



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**INSTITUTO DE HUMANIDADES, ARTES E CIÊNCIAS**  
PROGRAMA MULTIDISCIPLINAR DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CULTURA E  
SOCIEDADE

**HENRIQUE DE GODOY DEL PICCHIA ZANONI**

SALVADOR

2024

**HENRIQUE DE GODOY DEL PICCHIA ZANONI**

**SINTOMAS DE TEATRO, SINTOMAS DE CINEMA:  
A REMEDIAÇÃO DO TEATRO EM CIBERTEATRO.**

Dissertação apresentada ao Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências como requisito para obtenção do grau de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Djalma Thürler

SALVADOR

2024

## FICHA CATALOGRÁFICA

Dados internacionais de catalogação-na-publicação  
(SIBI/UFBA/Biblioteca Universitária Reitor Macedo Costa)

Zanoni, Henrique de Godoy del Picchia.

Sintomas de teatro, sintomas de cinemas: a remediação do teatro em ciberteatro / Henrique de Godoy del Picchia Zanoni. - 2024.

109 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Djalma Thüler.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos, Salvador, 2024.

1. Arte e tecnologia. 2. Teatro - Inovações tecnológicas. 3. Teatrofone. 4. Ciberteatro. 5. Cinema. 6. Camming - 101 noites (Peça de teatro). 7. Desfazenda - me enterrem fora desse lugar (Peça de teatro). I. Thüler, Djalma. II. Universidade Federal da Bahia. Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos. III. Título.

CDD - 792.028

CDU - 792.01



**PARECER DA BANCA EXAMINADORA DE MESTRADO**

Exame de qualificação  Defesa de dissertação  
Linha de pesquisa:  Artes  Desenvolvimento  Identidade

Nome completo: Henrique De Godoy Del Picchia Zanoni

Título do projeto: Sintomas de teatro, sintomas de cinema: a remediação do teatro em ciberteatro.

Data da banca: 27/05/2024 Horário: 9h00 Local: meet.google.com/wua-epnz-oyo

**BANCA EXAMINADORA**

Orientador(a): Djalma Thürler

Examinadora externa: Priscila Almeida Cunha Arantes

Examinador externo: Renato Machado

Examinador(a) interno(a): Leandro Colling

**ASSINATURAS**

*Djalma Thürler*  
*Priscila Almeida Cunha Arantes*

*Renato Machado*

*Leandro Colling*

**RESULTADO**

A Banca Examinadora, após o Exame e Arguição do(a) Mestrando(a), decidiu pela:

Aprovação com Distinção  Aprovação  
 Reprovação  Reformulação, indicando o prazo de 60 (sessenta) dias para apresentar a nova versão

**CONSIDERAÇÕES:** A banca entende que Henrique De Godoy Del Picchia Zanoni realiza um trabalho interdisciplinar complexo com enfoque no teatro como linha de força estruturante, em diálogo com outras linguagens artísticas e outras áreas de conhecimento. Destacamos, em particular as contribuições trazidas pelo pesquisador, especialmente as leituras de Jorge Dubatti e Ismail Xavier. Finalizamos atestando que a dissertação é uma boa contribuição para o estudo interdisciplinar das artes cênicas.

AUTENTICAÇÃO DO(A) PRESIDENTE DA BANCA:

27/05/2024

*Djalma Thürler*

AUTENTICAÇÃO DO(A) DISCENTE:

*Henrique Zanoni*

**PREENCHER SOMENTE EM CASO DE REFORMULAÇÃO**

O(a) Doutorando(a) apresentou a reformulação e o Projeto de Dissertação foi:

Aprovado pela Banca  Reprovado pela Banca

AUTENTICAÇÃO DO(A) PRESIDENTE DA BANCA:

\_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

AUTENTICAÇÃO DO(A) DISCENTE:

**HENRIQUE DE GODOY DEL PICCHIA ZANONI**

**SINTOMAS DE TEATRO, SINTOMAS DE CINEMA:  
A REMEDIAÇÃO DO TEATRO EM CIBERTEATRO.**

Dissertação apresentada ao Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências, da Universidade Federal da Bahia como requisito para obtenção do grau de Mestre em Cultura e Sociedade.

