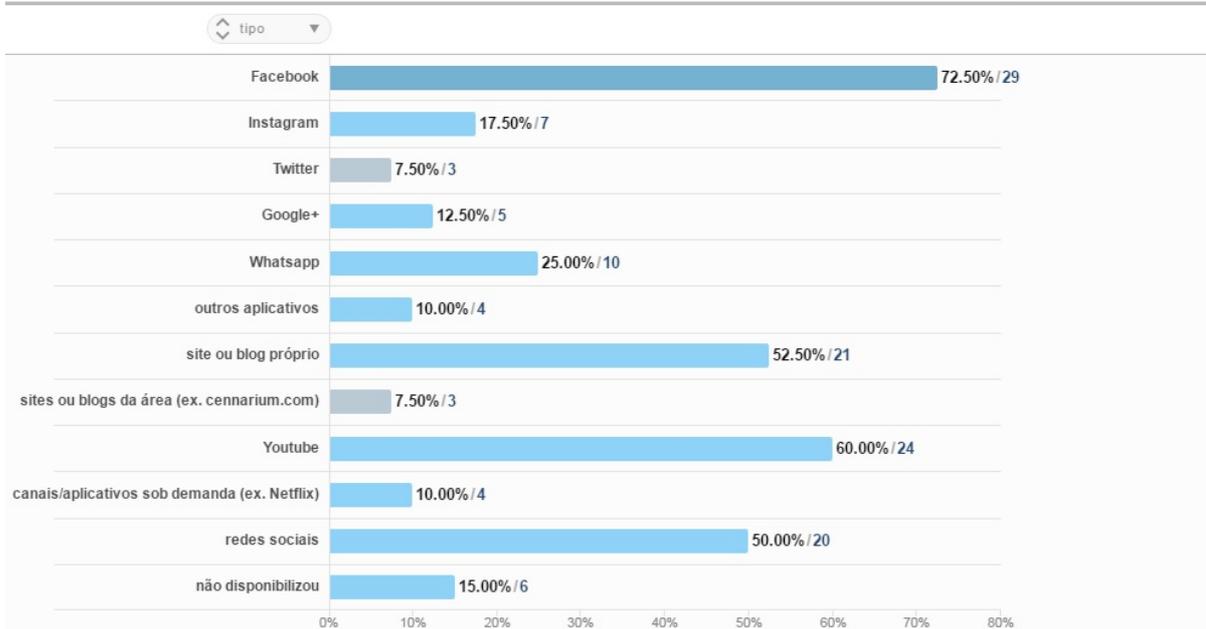
Dados



▼ 11 11. Em qual plataforma?

40 Respondentes

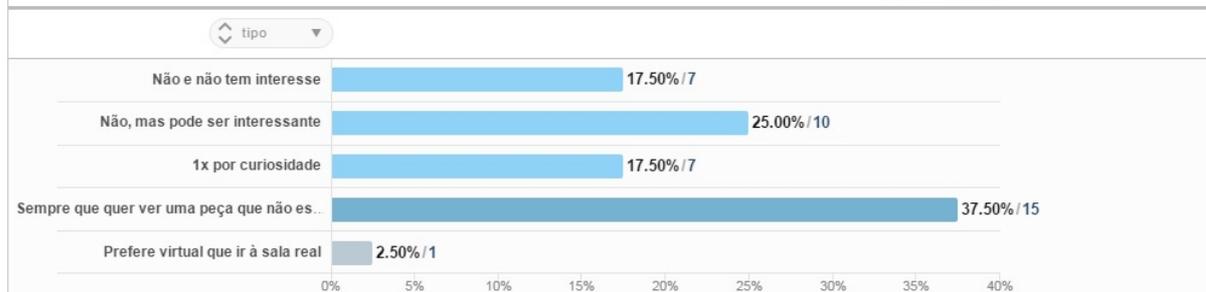
Barras Dados



▼ 12 12. Assiste teatro (espetáculos de teatro ou dança) pela internet?

40 Respondentes

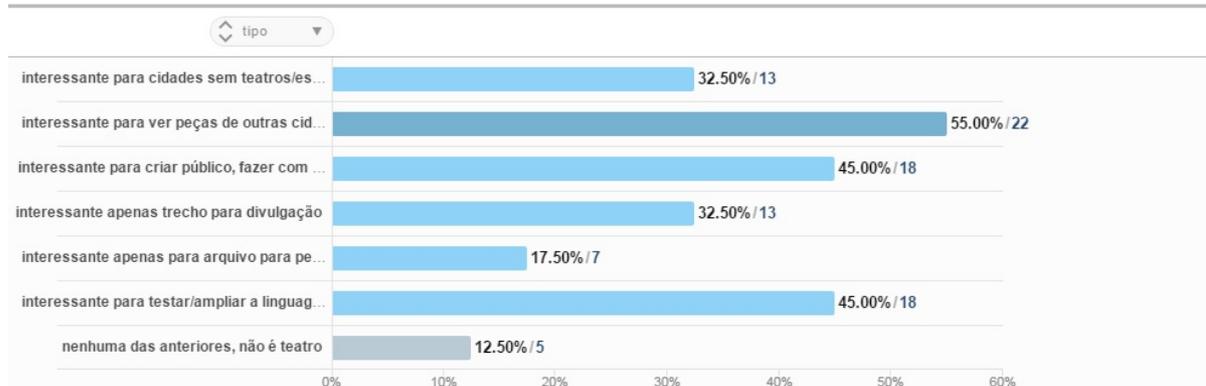
Barras Setores Dados



▼ 13 13. O que acha de teatro via internet (streaming em sites próprios ou canais sob demanda, em youtube...)?

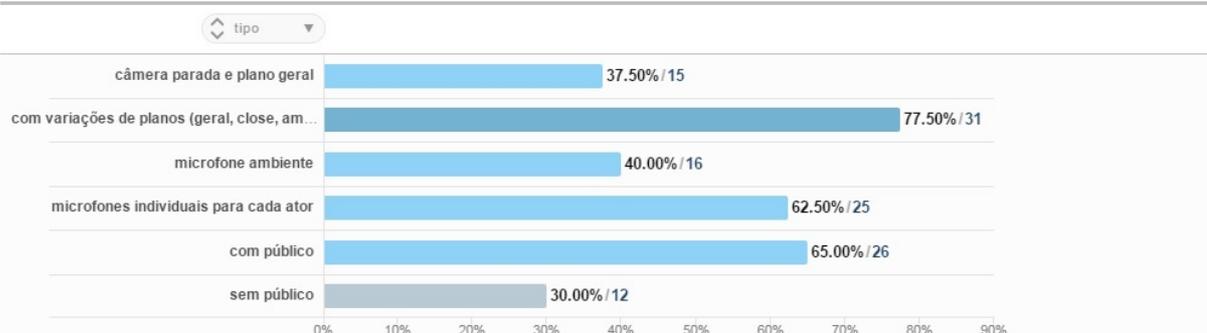
40 Respondentes

Barras Dados



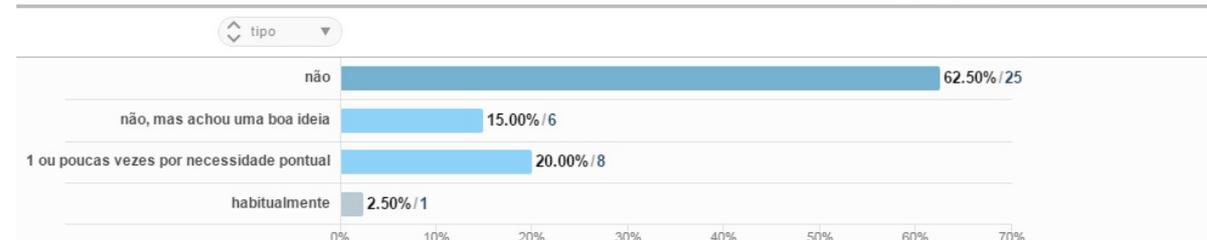
▼ 14 14. Como acha que deve ser a captação das imagens e áudio? 40 Respondentes

**Barras** **Dados**



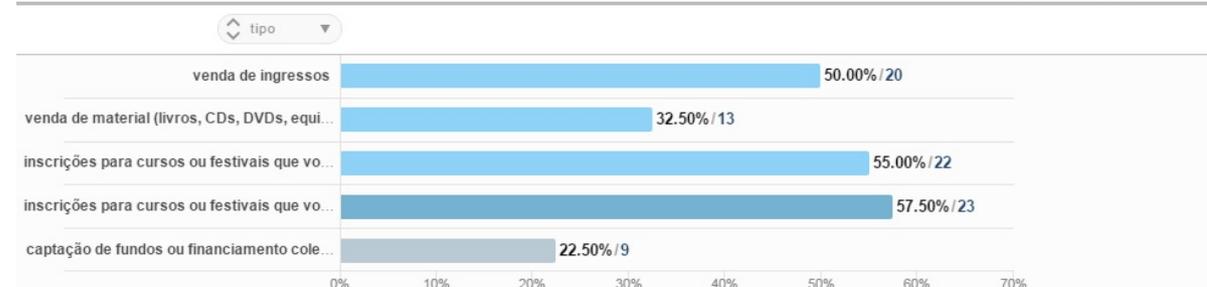
▼ 15 15. Realiza ensaios pela internet? 40 Respondentes

**Barras** **Setores** **Dados**



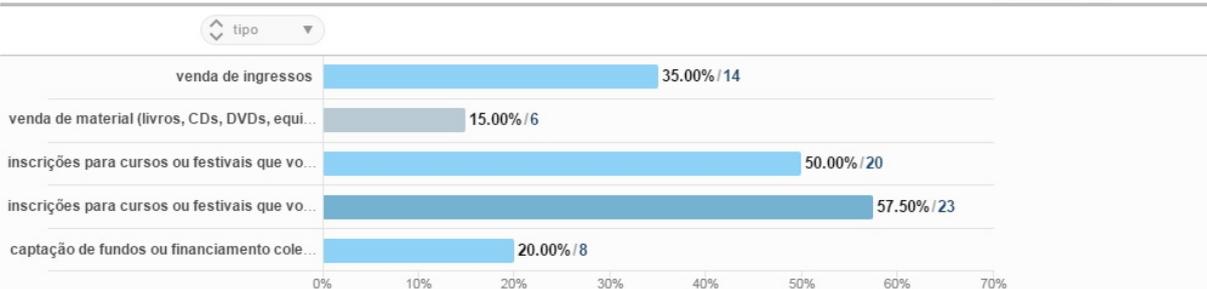
▼ 16 16. Utiliza ou já utilizou a internet para relações comerciais? 40 Respondentes