Salvador, 27 de maio de 2024.

EXAMINADORES:

---

Prof. Dr. Djalma Thürler (UFBA – Orientador)

---

Prof. Dr. Leandro Colling (UFBA – Examinador)

---

Prof. Dr. Renato Machado (Universidade de Évora (Portugal) – Examinador Externo)

---

Prof. Dr. Priscila Arantes (Universidade Anhembi Morumbi – Examinadora Externa)

SALVADOR

2024

*À todas e todos artistas e fazedores de cultura que, mesmo em face aos vírus que nos atacaram, permaneceram criando, nos salvando, ainda que provisoriamente, das garras da morte.*

*Àqueles e aquelas que não estão mais aqui.*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a UFBA e todas as instâncias dedicadas à educação pública que, mesmo em face aos ataques mais vis, resistiram e seguem apoiando as pesquisas no Brasil, em seus mais diversos níveis.

Às areias e orla de Itapuã, que sustentaram horas de caminhadas e reflexões e descortinaram, com suas paisagens, novas miradas interiores.

A minha companheira de vida, Letícia Santinon, que me mostrou o verdadeiro sentido das palavras amor, parceria e comunhão: essa dissertação não existiria sem você.

Aos parceiros de criação e aventuras, em especial os amigos Ricardo Alves Jr, Dellani Lima e Cristiano Burlan.

À Suia Legaspe, também parceira de criação, e que, a todo momento e em todas as circunstâncias, me ensina sobre esta coisa estranha chamada vida.

À minha mãe, Sandra Zanoni, e meu pai, Wanderley Zanoni, por me apoiarem, mesmo em meio às intempéries, o que significa o amor incondicional.

Aos meus irmãos Renato e Fábio Zanoni, para sempre meus faróis e boias nesta existência.

Ao meu orientador Djalma Thürler, pela paciência, prontidão e troca ao longo de todo o processo de pesquisa.

Ao professor Leandro Colling, pelo olhar desestabilizador que nos coloca em movimento.

A professora Priscila Arantes, por me abrir campos antes desconhecidos e o estímulo a permanecer caminhando.

Ao professor Renato Machado pela participação e colaboração na banca examinadora.

A todas e todos artistas, técnica(o)s, trabalhadora(e)s, pesquisadora(e)s e demais envolvidos na criação, difusão, circulação e reflexão artística que viabilizaram o oxigênio vital para que conseguíssemos chegar até aqui.

Sigamos.

Criando.

Era uma vez um pintor que tinha um aquário com um peixe vermelho [...] até que principiou a se tornar negro a partir de dentro [...] O problema do artista era que, obrigado a interromper o quadro onde estava a chegar ao vermelho do peixe, não sabia o que fazer da cor preta que ele agora lhe ensinava [...] Ao meditar sobre as razões da mudança, o pintor supôs que o peixe, efetuando um número de mágica, mostrava que existia apenas uma lei abrangendo tanto o mundo das coisas como o da imaginação. Era a lei da metamorfose. Compreendida esta espécie de fidelidade, o artista pintou um peixe amarelo.

Herberto Helder

## RESUMO

A presente dissertação busca analisar, de forma interdisciplinar, as relações entre o teatro e as tecnologias da presença à distância. Com a explosão da pandemia de Covid-19 em março de 2020, a maioria das instituições culturais adotou consequentes medidas de confinamento e distanciamento que terminaram por fechar suas portas indefinidamente – ou reduziu drasticamente seus serviços – interrompendo e cancelando residências, ensaios e apresentações de todo o setor cultural, o que incentivou/forçou artistas a criar suas obras neste cenário, se (re)aproximando da conectividade e do uso das chamadas tecnologias desmaterializadas. Mas, o fazer e o pensar entre o teatro e tais tecnologias, não se iniciaram no período pandêmico, por isso esta dissertação historiciza esse aspecto, resgatando a experiência do Teatrofone, realizada entre o final do século XIX e início do XX. Reforçando a importância desse resgate, também trazemos à tona experiências artísticas e debates acerca da nomeação dessa “nova linguagem” – realizadas desde os anos 1990 – entre o teatro e as mídias digitais contemporâneas. Por fim, propomos que o teatro, nestas circunstâncias, passa por um processo de mediação, para se caracterizar como ciberteatro. A partir da proposta de alguns elementos categoriais, analisamos as obras brasileiras “Camming – 101 Noites” e “Desfazenda – Me Enterrem Fora Desse Lugar”.