**Barras** **Dados**



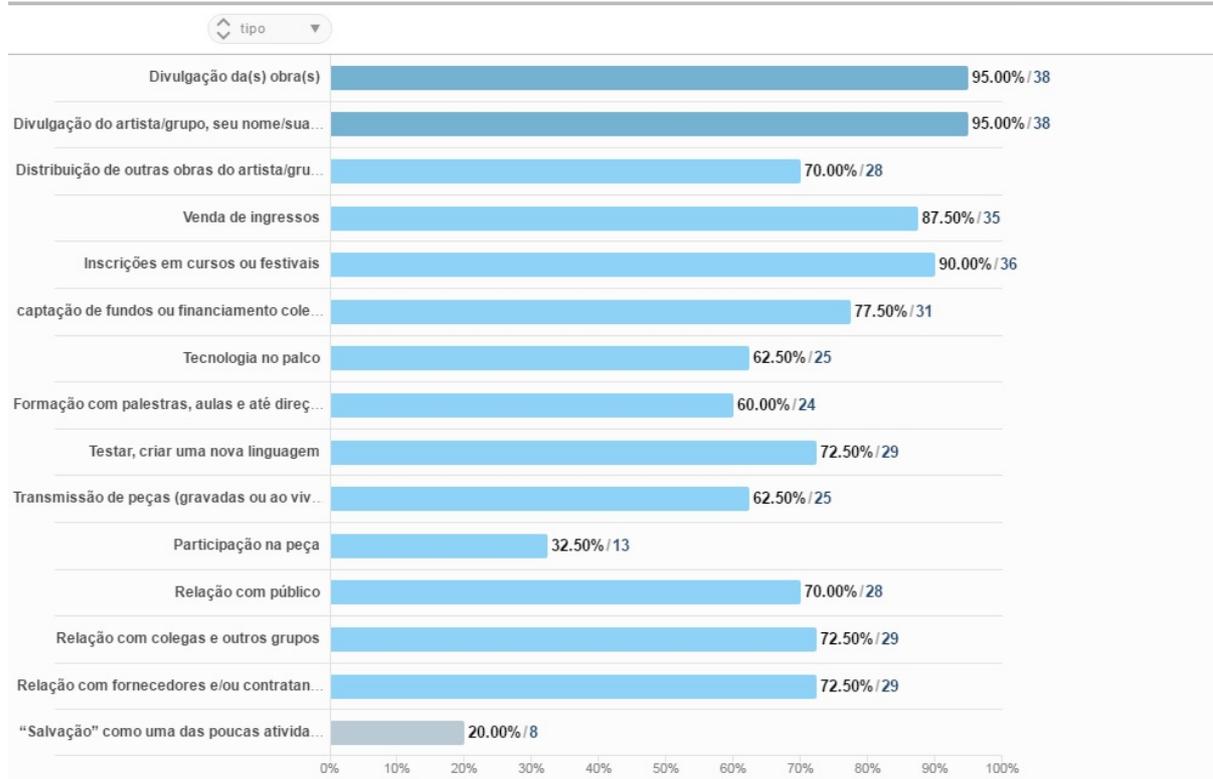
▼ 17 17. Para qual delas foi vantajosa? 40 Respondentes

**Barras** **Dados**



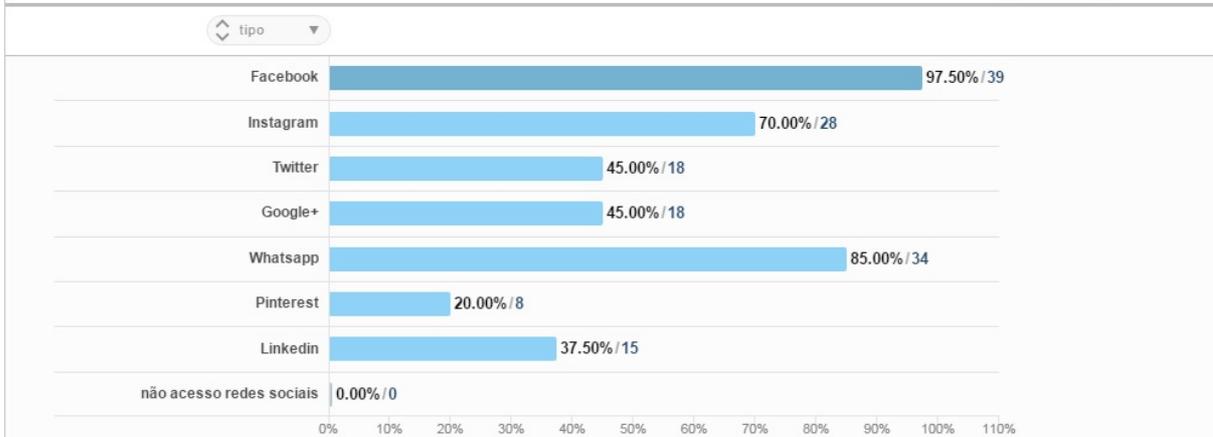
▼ 18 18. Como o teatro pode se valer ou interagir com a cibercultura?  40 Respondentes

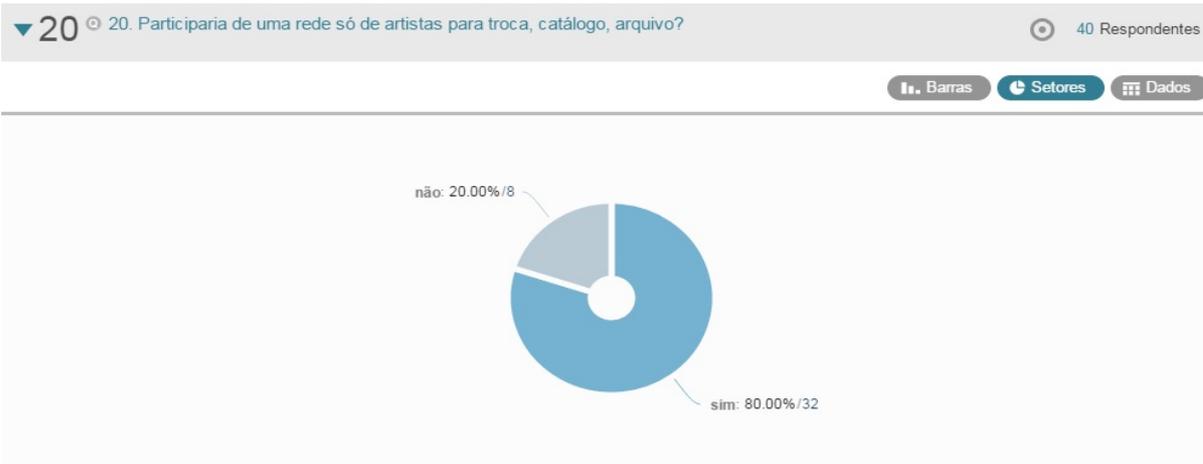
**Barras** **Dados**



▼ 19 19. Tem perfil pessoal/profissional em quais dessas redes:  40 Respondentes

**Barras** **Dados**





21. Qual(is) canal(is) de vídeos exclusivos para internet ou de filmes/vídeos sob demanda costuma assistir?

Eu baixo filmes e séries

Eu não sou fiel a nenhum canal específico, nem me ligo no nome dos canais, mas sempre estou assistindo os vídeos, filmes pela internet, através do youtube, e, se netflix também entrar como canal virtual para filmes, também costumo assistir com frequência.

HBO GO Netflix Fox Play

Nenhum

Net Flix

Netflix

Netflix e canais de youtube que abordam universo de jogos de videogames e de aprendizagem de idiomas

Netflix e Net Now.

Netflix, Now (NET)

netflix, youtube

Netflix, Youtube, Vimeo, Itunes

Netflix.

Não costumo assistir

palestras

Porta dos fundos, Filmes

Porta dos Fundos

Tv a cabo.

You tube

You Tube, Vmeo e Netflix

You tube, vimeo, netflix, Globo play

YouTube

YouTube Netflix

Youtube e Netflix.

Youtube e Vimeo

youtube vários

YouTube, Netflix

22. Como a relação entre artes cênicas e internet, essas possibilidades de interação entre o virtual e presencial podem afetar a linguagem teatral? O teatro deve/pode se “apropriar” de elementos da cibercultura para ampliar suas ferramentas e fortalecer sua presença na sociedade contemporânea?

A linguagem deve e pode ser atingida por diversas outras linguagens, externas à habitual, mas sempre preservando também o caráter intimista do TEATRO.

A net se bem utilizada alcança um público enorme e ultrapassa fronteiras. Deve ter um título "chamariz" BREVE E ATRAENTE QUE DESPERTE O INTERESSE, pois as leituras são cada vez mais diagonais

Acho que é um campo a ser explorado. A internet faz parte do dia-a-dia das pessoas em diversas áreas, assim, o teatro, como outras artes, pode e deve explorar suas possibilidades tanto práticas (de contato, comerciais, divulgação etc) quanto artísticas.

Acredito nisso principalmente para divulgação e formação teórica ou observação de processos, mas para a prática não acho viável

Acredito que a Internet tem sido uma grande mola de divulgação para todas as atividades artísticas, inclusive para as performáticas presenciais, como teatro, dança e música. A forma como chegar ao público e atraí-lo para cada atividade / artista ainda me parece não ter uma fórmula definida. Por mais que se admire um artista, por exemplo, me parece chato e invasivo receber muito material dele pela internet. Talvez um informativo semanal / quinzenal, dependendo do ritmo de apresentações ou performances que aconteçam, possa oferecer uma aproximação agradável. É preciso ter em mente também que, a partir do momento que a performance sai do teatro / sala de apresentações e vai para a tela do computador / tablet / smartphone a apresentação muda de formato e deve se utilizar dos recursos da tecnologia para se tornar interessante para o cyberespectador. A interatividade pode ser interessante, mas creio haver um longo caminho para que funcione bem e garanta diversão e resultados para todos.

Acredito que a linguagem da encenação tem muito a explorar desta relação entre Artes Cênicas e internet/mundo virtual, através de experimentações que possam levar a novas formas e gêneros teatrais. Como não tenho o olhar de encenador, infelizmente, não tenho ideia (ainda) de como se pode fazer isso. Talvez diretores como Zé Celso (que transmite apresentações ao vivo de suas peças-rituais) possam descobrir caminhos. Do ponto de vista dramático, o pensamento desta relação ainda é muito cru. Se do ponto de vista estético, não sei apontar caminhos, creio que no que diz respeito à divulgação, conquista de espaço e formação de público, a internet deve ser alvo prioritário dos artistas. Já é nítido que matérias de jornal e TV não rendem público como antigamente.

Acredito que as artes cênicas ainda descobrirão maiores interações entre virtual e real conforme houver mais domínio e interesse dos artistas em dominar os meios digitais e na medida em que a tecnologia evoluir, oferecendo maiores e mais complexas formas de interação e, ao mesmo tempo, mais simples de realizar.

Acredito que as artes cênicas existam de maneira a somar com as tecnologias. Tudo o que possibilite desenvolvimento de novas linguagens e experimentações é válido, até porque as artes cênicas estão em constante diálogo com o mundo e suas transmutações. Apropriar-se da cibercultura é inevitável já que quem faz teatro é a mesma pessoa inserida no contexto das grandes mídias e velocidade de informações.

Acredito que o teatro tem muito a crescer ao se utilizar das novas tecnologias tanto na sua produção quanto no treinamento dos profissionais envolvidos, tanto da direção quanto dos atores.

Ao meu ver, o mundo mudou completamente de poucos anos pra cá. A internet é um novo território e muitos mistérios ainda estão sendo desvendados. A própria sociedade ainda está se dando conta de como a vida dela mudou completamente através da internet. Estamos vivendo uma era virtual, é quase como uma nova dimensão. Muitos de nós vivemos muito mais tempo de nossas vidas no mundo virtual, (me incluo nisso) E experimentamos o mundo real de outro jeito, diferente de como era antes. As pessoas agora encontram sua turma, seu estilo (cada vez mais específico), seus relacionamentos e sua profissão pela internet. Inclusive, os estilos podem até estar sofrendo mutação e sofisticação, por conta da cibercultura. Novos meios de se expressar, de existir, estão sendo inventados. O teatro, como expressão milenar, acredito eu, tem sua salvação neste novo mundo, a partir do momento em que se permite renascer, dialogar e usufruir desse novo tempo. Aliás, as pessoas estão sedentas por experiências reais.

As artes estão se fundindo em algo novo a exibição virtual expande os horizontes, mas impõe restrições para quem quer replicar a experiência atual (teatro tradicional) dentro dessa nova plataforma. Talvez, quem sabe, surja daí um híbrido entre teatro, TV e cinema.