**PALAVRAS-CHAVES:** Interdisciplinaridade; Teatro; Teatrofone; Ciberteatro; Cinema; Mediação.

## ABSTRACT

The present dissertation aims to analyze, in an interdisciplinary manner, the relationships between theater and remote presence technologies. With the outbreak of the Covid-19 pandemic in March 2020, most cultural institutions adopted consequent confinement and distancing measures that ultimately led to indefinite closures – or drastically reduced services – interrupting and canceling residencies, rehearsals, and performances throughout the cultural sector, thereby encouraging/forcing artists to create their works in this scenario, (re)embracing connectivity and the use of so-called dematerialized technologies. However, the intersection of theater and such technologies did not begin in the pandemic period, hence this dissertation historicizes this aspect by reclaiming the experience of the Theaterphone, carried out between the late 19th and early 20th centuries. Reinforcing the importance of this reclamation, we also bring to the forefront artistic experiences and debates surrounding the naming of this "new language" – undertaken since the 1990s – bridging theater and contemporary digital media. Finally, we propose that theater, in these circumstances, undergoes a process of remediation to be characterized as cyber theater. Based on the proposal of some categorical elements, we analyze the Brazilian works "Camming – 101 Noites" and "Desfazenda – Me Enterrem Fora Deste Lugar."

**Keywords:** Interdisciplinary; Theater; Théâtrophone; Cybertheater; Cinema; Remediation

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01:	A sala das audições telefônicas, Paris, 1881.....	XX
Figura 02:	A experiência das audições telefônicas no Museu Grévin.....	XX
Figura 03:	A inovação portátil, o Teatrofone.....	XX
Figura 04:	Diagrama de Instalação. ....	XX
Figura 05:	Teatrofone privado e novas possibilidades de “postura” e audição .....	XX
Figura 06:	Roteiro de “Hamnet”. ....	XX
Figura 07:	“Scheherazade's Daughters”, de Karen Wheatley. ....	XX
Figura 08:	Aplicativo The Palace. ....	XX
Figura 09:	Imagens de “Shoot”, “Tap and Touch” e “Imponderabilia” .....	XX
Figura 10:	A produção dos avatares dos atores e cenas da atuação no ambiente virtual.....	XX
Figura 11:	A imersão do público na peça presencial junto com os artistas. ....	XX
Figura 12:	Elementos para uma constelação categorial de análise. ....	XX
Figura 13:	Cena de “Camming – 101 Noites”. ....	XX
Figura 14:	Público entrando na sala do Zoom. ....	XX
Figura 15:	Cena de chat em “Camming – 101 Noites”. ....	XX
Figura 16:	Cena do show descrito em “Camming – 101 Noites”. ....	XX
Figura 17:	Janaína Leite em seu quarto. “Camming – 101 Noites”. ....	XX
Figura 18:	A performer Janaína Leite se prepara em seu quarto e conversa com Anitta Saltiel. “Camming – 101 Noites”. ....	XX
Figura 19:	Janaína Leite, em posição de frontalidade para a câmera, lê seus diários para o público presente na apresentação “Camming – 101 Noites”.....	XX
Figura 20:	Janaína Leite assiste a gravação da camgirl. “Camming – 101 Noites”...XX	
Figura 21:	Cena final de “Camming – 101 Noites”. ....	XX
Figura 22:	Cena de abertura de “Desfazenda...”.....	XX
Figura 23:	Estratégias para formar “corpo-nós” preto. Cena de “Desfazenda...” ....	XX
Figura 24:	A iluminação como estética cinematográfica: corte dentro da cena; novos enquadramentos; profundidade de campo. ....	XX
Figura 25:	O fundo negro e o fundo branco que “suga” até a alma. ....	XX
Figura 26:	Sequência pesadelo. ....	XX
Figura 27:	Ao som de “Strange Fruits”, Ailton (40) conta sua história com 0. ....	XX

Figura 28:	O preto e branco rasgado pelo vermelho. ....	XX
Figura 29:	O “corpo-nós”, a crianças reais e a libertação. ....	XX

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>1 – UMA BREVE HISTÓRIA DAS RELAÇÕES ENTRE TEATRO E AS MÍDIAS DIGITAIS .....</b>	<b>21</b>
1.1 – Teatrofone: uma experiência histórica da presença à distância.....	21
1.1.2 – A primeira experiência: as audições telefônicas (1881).....	22
1.1.3 – A companhia do teatrofone (1889 – 1936) .....	26
1.1.4 – O fim do teatrofone.....	30
1.2 – A visão essencialista do teatro.....	31
1.3 – Um breve panorama contemporâneo das relações entre teatro e as mídias digitais.....	36
<b>2 – SINTOMAS DE TEATRO, SINTOMAS DE CINEMA.....</b>	<b>48</b>
2.1 – Os “nomes” da coisa.....	48
2.2 – Remediação, imediação e hipermediação.....	52
2.2 – Elementos para uma constelação categorial de análise.....	56
<b>3 – ANÁLISE DAS OBRAS.....</b>	<b>67</b>
3.1 – Camming – 101 Noites.....	67
3.2 – Desfazenda: Me Enterrem Fora Desse Lugar.....	84
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>100</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>103</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>108</b>

## INTRODUÇÃO

A interface entre o teatro e o audiovisual é um elemento que sempre está presente em minhas criações e inquietações artísticas<sup>1</sup>. Em função da maneira como minha carreira caminhou, essa interface também se fez presente. Além de uma produtora de cinema, sou fundador da Cia dos Infames de Teatro. Assim, acabei por desenvolver habilidades que também favoreceram esse diálogo: ator, diretor, dramaturgo, roteirista, montador, produtor. Mas, de certa maneira, essas fronteiras sempre foram evidentes: agora teatro com elementos audiovisuais; agora cinema com influência do teatro. Até que irrompe o fenômeno capital de nossas vidas: a pandemia de Covid-19, em março de 2020.

Em um primeiro momento, pensávamos apenas em nos manter vivos (o que foi amplamente dificultado pelas políticas genocidas a que estivemos submetidos), mas, com o passar do tempo, a ânsia criativa começava a se manifestar: o que podemos criar nessa situação? O que antes era exceção – a produção exclusiva pela *internet* – havia se tornado o que era possível? Como viabilizar a criação e difusão de uma obra, sendo que nem podemos nos encontrar? O que faremos será teatro? Cinema? Como continuar nos contaminando de arte, sem nos contaminarmos literalmente?

Em agosto de 2019, tinha estreado o espetáculo “O Nome das Coisas”, baseado na obra da poeta portuguesa Sophia de Mello Breyner Andresen, que escrevi e dirigi, com atuação de Suia Legaspe. A peça tinha feito uma elogiada temporada e estávamos lutando para viabilizar sua circulação. Mas isso não era mais possível naquele “novo normal” (expressão estúpida que acabou por permanecer). Então, eu e Suia Legaspe resolvemos “transcriar” – na época, baseado em leituras de Haroldo de Campos e nos filmes de Julio Bressane, era essa a maneira como eu nomeava – a peça para um outro formato: nascia, em novembro de 2020<sup>2</sup>, “Labirinto”, curta-metragem que se propunha a experimentar esse “flerte” com a linguagem teatral. A partir daí, ganhou força meu

---

<sup>1</sup> Como exemplo, poderia citar: o filme “Hamlet”, onde além do papel título, sou produtor e roteirista; “Quem Tem Medo?“, documentário sobre a ascensão da extrema direita pela perspectiva da censura a artistas do teatro e da performance, que dirigi e montei com Ricardo Alves Jr e Dellani Lima; ou “Música Perfeita Para o Suicídio”, peça que escrevi e atuei, baseada na obra de Emil Cioran, repleta de elementos audiovisuais em cena.