Através de plataformas e canais, sites e emails de divulgação para melhor acesso a arte

Eu acho que a cybercultura não pode pegar o lugar da cultura física, e sim incentivar as pessoas a irem para o teatro, dar um um gostinho de como estar no espaço faz toda a diferença.

Eu penso que o teatro è atualmente cheio de não-teatro. Muitas experimentações e tecnologias entraram no palco. No entanto, na maior dos casos perdemos o mistério desse ofício, que proporciona desse sempre, lago raro hoje. O encontro.

Internet es una herramienta útil cuando se tiene que trabajar con personas de diferentes ciudades, pero en mi trabajo no reemplaza los ensayos presenciales. Por otro lado, a mi entender, las posibilidades de internet (sonidos, imágenes visuales, operar un aparato a distancia, superposición de acciones en lugares distintos, etc) pueden ser usadas en un espectáculo como un nivel discursivo más que se suma a las acciones físicas y vocales de los actores, los vestuarios, lo escenográfico de la sala, entre otros.

Internet está abriendo múltiples posibilidades para la creación y divulgación de las artes. El arte presencial y el arte en Internet son opciones complementarias, y aún, con muchas potencialidades

Lo virtual es una extensión de lo real; el teatro expandido no termina en la escena, continua en el ciberespacio.

Nas construções dramáticas contaminadas, no acesso a públicos diversos, na criação, no ensino, etc

No teatro devemos utilizar todas as inovações tecnológicas que nos é oferecido.

Não podemos julgar os desejos do próximo, simplesmente posso ter a vontade de participar ou não como público ou atuante da cênica. Sim, creio que pode afetar com as linguagens, porém não vejo se é negativo. Sempre vamos precisar correr para afiar nosso trabalho, nossa tradição artística e o mundo sempre vai esta se transformando e provocando rompimentos, e é preciso fortalecer aquilo que acredita e não anulalo. Agora, apropriando os elementos da cybercultura, vai de cada interessado neste tipo de ferramenta, o mundo é grande e cabe nesta pluralidade que existe na arte. Limitar é perder a liberdade de experimentar o meu desejo de expressão no agora. O teatro não tem coronéis e sim provocadores, sempre estamos correndo atrás de algo que nos inquieta. E se neste exato momento é isso que deseja trazer, bem, corra atrás daquilo, mesmo que fracasse, mas a vida é assim, precisamos arriscar. Acredito na presença do ator, e também defendo a liberdade de cada um expor suas crenças teatrais.

Não vejo problema em articular novas formas de diálogo. Mas tentar essa integração para ter o resgate das pessoas para o teatro.

O artista tem que aí tem que ir aonde o povo está e hoje o povo está na internet então não tem jeito de escapar disso temos que criar maneiras, formas novos canais nós temos que Davi pra essa nova plataforma O modelo de temporada ou mesmo de circulação isso se falando de dança não atinge o tanto que atinge nos canais de tv internet e outras plataformas de cyber com vídeo dançando e chegamos a atingir vários países e também temos muitas visualizações dos dos nossos produtos que fazemos muito mais e por um tempo muito menor e muito mais pessoas tiveram acesso ao trabalho do que na no presencial no presencial em 10 em 10 anos nós tivemos a mesma quantidade que no virtual em um ano

O teatro cabe todo na internet. Mas o ator de teatro é um profissional que precisa da presença do público

para evoluir. Por isso, divulgação é uma arma mais utilizável. As outras ferramentas, vídeos e mensagens instantâneas, a longo prazo podem vir a funcionar, se já não funciona em centros com Europa e Estados Unidos. Mas ainda acho difícil no Brasil. Uma vez tentei fazer uma peça onde um dos personagens só aparece via celular, poderíamos ouvi-lo, mas para ver só via celular pois a realidade aumentada precisava ser acionada. Não consegui quem fizesse esta idéia, um dia consigo.

O teatro deve se transmutar porque a sociedade exige inovação em todas as áreas, mas a captação da narrativa em vídeo transforma a peça em cinema. Ou seja, transforma teatro em outra linguagem

O teatro não só pode como deve dialogar com as novas tecnologias e formas de alcance. Devo constatar que hoje em dia seria impossível gerir um grupo de artes cênicas sem usar redes sociais e tecnologia de informação. Mas a diversidade é positiva e também devem ser buscadas diferentes formas de contato com o público, também devem ser mantidas antigas formas de atendê-lo, como correio e telefone.

O teatro pode e deve se apropriar sim de elementos da cybercultura. A minha experiência prova que isso ajuda e aumenta a quantidade de público presencial. As pessoas querem ver ao vivo e conhecer o artista pessoalmente. Elas sabem que é um momento especial e exclusivo quando vão ao teatro.

O teatro sendo transmitido pelo suporte digital perde sua magia e essência. Penso q a internet é muito útil apenas em divulgação e trocas.

O teatro só será afetado se houver o entendimento errôneo de que a tecnologia é maior ou mais importante do que a essência do teatro: o encontro entre ator e público. O teatro não precisa se apropriar de nenhuma tecnologia para fortalecer sua presença na sociedade. O que mantém o teatro é sua essência, a humanidade do encontro.

O teatro é uma arte com linguagem própria que pode sem nenhum prejuízo, mas com todo o cuidado, dialogar com outras linguagens. Nada é estanque. Só não pode perder o vigor de sua originalidade e identidade enquanto linguagem. Há que se ter cuidado com supostas experiências e modismos que navegam na superfície.

Penso que o ideal é que as linguagens se afetem para gerar algo outro. O teatro é presencial, a cybercultura é virtual, algo que cruze esses dois elementos deve ser um terceiro elemento, esse híbrido, de forma a conservar os públicos específicos de cada um. Se uma peça é transmitida ao vivo, ela não é exatamente ainda uma peça como foi concebida (para o público presente) e a cybercultura é de uma rapidez que não dá tempo de todos os processos teatrais acontecerem. Mas criar produtos específicos derivados do teatro para a internet e da tecnologia para o palco aí sim me parece jogo. Não simplesmente transpor uma peça, mas ampliar sua abrangência com nova dramaturgia (em sentido amplo), novo material.

Por email

Sem dúvidas, a mesclagem com o aparato tecnológico da Internet, traz uma nova forma de teatro. E, como em todas as mídias afetadas por ela, mudam-se as relações internas e externas da linguagem.

Sim, o teatro pode apropriar-se de vários elementos contemporâneos para enriquecimento da linguagem.

Sim, pode se apropriar, deve. Só saber se apropriar e fazer essas linguagens dialogarem de forma interessante para o público.

Sim.

Só para divulgação

Tenho dúvidas

Tenho visto isso ser feito, mas nunca me chamou a atenção para as minhas obras. De maneira geral, acho que ainda são resultados canhestros, feios, para o teatro. Na dança, já vi coisas interessantes.

Tudo é válido .mas teatro é realizado em salas de teatro onde tem estrutura e elementos característicos do espaço para realização do espetáculo.

## APÊNDICE C – Transcrição da Entrevista

### Entrevista com Renata Jesion e Nelson Kao, fundadores do TPA

**Data:** 26 de abril de 2016

**Local:** via *skype*, estando entrevistadora em Brasília e informantes em São Paulo  
Por falhas no gravador do próprio computador, foi utilizado o gravador do celular, captando apenas o áudio da entrevista, a partir da segunda pergunta.

Material disponível em mp3

**LF:** Renata Jesion

**LM:** Nelson Kao

**D:** documentador (Juliana Zancanaro)

[ : superposição ou interrompida

=: continuação da fala

...: pausa

( ): explicando situação

(a entrevista começou com Nelson Kao, enquanto Renata finalizava uma ligação)

**LM:** e nós, do Teatro Para Alguém, a gente resolveu arriscar de um jeito muito esquisito, a gente percebeu que a apresentação ao vivo tinha um, um... olha a Lupinha, a moça (mostrando a filha que entra na sala)

**D:** ah! [risos] oi!... Ih! Travou?...

**LM:** alô, cê tá ouvindo?

**D:** oi, oi, agora foi!

**LM:** tá ouvindo? Ah, que mesmo sendo gravado você, quer dizer, por que não deixar gravado pras pessoas que não conseguiram entrar no horário certo rever, né?!

**D:** [exatamente!

**LM:** = e ao mesmo tempo a gente percebeu que isso criava um novo conceito, quebrava sem querer aquela questão da efemeridade, né?

**D:** [é

**LM:** =foi por acaso, não foi uma coisa pensada: vamos acabar com o teatro tradicional, nada a ver

**D:** [sim

**LM:** =aconteceu sem querer, né?

**D:** [sim

**LM:** =e... e aí, ao mesmo tempo, a gente achou bonito algumas apresentações porque elas tinham a essência daquele momento, mesmo sendo uma gravação, né?

**D:** [sim

**LM:** = então a gente resolveu manter, né? Como experiência e isso virou uma prática do nosso site

**D:** como que vocês, quais são os números, até já vou entrar então numa parte de número pra gente depois ir pra parte mais teórica. Vocês tem número assim de quantas visualizações, na hora e depois? É satisfatório?

**LM:** eu acho, assim, foi muito irregular, né? Nos primeiros dias, no lançamento do site, tudo era novidade e a gente teve números espetaculares

**D:** [aham

**LM:** a gente, só pra se ter uma noção, a gente, primeiro inspirado na questão da cultura digital e que tudo é livre, a gente nunca quis cobrar, pelo contrário, a gente queria dif., a que a gente fosse o..., a gente deixava o livre "inbed", por exemplo, então você pegava YouTube ou o código do streaming e colava no teu blog, podendo ser apresentado em múltiplos lugares, né?

**D:** [sim

**LM:**= e mesmo isso, o resultado do YouTube a gente também deixava "inbedar", então a gente não tem... exatamente o número, mas a gente sabe que por dia eram mais de mil visualizações

**D:**[aham

**LM:** =e... e ao vivo eram centenas de pessoas. A gente usava, a gente tinha não entendia nada de streaming

**D:** [sim

**LM:** = e a gente obteve o apoio de uma empresa aqui em São Paulo que nos deu um streaming muito tosco, baseado em windows, que a gente descobriu depois que não era bom por causa das pessoas que tinham MAC e tal

**D:** [aham

**LM:** = e como era um servidor particular, a gente não tinha acesso aos dados, né?! Era uma empresa chamada Módulos, você pode até acessar: [modulos.com.br](http://modulos.com.br)

**D:** [uhum

**LM:** eles, eles nos deram esse patrocínio e só mais tarde a gente percebeu que era um erro e a gente buscou plataformas de streaming que nem o Justin TV e o

Stream, né? E aí a gente mudou, mas isso já era muito mais pra frente e talvez isso tenha até pesado negativamente, né?! Até a gente entender o que era essa tecnologia. Perceber que a qualidade do streaming não tava tão legal, sabe?!

**D:** [uhum

**LM:** = porque era meio assim, a empresa já tinha um servidor dedicado de streaming pra ela, então eles davam assim 1%...

**D:** [pra vocês

**LM:** = que pra eles não fazia diferença, mas era uma qualidade péssima, sabe?

**D:** [sei

**LM:** = e... e... mas foi legal porque era o nosso primeiro contato com essas pessoas mais da indústria do cinema, né? A Módulos é uma empresa mais voltada ao cinema. Eu estava numa fase que depois de 10 anos na área técnica do teatro queria mudar também pra área do cinema

**D:** [certo

**LM:** = e a Renata também tava muito descontente com... com as frustrações de ser atriz que você já deve saber

**D:** [eu sei

**LM:** = é, né?! Então assim, eu trabalhei três anos e meio no Teatro de Vertigem, depois participei um ano com a Cibele Forjaz, e a gente ganhava fomento da cidade de São Paulo e a gente ganhava R\$ 300.000,00 da prefeitura pra ficar num galpão no centro da cidade, rodeado de mendigos e craqueiros que...