<sup>2</sup> O curta-metragem teve sua estreia no 1º Festival das Marias - Festival Internacional das Artes no Feminino, transmitido no Brasil e em Portugal. O filme ainda participou da 25ª Mostra de Cinema de Tiradentes, Festival Conexões Atlânticas – Lisboa, 2ª TEIMA - Festival de Artes Online, Festival Nacional de Cinema Independente (Fenacin). Todos foram realizados de maneira online, refletindo a situação que nos encontrávamos naquele momento.

interesse pelas obras que estavam sendo produzidas no período pandêmico, além do interesse de me aprofundar na pesquisa – desenvolvida ao longo da pesquisa de mestrado.

De largada, duas coisas me chamavam a atenção: a disposição dos artistas, notadamente do teatro<sup>3</sup>, de se aventurar nessa nova seara; e a proliferação de diferentes nomenclaturas que cada artista/coletivo dava às suas criações – teatro digital, teatro virtual, teatro *on-line*, peças digitais, teatro pela internet, teatro em confinamento, teatro expandido, teatro filmado, *live* teatral, *live* cênica, teatro ciborgue... No processo dessa dissertação, me vi, diversas vezes e por longos períodos, atolado em perguntas que me pareciam relevantes, mas que não me possibilitavam ver uma luz no fim do túnel.

Não cabe, aqui, refazer todo o processo, apenas sinalizo, através de algumas observações, retiradas de meu caderno de estudos, os questionamentos e angústias que passavam pela minha cabeça:

“isso é teatro ou não? Só porque é feito, em sua grande maioria por artistas ligados ao teatro, deve ser considerado teatro? [...] Por que insistem em chamar de teatro o que não é teatro? Isso não é teatro. É que bom que não é! É preciso achar um nome exato, pois ao nomear, trazemos uma história, ferramentas, epistemologias, ontologias próprias. Se dermos o nome errado, vamos impedir que essa modalidade esteja aberta para novas formulações! [...] Preciso me libertar desse nome!!! Em defesa da não nomeação! Um nome porvir. O nome enrijece as possibilidades. [...] Só por que é ao vivo? Temos filmes em plano-sequência que são “ao vivo” e nem por isso é teatro. Show é ao vivo e não é teatro. Ou é? Diferenciar, urgentemente, teatro de teatralidade. E as lives que acontecem em todas as plataformas? (Tem teatralidade tbem, mas não tem poiésis). [...] Vou nomear de Performance Digitais Pandêmicas. PDPs. Mas, o que foi feito antes, ou depois, da pandeia não pode ser incluso? E não são muito “abertos” os termos “performance”, “digital”.? [...] Os modos de produção e recepção são distintos entre teatro e o digital. Não esquecer: resistência. Convívio. Periculosidade do contágio, metáforas do vírus”. (Zanoni, 2022, p.15)

Então, através do texto da professora Marta Isaacsson – “Teatro e tecnologias de presença à distância: invenções, mutações e dinâmicas” (2021) – tomei conhecimento de uma experiência que daria uma guinada – ou melhor, uma perspectiva em bases sustentáveis – dos caminhos que percorreria na pesquisa: o teatrofone. A partir daí, mergulhei nessa história e os pensamentos começaram a desanuviar (pelo menos um pouco).

---

<sup>3</sup> Ainda que outras iniciativas em diferentes linguagens tenham sido feitas – como, por exemplo, o Programa Convida, lançado pelo Instituto Moreira Salles em abril de 2020 e que exibiu mais de 170 obras de artistas e coletivos – me parecia notável que os fazedores e fazedoras de teatro, praticamente sem suporte, se jogavam nessa aventura. É claro, também, que existiram iniciativas que forneciam financiamento – por exemplo o #EmCasaComSesc – mas sempre me pareceu que esta nunca foi uma barreira ao teatro.