**D:** [as pessoas não iam

**LM:** = as pessoas não iam, gastando verba pública, sabe?

**D:** [sim

**LM:** = e aí a gente falava: a gente tá fazendo teatro pra ninguém e... e a gente num... e aí a Renata falou “bom, já que é pra fazer teatro pra ninguém, eu vou fazer teatro pra ninguém”

**D:** [entendi

**LM:** = “vou por uma câmera e fazer teatro pra ninguém”. E o site ia se chamar Teatro Pra Ninguém

**D:** [é eu vi isso, vocês falaram na entrevista

**LM:** = e aí ela..., só que aí a gente descobriu depois que isso era muito negativo [risos] e aí e a gente colocou Teatro Para Alguém, né?! Então a ideia era realmente mais um grito de revolta, não era nada proposital, nem nada....

**D:** entendi, então, de alguma forma assim, independente de não ter números, vocês acham que agora é mais satisfatório, vocês se sentem mais vistos?

**LM:** eu acho... eu acho que...

**D:** [a repercussão, sei lá, vocês têm respostas?

**LM:** = eu ficava muito feliz de, por dia, a gente lotar um Teatro Sérgio Cardoso e tá no Brasil inteiro e não ter restrição de segunda, terça, sabe...quarta, quinta, sexta, sábado e ainda mais

**LF** (chega para a entrevista): posso?

**LM:** pode

**D:** oi Renata, tudo bem?

**LF:** tudo e você?

**D:** tudo certo! Já descobri que você vai querer vir em dezembro a Brasília [risos] (no início da entrevista, antes de conseguir gravá-la, comentei sobre o workshop A Arte Secreta do Ator que realizamos em Brasília.)

**LF:** por quê?

**LM:** eles trazem o Odin Teatret

**D:** a gente traz Eugenio Barba pra ministrar um curso

**LF:** ah que legal! Eu tive o prazer de entender um pouquinho sobre ele, chegar um pouquinho perto sobre isso na época que eu trabalhei com o Antunes (diretor Antunes Filho)

**D:** ah, que legal! Legal, eu vi que você trabalhou com Antunes

**LF:** e já tem bastante tempo, putz, foi na década de 90, o SESC trouxe o Eugenio, a galera lá...

**D:** a gente traz ele prum workshop que é o único lugar no mundo em que ele dirige atores que não são do Odin, né? Durante quatro dias,

**LF:** [uau!

**D:** = a proposta é assim você trazer um trabalho teu, assim, uma cena de cinco minutos e ele vai te propor coisas, vai enfim, dirigir, dá opções de direção, bem bacana

**LF:** [sim!

**D:** então, mas estávamos aqui já falando sobre vocês, eu já expliquei pra ele que sou atriz, mas também trabalho com publicidade e nisso fui fazer uma pós em mídias digitais e redes sociais e quis juntar as duas coisas, por isso que meu TCC é o Teatro na Cibercultura, todas essas possibilidades, desde ensaio, eu faço muito

roteiro assim que nem a gente tá fazendo agora, né? Discutindo texto e tal por skype, mesmo o roteirista aqui em Brasília, mas a gente não tem tempo, às vezes de encontrar, num sei que, faz de madrugada, essas coisas. Então, comecei a ver que o teatro tem passado muito pela internet, fui pesquisar isso, mais pensando no streaming, acabei achando uma atriz australiana que faz ciberperformance, só que ele só faz ao vivo e não deixa gravado, descobri vocês, o Phila 7

**LF:** como essa atriz chama?

**D:** é a Helen Jamieson

**LF:** e é interessante o trabalho dela, você já viu?

**D:** pois é, eu consegui ver muito pouquinho, porque como ela não deixa gravado, eu só vi coisas praticamente de divulgação assim, pelo que vi parece algo simples, mas enfim, é uma experimentação também.

**LF:** [é legal!

**D:** =Enfim, achei vocês, e queria saber, não vou, eu li na entrevista de vocês, que eu tava falando também pra ele, eu li um pouco sobre vocês, mas muito que tem lá é de 2011, né?

**LF:** [aham

**D:** =então eu queria dar uma atualizada nessas respostas, não vou perguntar se é teatro [risos] eu vi que vocês

**LF e LM:** [risos]

**LF:** todos

**D:** =todo mundo pergunta

**LF:** a mesma pergunta sempre, a gente já tinha assim a resposta de cor e salteado...

**D:** é, até assim, engraçado, eu conversando com Eugenio, eu conversei com ele também pra pós, né? Porque muitas coisas teóricas do teatro eu peguei dele pra embasar o TCC, né?!

**LF:** [sei

**D:** = aí eu falando com ele e ele falou: “Juliana, não adianta, teatro é numa sala, sei quê, qualquer outra coisa é outra coisa, é válida”

**LF:** [exatamente

**D:** = “mas já estamos fugindo, ampliando, não é nem fugindo, estamos ampliando”

**LF:** [exatamente

**D:** = que tem toda até a questão financeira e mediática que é mais interessante do que exatamente o teatro, como ele tava falando que vocês começaram a pensar

nisso porque faziam o teatro e não ia ninguém, como eu passo também por isso, ou iam poucas pessoas, né?!

**LM:** até uma provocação porque hoje todo mundo, pelo menos aqui em São Paulo, quando faz uma peça, a primeira coisa que faz é botar um fundo branco e um telão e um data show

**D:** e colocar um vídeo, né?!

**LM:** exatamente, então já que é pra fazer isso, porque não faz de verdade

**D:** [exatamente, né?... então, travou? Então, deixa eu perguntar umas coisas: vocês só fazem uma apresentação ao vivo e depois ela fica gravada ou vocês chegam a fazer uma temporada ao vivo, tipo

**LF:** deixa eu te falar, assim, a gente não pode desconsiderar essa sua ressalva aí: desde 2011 que você não vê mais nada publicado. Realmente, a gente parou de realizar com aquela... com aquela frequência que a gente fazia, por quê? Porque a fonte secou, a gente nunca conseguiu um patrocinador, a gente nunca conseguiu nada, então a gente parou de realizar dessa forma

**D:** entendi

**LF:** sim, então a gente vai falar um pouquinho no passado, embora a gente continue o tempo inteiro pensando, pesquisando, mas o fazer, a prática, a gente tá um pouco realmente parado

**D:** tá! Eu até tinha falado de 2011 era da entrevista, era do conceitual, não era nem do fazer, mas legal saber disso também

**LF:** é, então, porque se você agora der uma busca por novos trabalhos você não vai ver, de 2012 pra frente porque a gente tem dois anos que a gente não consegue mais na prática fazer isso. Inclusive tem uma extensão, a gente terminou nele. A gente terminou o Teatro Para Alguém, terminou? Terminou o TPA falando “p. agora, daqui pra frente, a gente sabe o que quer” e aí a gente tá nessa busca agora, já já eu posso te explicar

**LM:** de viabilizar novos projetos diferentes, mas continuando a pesquisa que a gente começou

**D:** [claro

**LF:** que aí já sai, não tô respondendo aquilo que você perguntou

**D:** não, mas vai...

**LF:** que aí, sai, na verdade a gente fez aí, sei lá, se você for ver as produções, tem mais de 50 produções que foram realizadas na sala da nossa casa, num mesmo espaço, a gente fez uma caixa preta dentro da sala da nossa casa

**D:** que é a sala, mas podemos chamar de palco, era um palco

**LM:** sim

**LF:** nosso palco

**D:** não era um estúdio

**LF:** e essa nova, a gente parou o TPA no momento que a gente falou: “fonte secou e, o que a gente quer agora é desbravar novos conceitos”, ou seja, não nos fazia mais feliz tá dentro desse espaço físico, desse palco. Então era abrir, e essa história da mistura das linguagens do cinema com a do teatro, a gente chegou até a fazer um ensaio aberto que é um, que foi incrível, numa oficina cultural que era, aí era cinema pra c\*, teatro pra c\* e essa outra coisa pra c\* [risos]

**D:** [risos]

**LF:** a cenografia era a rua, por exemplo, era, a gente montou a cenografia em vários lugares de um centro cultural onde a gente se utilizava da rua, de um bar perto dessa oficina cultural, os espaços da oficina cultural e aí sim, eram locações de cinema com a teatralidade e um roteiro de peça, então, realmente fazia isso aqui assim, se misturava de um jeito que

**LM:** deixa eu falar um pouquinho?

**LF:** fala

**LM:** então, eu acho que resumindo bem, a gente percebeu que qualquer lugar que tivesse uma câmera e internet podia ser palco, que não precisava da caixa preta. A caixa preta era só pra...

**D:** dar a cara inicial

**LM:** do teatro, pra criar o... vamos dizer.... como é que você fala? A sintaxe, não, mas o signo. Só pra criar o signo

**D:** [o conceito mesmo

**LM:** mas que era muito mais divertido a gente partir... então era nosso sonho era fazer uma peça dentro de um carro em movimento, com 4G, sabe?!

**LF:** que a gente chegou a fazer, parte dessa peça acontecia dentro de um carro, só que a gente não tinha o 4G pra colocar ele se deslocando

**LM:** na época, não tinha sido lançado ainda e a gente achava que ia ser o suficiente pra fazer

**LF:** e o que que a gente fez...

**LM:** conversar com a cidade, conversar com o que a gente tá propondo, para a cidade com a cidade, fazer realmente o caminho de duas vias que o teatro proporciona e não unidirecional

**LF:** e a aí a gente chamou, a gente captou várias imagens da cidade de São Paulo, chamamos um VJ e as cenas da peça que aconteciam dentro de um carro, existiam duas câmeras, né? Dentro do carro e fora do carro e esse VJ ludibriando o espectador de que esse carro estava em movimento pelo cidade de São Paulo

**D:** ah legal

**LF:** e quem via na internet, quer dizer tinha público presente, porque não era na nossa casa, toda brincadeira onde tinha público presente assistindo esse bastidor, né? Assistindo essa filmagem e o público virtual, era um público...

**D:** ah travou, ai travou, oooi...

**LF:** é colocado nesse momento, já tá acontecendo, as pessoas que viam íam sacando...

**LM:** na verdade, a ideia do VJ não era só isso, porque a gente percebeu que o remix faz parte da cultura digital, né? A informação digital pede pra ser tratada, quando você tem bits e bites, você sabe exatamente que bites troca o vermelho pelo azul e isso se torna a essência da cultura digital. Então, a gente queria remixar as nossas apresentações, com uma pessoa remixando ao vivo de acordo com o sentimento e a resposta do público, né? Que eu acho que são as novas possibilidades, já que é feito ao vivo que seja com o calor do público e como resposta, mas não abdicando, mantendo a essência da teatralidade que é esse, essa troca com público, mas não abrindo mão das possibilidades da linguagem digital

**D:** aham... e, rapidinho, voltando ao que eu tinha perguntado, vocês chegaram a fazer temporada ou o ao vivo sempre é uma vez e depois fica gravado?

**LF:** na verdade, o início, foi em 2008, três projetos iniciais deram corpo ao TPA

**LM:** simultâneos, né? Uma loucura

**LF:** simultâneos que era uma peça do Antônio Prata escrita pra o TPA, especialmente escrita para o TPA, chamada *O Arthur*, foi feita uma vez, então a gente ensaiou dois meses pra apresentar uma vez. A gente tinha esse tempo de ensaio como se fosse no teatro pra apresentar uma vez, apresentava uma vez, parava, a gente editada em termos, não editava, só melhorava som, melhorava imagem e publicava. Aí, a gente teve, aí a gente teve uma outra peça do Mario

Bortolotto que a gente tentou a temporada, mas era difícil fazer temporada, e a gente ficava pensando, pra quê temporada se

**D:** [se tá gravado?

**LF:** =é, tá gravado. A gente ficava nesse dilema. Então a gente fazia ao vivo, um festival chamava a gente, a gente fazia ao vivo, outro festival, ao vivo, a gente não mandava o gravado, sempre que nos acionavam a gente fazia ao vivo

**D:** ah, vocês participavam de festival e transmitiam a peça

**LM:** sim

**LF:** poucos, foram poucos festivais, é

**LM:** festival de Curitiba

**LF:** é festival de Curitiba, e assim horário errado, título errado, todo mundo tinha essa coisa, desde um patrocinador até um festival, de querer a gente mas não entender muito. “E se eu chamar esses caras e não tiver banda larga e se não tiver num sei o que e se cair”, sabe assim, uma coisa tênue ali que ficava

**LM:** mas em Curitiba a gente fez uma coisa radical, né? Em vez de levar atriz pra Curitiba, a gente trouxe os técnicos e transmitiu ao vivo de São Paulo para Curitiba

**D:** ah, entendi!

**LM:** então a gente sempre questionando a questão da presença

**LF:** eu posso tá aqui, posso tá aqui, é a tecnologia

**LM:** mas no final do TPA a gente entrou em temporada

**LF:** [só complementando

**LM:** [na Oswald de Andrade

**LF:** =então, só pra concluir assim, os primeiros três projetos: Antônio Prata, Mario Bortolotto e uma série, é a única série do TPA chamada Corpo Estranho, essa série, Corpo Estranho, do Lorenzo Mutareli, era uma série, não era uma peça, essa era a única que tinha uma temporada e que a gente não conseguia fazer ao vivo porque era muita gente envolvida,

**D:** entendi

**LF:** então, a gente colocava toda sexta-feira, um episódio

**D:** mas é um capítulo, não é uma temporada de peça que é sempre a mesma peça, é um temporada de série

**LF:** exatamente, isso que ele vai falar agora da Oswald de Andrade, que ele vai falar um pouco é esse final do TPA onde a gente já queria desbravar novos

**LM:** e a gente entrou em temporada, a gente pegou as melhores peças, fez um festival e falou: “tal dia, vamos apresentar tais peças”

**LF:** foi a primeira mostra teatral

**D:** [pela internet

**LF:** do TPA

**D:** muito legal

**LF:** então a gente pegou os cinco espetáculos mais vistos dos cinco anos e remontou, e fez ao vivo e pagou todas as pessoas

**LM:** e o mais legal, não foi só refazer a peça

**LF:** [repensar

**LM:** = porque no momento que você entra num espaço diferente com os atores, mas vários anos depois, virou outra peça, a iluminação mudou, a espacialidade mudou, a forma de transmissão mudou e a gente também já tava radicalizando a questão

**LF:** [do espaço

**LM:** = não só do espaços como da linguagem, então quebrar plano sequência, utilizar várias câmeras, fazer cortes ao vivo, com um switcher, como se fosse um programa televisivo apresentado em tempo real, como se fosse um jogo de futebol, vai, tem várias câmeras numa mesa, decidindo qual melhor plano, qual melhor ângulo de cada momento.

**D:** até sobre isso, vocês falaram que tem, pelo menos tinha, né? Três dogmas, e um deles é o ser feito ao vivo, a execução é ao vivo, o ator numa sequência

**LF:** [isso é uma coisa que sempre fiz questão, assim

**D:** então isso se mantém? É um dogma permanente?

**LM:** sim

**LF:** é teatro também porque se dá o terceiro sinal

**D:** começou não para!

**LF:** se liga o play e não para mais

**D:** inclusive, uma pergunta também, se tem um problema técnico, problema na internet, para o volta ou não? Ou vai troncho mesmo?

**LF:** como a tecnologia está a serviço [risos] aconteceu isso num festival, era um festival no nordeste

**LM:** também aconteceu aqui

**LF:** é mas enfim, parou de transmitir, alguma coisa aconteceu na camera ou na transmissão

**LM:** a internet caiu

**LF:** aí foi super, foi bonito na verdade, porque tinha uma plateia, em João Pessoa, assistindo a gente, a gente tava fazendo pra João Pessoa e com sinal aberto pra... e aí o sinal caiu e a gente escutou alguém falar que não tava mais conseguindo ver

**LM:** pelo chat, né?! A gente deixou o chat aberto

**LF:** alguém escreveu: só estamos escutando, não estamos vendo vocês. E aí foi super bacana que a gente parou e voltou a peça do momento, a onde parou a peça? Aí eles falaram: tal momento, a gente voltou retomou e continuou

**LM:** mas, por exemplo quando aqui caía a internet e não tinha como resolver, a gente tinha um pequeno truque que era isso: toda a peça, se a peça estreava, sei lá, amanhã, lógico que a gente tava preparando uma coisa desde hoje e, no próprio dia da apresentação a gente tava ensaiando e a gente fazia pelo menos três ensaios bons, esses três ensaios eram gravados na câmera pra numa emergência

**D:** [entendi, aí jogava o gravado

**LF:** [a gente nunca fez

**LM:** =em último caso, né? Você chega, publica no YouTube o que..

**LF:** [a gente nunca fez, nunca usou

**LM:** a gente nunca usou esse recurso

**LF:** [mas a gente tinha na manga isso

**D:** ah, legal

**LM:** [eram coisas que iam acontecendo e esse gravado era sem corte, na improvisação também e na construção conjunta. A ideia sempre era fazer uma construção conjunta no esquema da cultura digital, por exemplo, o TPA, mesmo sendo um grupo, sempre foi aberto a outros artistas. Então a gente convidava todos os artistas que a gente admirava, inclusive chamava outros grupos, para fazer trocas, né? A gente chamava de fricções criativas, né? De provocar algo na gente e a gente provocar algo neles, né? Criando uma coisa nova que esse digital remixado. Hoje se você coloca uma foto, publica num site, com certeza, daqui a um ano, você vai ver essa mesma foto compartilhada em vários lugares e em sites que você nem sabe, né?! Então a questão da autoria fica muito..questionável no digital, então a gente queria, sabendo disso, queria questionar isso mesmo. Então eu acho que muita, muita gente não entendeu a proposta do TPA, falou: “não, o que que é isso? É um site de apresentação?” Não, é um grupo que abre mão dessa individualidade pra buscar essa arte mais coletiva, né?

**LF:** [houve uma época...

**LM:** então a gente chamou o Mário Bortolotto que é um artista que tem o *Cemitério de Automóveis*, chamou o *Sátiros*, que é um grupo que faz *As Satirianas* e que pesquisa o audiovisual também, né? Então, a cada apresentação nossa a gente chamava um artista diferente para criar uma tensão, né? Conosco...

**D:** tá! Já que você tá falando disso, tenho umas perguntas do assunto anterior, mas eu já vou entrar nessa questão aí, vocês também propõem uma rede de artistas não é? Pelo que eu vi lá, e como é? Tem funcionado? Como tem sido, assim, as pessoas, enfim...

**LF:** eu não to sendo pessimista não, falando um pouco no passado, mas pra separar. Essa foi a última tentativa do TPA quando a gente, a gente nunca conseguiu nenhum dinheiro, né? Patrocínio, único patrocínio que a gente recebeu foi um da Petrobrás pra fazer a manutenção do site, não pra produzir as peças. E aí a gente tornou o site bilíngue, acabou de ajeitar o que precisava e a minha ideia era exatamente essa, eu falei: “putz, o artista é um cara tão carente, né? De tudo, de foto, de imagem quando ele vai fazer um, quando a gente vai fazer um, você deve passar por isso

**D:** sim

**LF:** vai fazer uma publicidade, ce num tem material, ce num tem foto, ce num tem

**D:** não tem a mão, né?

**LF:** é, cada material em um lugar, aí assim, a minha vontade era que todo mundo colocasse nesse banco, todo mundo trocasse, que todas essas agências, produtoras entrassem no TPA, assistissem as produções e falar: “eu quero esse cara!”, “deixa eu ver que esse cara tá em tal peça”

**LM:** e aí, a gente, só complementando, a gente tinha uma ideia mais radical ainda que a gente nunca conseguiu fazer por falta de dinheiro e tecnologia, que é, a partir que você tem uma rede de artistas, que é vários atores, vários dramaturgos, vários diretores cadastrados

**LF:** [e eles

**LM:** = e eles mesmo podiam se... e criar filas de trabalho e aí, essas filas quando prontas entrariam numa curadoria do TPA e a gente ia seleci... passando o que tava mais pronto na frente pra serem apresentados no nosso site, dentro de uma, inclusive com nossos artistas

**D:** [mas isso chegou a acontecer? Funcionou?

**LM:** =não, a rede foi criada pra isso, quando você vê que no site tem uma tentativa bem tosca de rede de artistas é essa a ideia

**D:** [tá, mas não chegou a...

**LF:** na verdade a gente chegou a colocar, fazer a divulgação disso, sei lá, através de três quatro veículos, cartão postal Mica, várias coisinhas que a gente colocou e aí assim, o que que acontecia, os atores ficavam mandando material tosco, assim, não querendo ser preconceituosa, um cara que tava pra se formar, mandava o currículo: “oi, quero tá no TPA”, aí você fala: “não, espera aí, você pode tá no TPA...” mas vamos colocar um DRT como um... a gente descobriu que todo mundo tinha DRT [risos], mas um monte de gente nunca tinha trabalhado com isso

**LM:** e aí a gente no nosso site, a gente começou a receber muita propaganda de robôs, veiculando anúncios, e a rede começou a degradingolar porque a gente num dava conta de eliminar

**D:** [meio que não atingiu o público-alvo que eram os atores mesmo, é isso?... Ai, problema na internet... drogra,,,,,

**LM:** =...tinha tantas ferramentas legais que você se propõe a entrar e gastar seu tempo nele e a gente não conseguiu dinheiro suficiente para desenvolver uma rede social com as ferramentas legais o suficiente coisa virar ainda mais num momento que você já tinha o, o orkut já tava morrendo, o facebook tava estourando, você tava cansando de ter que ficar migrando pra outras redes sociais, por mais que essa fosse uma rede social artística com um objetivo muito claro que é fazer peças e fazer conexões

**LF:** e assim, uma coisa que eu acho que aconteceu também foi, não sei, era uma...uma via de mão dupla, né? Então assim, porque o ator queria tá no TPA, nas peças, enfim, ele queria ter esse material em alta definição, ele queria tá produzindo, experimentando esse veículo, e a gente precisava também dessas pessoas acontecendo pra que isso se tornasse real, né? Um projeto... e assim, engraçado que a louca aqui, no começo, todo dinheiro que eu ganhei, em cinco anos que fiz uma peça minha, enfim, teatro, teatro, eu coloquei pra fazer esse projeto acontecer, equipamento, fui separar um dinheirinho de ajuda de custo pra todo mundo que participasse. Então a gente ia pagando todo mundo que participava. Só que assim a gente falava: “p. a gente não é um SESC, um SESI, se as pessoas tiverem vindo aqui por causa de dinheiro?”. Era um dinheiro que claro que ia acabar, era um dinheiro que eu tinha separado, né?

**D:** [contado

**LF:** = é, e aí assim, quando eu fiz a história do... dessa rede social cultural acontecer, eu chamava de rede cultural, a rede cultural acontecer, todo mundo falava: “ah, meu, que que eu vou ganhar com isso? Nada, ah, eu vou por aí, põe aí meu currículo, vai, põe aí a minha foto”, tinha uma coisa meio

**D:** [os próprios artistas não bancaram

**LF:** =não acreditaram, não bancaram a ideia e aí também não tinha mais porque e aí assim hoje, agora em 2016, isso é uma coisa legal de contar eu acho, eu não tenho... na época eu falei: “pô, na hora que eu preciso das pessoas colocando, né?” a gente não tinha, mas hoje em dia assim, do meio do ano passado, até agora, muita gente me liga ou me manda um e-mail pra falar: “Renata, todo material que eu tenho, eu consegui tal filme por causa do TPA”, “eu consegui entrar em tal peça, por causa não sei que não sei quê.” Então assim, sempre uma dúzia de gente aí que

**D:** [no final das contas, deu visibilidade para alguém [risos]

**LF:** =aí, você fala, pô, legal, podia ter dado continuidade a isso, podia ter sido muito mais amplo

**LM:** eu acho que o TPA sempre foi incompreendido, até que o Prêmio Shell nos indicou como prêmio especial, num dava pra

**D:** não tem categoria

**LM:** e as pessoas nunca entenderam, é um site, é um grupo, é um.... a questão das pessoas de teatro tão tão ensimesmadas com o básico do teatro e o que a gente propunha, gente, a gente tá numa nova era, hello, sabe assim? Hoje, as pessoas entram no computador e o computador altera já a nossa realidade, né? *Wase* é a melhor exemplo disso, né? Hj o trânsito tá sendo operado por uma máquina, e isso altera completamente nossa realidade, e o teatro

**D:** [as pessoas fazem consulta médica pela internet, tem missa pela internet

**LM:** = e as pessoas não entenderam, não entendem ainda todas as características do que é o digital e o quanto a gente queria radicalizar cada uma delas. A questão da territorialização, por exemplo, né? Estar em qualquer lugar, em todos os lugares, a questão do remix, do, tantas coisas, a questão do social trabalhar em rede

**LF:** um dos grandes prazeres era exatamente isso, né? A democratização, né? Isso que dava um tesão danado, então quando eu vejo um trabalho da Christiane Jatahy, conhece ela?

**D:** [sim

**LF:** =já deu uma olhada, é bonito pra cacete, é tudo muito bem feito, mas aí quando eu penso, “p., mas tá dentro da caixa, só praquele, praquela galera que pagou ingresso, num tá chegando aonde tem que chegar”

**LM:** exatamente

**LF:** aí você fala, “pq que não se aproveita isso e...”

**LM:** [acho que o grande, só pegando um gancho, o grande, a grande ousadia e ao mesmo tempo o ponto fraco do TPA, q acabou com ele, foi essa radicalização. Porque a gente não acredita nesse sistema de ingresso, como te falei, pra fazer peça pra ninguém num galpão da Barra Funda, e a gente abriu pra todo mundo... foi o mesmo problema que os músicos enfrentaram quando distribuíram as músicas de graça na internet, como é que a gente vai pagar agora a conta, né? A gente acreditava que os *views* no *YouTube*, não existia ainda o Porta dos Fundos, mas a gente tinha essa...

**D:** [essa pretensão

**LM:** =pretensão de conseguir se pagar com o YouTube, sim, porque não, patrocínios, mas com novas formas de pensar a cultura que não seja o ingressinho, o jeito comum, sabe?

**D:** [até porque a gente sabe que só o ingresso não viabiliza a peça

**LM:** = exatamente, então assim, já que não fecha a conta, porque não fazer um jeito que use, que aprenda com o que tá acontecendo com as outras áreas com a cultura digital, a música tá tentando, tem o Spotify, você paga R\$16,00 por mês, de repente isso paga os artistas, né? Então porque não pensar

**D:** [mas de alguma forma, por exemplo, a música, a gente sabe que o músico se beneficia da internet pra divulgação pra quando ele faz um show, ele encher o show e é o show que dá dinheiro pra ele

**LF:** [exatamente, e essa é a vontade

**LM:** =de fazer as nossas peças, colocar elas em cartaz

### **problemas técnicos – cortou sinal**

**LF:**...se tem aquele público ali, pagante, porque não estar doando pro resto que não está, né?! Presencialmente, naquela cidade

**LM:** de certa forma o que a gente quer são duas coisas simultâneas o que tá sendo visto no monitor, é diferente do que tá sendo mostrado ao vivo, a gente acredita que todas as nossas apresentações têm que ser transmitidas sim, por streaming, e mesmo assim vai ter público pra assistir presencialmente, sabe?!

**D:** e o oposto também? Fazer pela internet pra chamar público para o presencial?

**LF:** é exatamente, a gente teve um artista, o Elias Andreato, que fez *O Doido*, foi super bacana que, assim, eu sempre falo dele, dou o exemplo dele porque assim, ele estava em cartaz com *O Doido*, ele estava em cartaz no Teatro Eva Herz, dentro da livraria Cultura, um teatro novo, super bonito que lota todos os dias, lá, de sexta a domingo, na mesma ocasião que a gente fez aqui numa terça-feira, e não deixou de ter público pagante durante a temporada toda porque ele estava com material dele na internet, foi um sucesso, não lembro quanto, mil pessoas assistindo no dia e muita gente vendo durante, é eternamente, por quem? Por quem não mora em São Paulo, ou viu e quer a comparação. A mesma coisa jogo de futebol, né? Corinthians vai jogar na quinta

**D:** [sempre tem público pros dois pro presencial e pro..

**LF:** =agora você leva isso hoje a um SESC, eu descobri que a gente mandou pra dois editais que a gente não passou por isso, porque q a gente propunha o ao vivo todos os dias. Ai eu falei: ah, tá?! Então eu tenho que propor só o ao vivo e no último dia, quando acabar a temporada que eu dou... que eu dou pérolas aos porcos [risos] Sacanagem, a gente gostaria de dar sempre, doar sempre, mas não pode, não pode ser generoso sempre, quando acabar do pessoal pagar lá

**LM:** e aí, a gente tá caindo na mesma burrice do cinema, né? Que cria janelas, você tem um produto exclusivo que vai primeiro na sala de cinema, tira todo dinheiro possível do cinema, pra depois ir pra TV a cabo, pra depois ir pro DVD, depois do DVD, você joga na TV aberta pra todo mundo assistir, né? E aí eu faço essa comparação porque assim como eu já critiquei o teatro que pega R\$ 300000,00 pra ficar num galpão da Barra Funda que ninguém assiste eu também critico o cinema que o baixo orçamento do cinema é de um a dois milhões de reais, que pra fazer um filme que, não sei se você sabe, é que eu agora tô trabalhando nessa área, né? Mais de 110 filmes são feitos por ano, 110 filmes nacionais

**D:** não sabia! Número enorme

**LF:** =quantos filmes, você que é ligada em cultura, qtos filmes nacionais você assistiu por ano?

**D:** pois é, nem sei dizer qtos, mas poucos

**LF:** vamos dizer seis, vai?!

**D:** tá seis!

**LF:** os outros 100 agora, no máximo entram em cartaz um mês em salas alternativas e são engavetados, agora essas 100 produções, vamos fazer uma conta muito simples. Tem uma sala de cinema alternativo aqui de São Paulo patrocinada pelo Itaú, a sala Itaú de Cinema,

**D:** [aqui também tem

**LM:** =50 pessoas, vamos falar que, sei lá, a noite lota, mas de dia vai quase ninguém, então vamos dizer que metade da sala fique ocupada na média, 25 pessoas por sessão...

**D:** ah, travou...

**LM:** ...por dia, 5 sessões, 125 pessoas por dia, vamos supor que ele fique um mês, dá o que...3750... três mil pessoas assistiram um filme de dois milhões de reais,

**D:** [sim

**LM:** =vezes 110, olha o desperdício de dinheiro público num país tão carente de cultura e de dinheiro, então, a gente não acredita mais em nenhum desses dois caminhos

**D:** e o teatro menos ainda porque a gente não consegue esse público de três mil pessoas [risos]

**LM e LF:** =exatamente

**LF:** essa peça que eu consegui juntar dinheiro pra fazer esse projeto do TPA acontecer é, é esse que nasceu a ideia, através desses cinco anos que nasceu a ideia que quando eu vendia prum SESC, não quando eu ia por uma secretaria da cultura por várias cidades, eu tinha 400 pessoas assistindo, aí eu mudava pra São Paulo, eu tava tendo que cancelar o espetáculo porque não tinha ninguém pra ver, então aquela coisa, você fala: "gente, é pra ninguém mesmo". Naquele dia, você sabe o que é isso?

**D:** [sei

**LF:** = você paga o produtor do teu dinheiro, o bilheteiro do teu dinheiro, não entrou...

**D:** [eu sei...[risos]

**LF:** nada, mas só quero voltar uma coisa aqui q vocês tavam conversando que eu acho que eu acho que foi uma das grandes cagadas do TPA [risos]

**D:** [risos] boas ou ruins?

**LF:** não, ruim! É, q acho que isso foi um defeito do TPA, a gente o tempo inteiro fez uma coisa tão generosa, democratização da cultura, do teatro, não sei o que não sei o que e a gente, hoje, só consigo perceber isso hoje, tá?! Quando eu vejo um Porta

dos Fundos dar certo, também no começo não tinha, a gente fez uma plataforma, e obrigava a pessoa a entrar nessa plataforma, a gente colocava tudo no YouTube e tudo no site do TPA e a gente queria que as pessoas entrassem no TPA, no TPA, no TPA, pra amanhã, eu conseguir mostrar prum patrocinador, “ó, 50 mil pessoas entraram neste mês e 500 pessoas eram de fora do país..” enfim, eu queria ter essa... essa, esse número, essa estatística e aí eu ficava forçando as pessoas a entrarem no site, ou seja isso é uma coisa antiga, isso é uma coisa já antigo, num tinha q tá fechado, não tinha que tá moldado dentro de um site. Já que é pra todo mundo, tinha que tá dando o c\* pra todo mundo mesmo, no YouTube, Vimeo, YouTube

**D:** [ah, não tinha no YouTube?

**LF:** tinha, mas a gente ficava fazendo a propaganda entra no site TPA, TPA, TPA, então assim, a gente tinha que estar num lugar aonde todos, mas enfim, acho que esse foi um dos erros do TPA, que fez com q o TPA não seguisse o seu caminho ideal

**LM:** [eu acho que não sei

**LF:** =eu olhando um pouco de longe

**D:** eu acho que ainda tem um pouco do da coisa nova e tal, porque querendo ou não se a gente pensar é diferente, um Porta dos Fundos, ele é editado, ele é quase televisivo, né?!

**LF:** ele é televisivo totalmente, ele não tem plano sequencia, ele não tem o ao vivo

**D:** [ele já é uma linguagem conhecida e assimilada do grande público, é engraçado, tem sempre a coisa da comédia que a gente sabe que é o que mais...

**LF:** =exatamente

**LM:** [bem ou mal a gente tava fazendo uma coisa nova

**D:** vocês tavam fazendo teatro experimental que nem eu fazer uma coisa baseada na Antropologia Teatral aqui [risos]

**LM:** e é uma coisa sofisticada que a gente não ia conseguir o numero de acessos necessários pra se ter um patrocinador, porque você entra num site que nem a folha.com.br ou um estado.com.br, eles tem, pra algum cara se interessar em colocar propaganda lá dentro, você tem que ter milhões de acesso por dia, né?! Então na verdade a internet, é muito interessante porque ao mesmo tempo que ela permite a teoria da cauda longa, aquela história que vários nichos podem existir, a internet está aberta pro mundo, todos vão se aglutinar e você consegue alcançar a

todos, ao mesmo tempo isso, ela é excludente. Pq hoje as pessoas não querem mais saber de outra rede social pra aprender tudo de novo, as pessoas querem saber, querem poucos sites em que tudo tenha tudo, então elas querem um google

**D:** [sim de alguma forma elas querem, é que nem o Facebook é super amplo, mas assim, as pessoas comentam o que passa na Globo, no Uol, no..

**LM:** = exatamente, então as pessoas, a gente caiu numa dicotomia que a gente não soube resolver

**D:** [apesar de que, por exemplo, a nova geração, eu só ia concluir, esse assunto aí dizendo que o Eugenio falou isso pra mim: “Juliana, o teatro é pra minoria, não é coisa de massa mesmo, não fica querendo..”, mesmo na internet ele é pruma minoria

**LM:** você aprendeu a mexer num Iphone, você não vai querer aprender tudo de novo pegar um Windowsphone, mesmo sendo mais barato, metade do preço e melhor, entendeu. A gente criou, na internet é um comportamento meio esquisofrênico, são várias características desse novo meio que a gente ainda não dominou

**D:** [apesar de que a nova geração já vem mais livre nesse sentido né? Meu filho é fã dum garoto que eu nunca ouvi falar que tem um canal de YouTube, meu filho diz que quer ser *youtuber*, meu filho tem 8 anos, quer ser *youtuber*, e eu descobri que tem uns 500 mil moleques que seguem e curtem esse menino, que já ganha dinheiro assim, é um adolescente de uns 13 anos...

**LF:** eu acho que o Eugenio Barba quando ele fala que o teatro é pra poucos, acho que é pra poucos esse nosso teatro, um teatro pós tecnologia não é mais pra poucos desde que você seja uma pessoa ligada em tecnologia, essa é a nossa vontade

**D:** é a vontade, né?! Assim, mas que a gente não conseguiu de alguma forma realizar, né? É o que, assim, eu comecei fazer essa pesquisa porque eu vi uma pesquisa que aqui em Brasília que 86% da população nunca foi a uma sala de teatro

**LM:** ao mesmo tempo que mais de 80% dos municípios do Brasil já possuem internet

**D:** sim, isso que eu falei “é uma discrepância” será que a gente não consegue juntar

**LM:** esse era nosso numero, essa era nossa

**LF:** não tem uma sala de teatro no meio do Tocantins mas tem uma lan house, opa, então o cara paga 2 reais e pode ver uma peça

**LM:** não precisa pagar 25 reais o ingresso, paga 1 real por hora na lan house, essa era a nossa bandeira

**D:** entendi, deixa eu fazer agora só mais uma pergutinha em relação a linguagem e da, tem um depoimento que você falou que um ator que fez a peça pra mil pessoas, né?

**LF:** é na verdade, ele tinha a sensação

**D:** na cabeça dele, ele tava fazendo para mil pessoas

**LF:** sensação, a gente relatou isso em entrevista porque foi muito marcante, era um monólogo, era um ator, um texto que nem era, nem era dramaturgia, era um texto, era um conto que a gente transformou em dramaturgia pra caber na boca dele e um ator que nunca tá fora de cartaz, tá sempre e aí, no dia quando eu falei “bom, então é o seguinte, vai pro ar daqui a 10 minutos”, ele falou “nossa, eu tô com uma palpitação, não tem ninguém aqui, e eu com essa palpitação no coração que é a mesma que eu tô em dia de estreia”, eu falei “legal, é isso aí, porque é uma estreia, porque agora, daqui a 10 minutos, pode ser que 5 pessoas estejam te vendo, pode ser que 500 pessoas”. E ele foi ficando nervoso, e a gente mandava, o nosso terceiro sinal era um “vai câmera” e “merda” no lugar do “ação”. Entrava esse “merda”, as pessoas ouviam e o ator não parava mais, e ele falou que durante a peça inteira ele tava com aquele frisson, adrenalina do teatro, de estreia, que foi difícil fazer. Depois a gente viu lá que tinham 300 pessoas assistindo. E esse mesmo ator, isso foi bonito, esse mesmo ator, ele fez televisão lá atrás, ele é jovem, jovem assim que nem a gente, aí ele falou: “nunca fui reconhecido por nada que eu fiz na minha vida, mas outro dia eu entrei no ônibus e o cara falou “ow, eu te vi lá no negócio, na internet, não é você?”. Foi super legal

**LM:** pois é, outro dia eu tava dando uma palestra na FEI, sobre algo totalmente diferente, inovação, sei lá o que, tinham 20 pessoas no público, um dos funcionários falou eu te recon, eu vi tuas coisas na internet, nossa que legal!

**D:** é em alguns momentos tem público presente, né? É melhor fazer com público presente ou é melhor fazer sem público presente?

**LM:** então a gente no começo não tinha ninguém por causa das dificuldades técnicas, mas depois a gente adquirindo confiança e foi convidando, cada vez mais pessoas

**LF:** mas não pessoas desconhecidas porque era nossa casa

**LM:** por uma questão de segurança, vai que eles achavam que agente tinha equipamentos caríssimos

**LF:** acontecia que às vezes entravam pessoas assim entusiasmadas, posso assistir?, a gente falava: “pode”. “Posso fazer uma entrevista depois, posso fotografar?” então tinha assim um fotógrafo, um jornalista, a mãe do cara, uma namorada, então tinham 10 pessoas assistindo, já era o suficiente pra deixar aquilo com cara de estreia

**D:** dar o clima de...ter gente ali, vocês só fizeram quando fizeram em festival, aí tinha público mesmo?

**LF:** tinha público, foram acho que uns três festivais. Foi o Festival de Curitiba, foi um em João Pessoa, aí não lembro mais

**LM:** a gente foi na Oi várias vezes

**LF:** teve na Oi

**D:** e com o público, vocês sentem a diferença ou não? É que nem ele falou mesmo, mesmo sozinho tem essa sensação de ter 500 pessoas, você como atriz?

**LF:** é então, eu fiz, apesar do TPA ser idealização nossa, eu consegui participar como atriz de pouca coisa assim, assim que tava sempre pensando em convidar tal ator, tal diretor, é... eu fiz o Corpo Estranho, que era meu sonho de consumo trabalhar com Lourenço Mutareli e algumas outras coisinhas, mas às vezes que eu fiz, me dava também esse faniquito, essa adrenalina e, ao mesmo tempo, era meio brochante, você não via ninguém,

**D:** ninguém ri, ninguém tosse, ninguém chora, né?

**LF:** e aos poucos a gente começou a brincar, a tornar o chat uma coisa muito viva

**D:** ah, isso eu ia perguntar, se o público interage de alguma forma?

**LF:** tá, o que que acontecia, a gente colocou a história do chat em algum momento, né?! Aí as pessoas quando elas entravam

**LM:** quando a gente migrou pro wheel stream, ele já vinha com uma ferramenta de chat, mas antes disso ainda, o Márcio conseguiu inbedar um outro servidor de chat na nossa página

**LF:** e aí tinha hora que a gente, que tava acontecendo a cena, tinha um monte de gente entrando aí eu falava: “p\*, os caras não tão vendo a peça, [risos] tão escrevendo” “presta atenção”

**LM:** e a gente louco fazendo a coisa aconteceu e querendo responder o chat, então a gente convidou algumas pessoas da nossa equipe técnica pra ficar só no chat

**LF:** a assessora de imprensa, a gente pagava R\$ 200,00 num assessoria de imprensa e aí eu falava “ó, presta atenção, você hoje vai ficar no chat”. O mais legal do chat, que eu ia dizer, era como se a gente tivesse o feed, era o nosso aplauso, acabava e as pessoas entravam, a gente colocava a câmera para os atores, diretor, dramaturgo, a gente mandava todo mundo sentar, a câmera ficava parada no tripé e eles respondiam todas as perguntas, esse feedback. Que nem quando a gente vai num camarim. Eu costumava dizer “vc tem que ser amigo pra ir no camarim, aqui você não tem que ser amigo” o ator, o diretor tá à disposição. Claro, a gente abria um tempo, 20 minutos, não passava disso, pra não ferrar com a vida da pessoa. E tinham perguntas super legais, tinham curiosidades, era legal, e tudo era respondido. Respondia falando

**D:** e não teve nenhuma peça que o público interagiu na hora?

**LF:** não, não teve

**D:** até porque isso, a rede social é mais recente, né?

**LM:** não é que, a gente sempre quis, mas a gente não conseguiu, tinha as ideias

**LF:** tinha um projeto que era isso

**LM:** a gente tinha vários projetos de interação, inclusive tinha um que a gente também q ficou só no plano das ideias q era uma dramaturgia colaborativa, no Wikipedia, lançaria uma ideia e aí as pessoas iam poder interferir, com uma mediação desse autor pra dar uma forma, né?! Seria uma, a mesma coisa que o Vertigem faz pra fazer o teatro colaborativo deles, só que esse o teatro colaborativo estaria *online* mesmo, então assim, ideia não faltavam, eu encontrei um alemão que criou uma plataforma chamada *korsakow* que é *open source* também que é uma ideia genial porque assim mesmo quando as pessoas nos comparam com o cinema, eles não percebem que o cinema também é uma coisa ultrapassada. Então o *korsakow* é muito legal porque assim, você escolhe que parte do filme você quer começar a ver, e aí você começa por algum momento do filme randômico e por causa desse trecho que você assistiu desse trecho sei lá que fala dos haitianos, naturalmente ele vai ligar outros assuntos ligados a imigração, e aí você pode continuar assistindo a peça de acordo com seu interesse, criando uma dramaturgia que você mesmo vai definir a ordem, uma edição. Nossa ideia era louca né? Você poderia escolher a câmera, imagina você ter 5 câmeras numa apresentação ao vivo e você poder escolher qual olhar você quer, qual ator, em que parte, você quer uma panorâmica do palco ou da cenografia, porque que nem eu falei, tudo é palco, agora,

**LF:** a gente também sempre fazia questão de responder isso, existia um pensamento uma pesquisa profunda nessa câmera, ela não tava ali como arquivo, tava sendo estudada junto com, durante os ensaios, com cada fala, com cada ator. Se não você tá fazendo apenas um registro. Ela era antiregistro, como é isso “poxa, vem conhecer o trabalho”, essa câmera tá aqui pensando junto com os atores, com cada fala da dramaturgia, quer queira quer não, em alguns momentos ela tem que escolher pra onde essa câmera vai

**D:** da mesma forma que o diretor escolhe se é um palco arena, se é italiano, ele escolhe de onde o público vai ver, né?

**LF:** da mesma forma quando um diretor de cinema escolhe quando ele quer dar um close,

**LM:** então a gente percebeu que a câmera na verdade era um outro ator, um ator invisível, quase como um coro das tragédias gregas, representava a resposta do olhar do público, sem poder interferir na história, né?! O grego fazia isso, eles comentavam a tragédia que já tava pra acontecer, mas não podiam mudar a trajetória dessa tragédia. Então o simples fato da câmera ter se posicionado em tal ângulo determinava e alterada o jeito que os atores tinham que se posicionar pra caber no quadro. Então virou uma dança assim, todas as apresentações eram grandes danças coreografadas, que a gente ia descobrindo ao longo dos ensaios no próprio dia da apresentação. Então o mais bonito disso tudo é que era uma criação coletiva, com artistas convidados, era tudo uma descoberta. A gente entrava em altos paus, né? Durante os ensaios porque o nervosismo tomava conta de nós mesmo assim, ver o que fazer e daqui a três horas tá em cartaz, mostrando

**LF:** tem um projeto que durou quase todos os anos, chamado os 10 ou 12 dramaturgos que era no teatro do SESI que foi interessante assim, parece que assim, mais de duas mil pessoas se inscrevem pro curso de dramaturgia e entram sei lá 20 pessoas, q nem é o Antunes, mas enfim, esse pessoal do SESI, a gente tinha um acordo com eles que todo final de curso o primeiro profissional deles era escrever uma peça pro TPA, eles que engordaram as produções. A gente corria um risco muito grande, porque assim podiam sair textos horrorosos, eram pessoas que tavam se formando, como podiam sair coisas lindas e, sempre saiam coisas lindas. A gente tinha que ir lá no último dia de aula pra falar assim: “ó, presta atenção, é uma peça, então tenha todo o carinho e admiração pela sua peça e pensa que a peça chame pessoas”.

### **Problemas técnicos de transmissão**

**LF:** então tinha gente que chegava e falava, eu não quero o Nelson Kao fazendo a câmera, a gente falava “tudo bem, não tem problema, é que ele vai estudar junto com vocês, ele tá aqui a cinco anos pensando nisso, né?”. Mas quando a gente via a pessoa entrando e fazendo e tentando entender naquela hora, deixando de ser registro naquela hora, a gente falava “p\*, tinha que ter tido um estudo pra fazer isso”, quem sabe a gente tinha que ter feito mais um dogma

**D:** os dogmas se mantiveram? Os 10 minutos, não, né?

**LM:** os 10 minutos eram por causa do Youtube e da câmera que desligava com 10 minutos, mas depois a gente comprou outra câmera

**LF:** mas são coisas que eu adoraria, você tem um filho, eu também tenho uma filha, eu costumava falar, foram 9 meses de criação do TPA, como se fosse um filho sabe? E eu acreditei nesse filho durante 5 anos. E esse 10 minutos tinha que ter sido um dogma respeitado pra sempre, sabe porque? Porque o tempo que você quer tá em frente a um computador, continuam sendo 10 minutos pruma peça, não são 50 minutos, não são duas horas, o Porta dos Fundos por mais engraçado, eu quero ver no máximo 5 minutos. E os 10 minutos pruma pessoa que não tá acostumada a ver teatro e pela internet, acho que ainda deviam ser 10 minutos, quem sabe

**LM:** a gente radicalizou muito essa coisa do tempo pra experimentar e descobrir, a gente teve O Doido que teve meia hora, a gente dividiu em 3 partes de 10, um dos 12 dramaturgos a gente fez que a peça tinha que ter um minuto e meio, foi o desafio do ano. A gente foi experimentando formatos porque a gente tava descobrindo junto que que era alguém, quem que era esse público da internet que a gente nunca viu palpável, mas sabia por estatística

**LF:** não e assim, esse um minuto e meio quando eu criei, eu lembro exatamente, o TPA tem que ser visto no ponto de ônibus, por uma pessoa esperando o ônibus, então um minuto e meio pra você ver uma peça de começo, meio e fim

**D:** na verdade podia ter as categorias, né?! Que nem filme, curta, média longa

**LF:** a gente começou a fazer um pouco isso, esses experimentos, mas com certeza de duas horas, uma hora, uma peça minha que tem 50 minutos que a gente dividiu em cinco, eu acho uma cagada, acho que as pessoas veem pouco

**LM:** e como eu te falei, acho que as pessoas nunca entenderam o que que era o TPA, é realmente, um *work in progress*, uma pesquisa, uma tentativa de entender

fazendo na hora, por pessoas que não eram nerds, nem da área assim da tecnologia, pessoas simplesmente que estavam inconformadas com a forma e tentando algo novo

**D:** e a diferença assim entre webpeça, webséria e webfilme?

**LM:** [risos] isso foi você que inventou...

**LF:** é que quando a gente ganhou aquele dinheiro aí, os 40mil reais da Petrobrás pra fazer a manutenção do site, eu achava que tinha que buscar nomeclaturas

**D:** [sim, edital gosta mesmo

**LF:** =exatamente, e todo mundo também entenderia melhor, falar assim, o que que é uma webpeça, falar “puxa, teatro na internet”, as pessoas sempre questionando teatro na internet, então tá “webpeça”. Parecia que eu tava forçando uma coisa, mas ao mesmo tempo eu tava direcionando o entendimento melhor o que era aquilo

**LM:** “ah, teatro na internet, não é teatro, é webpeça, pronto, acabou”, sabe? Não precisa mais...

**D:** [que nem a novela que começou como teleteatro

**LF:** =exatamente, nasceu dessa forma, então, preciso fazer isso, pra entrar nesse formato e as pessoas procurarem na cabeça delas também, então webséria, webfilme, webpeça,

**D:** a webpeça era o a vivo?

**LF:** é a webpeça era o teatro mesmo

**D:** a webséria é que era em capítulos?

**LF:** é, em episódios, como uma novela,

**D:** mas ao vivo, sempre feita ao vivo?

**LF:** não a webséria era a única que não era ao vivo, era assim, porque que não era ao vivo? Porque a gente tinha essas pessoas no elenco, eram pessoas muito interessantes, né? O Zé do Caixão, o Paulo César Pereio, pessoas da velha guarda que eu sabia que se eu falasse: “é ao vivo, tal dia, tal horário”, aí num tem agenda

**LM:** e não gostariam de se expor, os erros, aí era um pouco mais sofisticada a linguagem, era a nossa tentativa de entender o que era o cinema, era um laboratório pra aplicar umas técnicas de cinema que na época, a gente não tralhava tanto com cinema, a gente era realmente só de teatro, então era uma forma de começar a ter uma equipe de cinema e ir aprendendo junto com eles pra depois aplicar nas webpeças

**LF:** e webfilme, se você pegar o segundo, chamado *Enquanto estiver aqui*, acho que é um bom exemplo pra entender pra onde a gente queria começar a ir quando acabou o TPA. Não foi feito aqui. Foi feito num casarão, uma locação, podia ser uma locação de cinema e a gente não teve que mexer em nada, o cenário era a locação.

**LM:** era um casarão abandonado...

**LF:** esse foi feito ao vivo

**D:** e era maior?

**LF:** maior, o tempo era maior, e o cara q escreveu, escreveu como cinema, é um filme, e aí a gente tem o Antonio Petrin fazendo, tem umas pessoas super legais

**D:** tá, só pra gente acabar porque eu já tomei muito o tempo de vocês, a gente consegue assim em termos de linguagem, é a questão do tempo mais curto, é a questão de ter menos público? Não necessariamente público ao vivo, a câmera funciona como um olhar, ou como um terceiro ator, que mais assim?

**LF:** o público, acho que é isso que a gente conversou, público extenso, onde quer que ele esteja, esse era o barato da coisa. O plano sequência que fazia a gente pensar em teatro, o *play* da câmera

**LM:** o terceiro sinal era o *play* da câmera, era proibido cortar, só que a gente percebeu que estava subutilizando a linguagem do cinema

**LF:** e o plano sequência é óbvio que é muito mais difícil do que plano cortadinho, pensado. Esse era o nosso desafio, claro, no começo, claro, estávamos aprendendo isso, não tínhamos pretensão de sermos Glauber Rocha, pessoal falava, “pô, plano sequência, vocês acham que vocês são f\*?”, mas é que o teatro precisa da sequência, então a câmera precisa do *play* e não parar mais

**LM:** e ao mesmo tempo tinha essa crítica que a gente não usava os recursos do cinema

**LF:** e isso que a gente te respondeu, a câmera tinha que ser estudada

**LM:** aí no final do TPA, como eu te falei, também no começo a gente só tinha uma câmera, não era possível fazer corte, mas aí a gente começou duas câmeras, um VJ, um *switcher*

**LM:** a gente começou a tentar, a radicalizar, já que não nos aceitavam como teatro mesmo, então que a gente radicalizasse a linguagem audiovisual e da cultura digital, né?! Essas propostas que eu te falei, criar uma via dupla, bem o mal o cinema e a TV são uma via única, você recebe. Então tentar criar, a partir de brechas que a

gente encontrava com a nossa tosca tecnologia disponível, interação, colaboração, de interface, nem que fosse pelo chat

**D:** vocês já fizeram que nem o Phila 7, de fazer atores em lugares diferentes, não?

**LM:** sabe, a gente chegou a fazer algumas peças,

**D:** viram o que eles fizeram?

**LF:** a gente viu o que eles fizeram, a gente gostava da pesquisa, mas a gente tinha uma grande crítica, uma peça que ficou em cartaz no SESI, eles não contavam a história, então a tecnologia estava a serviço da tecnologia. É bruto eu dizer isso, é feio eu dizer isso, mas assim, você ía pra ver uma técnica, você viu q aquele público q não pga ingresso, q retira gratuito quer ir pruma peça e entender o que acontece na peça, só que ninguém entendia nada, estava forma pela forma. Então você sentia o cara que tava lá do outro lado do mundo entrando, interferindo, mas você não sabia porque, não entendia porque

**LM:** eu acho que a maior, se você vai no site do Phila 7, a peça mais importante deles , foi aqueles que eles ligavam 3 continentes, é...

**D:** isso, *Play on Earth*

**LM:** essa que era a grande coisa da peça, ligar os três continentes e questionar a situação, nem eles no site falam da dramaturgia, da história, o que eles querem contar ali. Então ali na verdade, nós somos, ela é atriz, a gente não tava interessado em provar nada, que é possível criar desse tipo ou brincar com a presença, a gente queria contar histórias, então acho que o foco de TPA foi muito autentico

**LF:** eles também claro, só que tem uma pegada mais acadêmica

**LM:** nós uma uma pegada mais de querer fazer, uma prática sem tanta teoria por trás

**D:** vocês queriam mais visibilidade, que o público tivesse mais acesso

**LM:** não era só mais acesso, era contar essas peças na internet de uma forma

**LF:** não, mais o acesso era isso

**D:** começou pela busca de público

**LF:** é o cara lá em Tocantins, pagar 2 reais (na lan house) e assistir uma peça, “eu vi uma peça”, “eu entendi”

**LM:** essa foi a motivação inicial, mas já na primeira a gente descobriu que era tão difícil contar uma peça através da câmera que simultaneamente já veio todo esse questionamento de linguagem, que a gente percebeu q a gente tinha que pesquisar pra entender como fazer o teatro pra esse meio novo

**D:** é diferente do streaming, o site Cenarium, tem a peça e uma câmera basicamente...

**LM:** sabe ligar uma câmera , botar o streaming e botar os atores interagirem isso é fácil,

**LF:** não, não é fácil

**D:** é mais viável, é diferente, e de alguma forma até mais frio

**LF e LM:** exatamente

**LF:** e era o que a gente não queria, lembro no começo, as pessoas podiam colocar, né? Era a casinha aí tinha os cômodos, não sei se você chegou a ver

**D:** vi sim

**LF:** então, a segunda grande cagada que eu modifiquei isso, isso era uma coisa lúdica que as pessoas curtiam e aí o banheiro era a descarguinha que as pessoas colocavam uns depoimentos, aí tinha uns depoimentos super bonitos de jovens que nunca tinham visto teatro e tinham visto o TPA. Aí eles explicavam a peça, era bonito de ver, “nossa, aquela hora que o ator fala isso e isso e isso”, falando sobre a dramaturgia, e a gente falava: “é isso, ele entendeu tudo, a peça é isso”. A gente ficava feliz, a gente contou a história

**LM:** acho que o grande diferencial é isso, a gente tava preocupado em contar em explorar a linguagem e eles mais preocupados na teoria e na técnica

**D:** beleza gente, acho que é isso, já tomei um tempão de vocês, se tiver qualquer dúvida mando e-mail de novo

**LF:** manda e-mail e aí a gente responde

**D:** brigadão e parabéns pela experiência, espero que continue

**LF:** ah, obrigada, quem sabe

**LM:** as nossas próximas, se a gente ganhar algum edital [risos], vamos voltar pra esses questionamentos

**D:** eu te mando os links das produções também, brigadão viu?!

**LF:** obrigada você, beijo, bom trabalho

**D:** Bom trabalho pra vocês também

**LM:** tchau!