No primeiro capítulo, conto em detalhes sobre a experiência do teatrofone. Apenas a título de introdução, esta tecnologia foi desenvolvida inicialmente em 1881, em Paris e, depois, multiplicada pela Companhia do Teatrofone, que desenvolveu suas atividades até o ano de 1936, espalhada por inúmeros países. Através de um aparelho portátil, o teatro chegava dentro da casa das pessoas. Essa fascinante experiência serviu para mostrar duas coisas. A primeira, que as “impurezas” sempre fizeram parte do teatro e foram responsáveis por provocar movimentos e reinvenções. Em outras palavras, minha busca por uma “pureza” era equivocada metodológica e historicamente. Em segundo lugar, ao colocar as produções que assistia na pandemia em uma perspectiva histórica, as peças começam a se encaixar.

Me questionava sobre o porquê de não termos conhecimento dessa e outras experiências de presença à distância. Como discuto também no primeiro capítulo, está é uma herança de uma visão “essencialista” do teatro, que por diferentes motivos – a pressão exercida pelo cinema, a influência de Artaud, Grotowski e Eugenio Barba, entre outras – insistiu em uma afirmação vigorosa de sua identidade.

A partir desse recuo histórico, também encontrei uma significativa produção que, desde a década de 1990, se aventurava na realização de obras na interface teatro e tecnologias de presença à distância, com especial ênfase nos ambientes digitais. Assim, fechando o primeiro capítulo, organizo uma espécie de linha do tempo sobre obras que foram marcos importantes nessa seara.

Já no segundo capítulo, inicio com a questão do nome: se existiram essas diversas produções, como as nomearam? Em uma tentativa de “aterrar” o debate – de certa maneira, busco, com a questão das experiências artísticas históricas e da nomeação, produzir e organizar um conhecimento que eu gostaria de ter tido acesso anteriormente em minha pesquisa, e assim, espero, possa ajudar outros pesquisadores e pesquisadoras. Resgato os diferentes nomes utilizados (Performances Digitais, Práticas Digitais, Teatros Virtuais, Performance em Rede, Cyberformance), discuto suas vantagens e desvantagens, até defender a minha escolha: o ciberteatro. Ao valorizar e disseminar essas questões, busco contribuir para o desenvolvimento dessa área, sobre bases (um pouco) mais sólidas.

Na segunda parte do segundo capítulo, trago à baila outro conceito que foi fundamental para “destravar” o desenvolvimento na pesquisa. Isso porque estava preso à pergunta “Isso é teatro?”, quando na verdade deveria assimilar a multiplicidade e a incerteza como parâmetro de abordagem: isso é teatro *e* não é teatro; isso é cinema *e* não é cinema. Com base nos estudos de intermedialidade, me valho da noção de remediação

para discutir que o ciberteatro é o teatro atualizado (remediado) por outros meios. Ou seja, existe uma troca de propriedades “entre as mídias”, que vai além de apenas seu conteúdo. Assim, chego à formulação de que o ciberteatro possui “sintomas de teatro” e “sintomas de cinema”. A remediação confere à nova mídia características de imediação e hipermediação, que significam, respectivamente, transparência e opacidade – é sintomático notar como as questões se conectam, visto que, dentro do campo audiovisual, notadamente na obra de Ismail Xavier, são justamente esses termos (opacidade e transparência) que balizam suas análises acerca das estéticas cinematográficas.

Para encerrar o segundo capítulo, proponho alguns elementos para compor uma constelação categorial de análise para as obras de ciberteatro que analiso. São eles: (i) vicariância, (ii) modos de difusão, (iii) hibridismo, (iv) montagem e (v) frontalidade. Destaco, desde já, que tais elementos devem ser criticados, expandidos, reformulados, adaptados, o que, com o avanço da práxis e da teoria, encontrarão terreno fértil.

Faço uma última ressalva sobre outros dois elementos que compõem nossa constelação categorial, que se relacionam à ideia de estética digital: (vi) as interfaces e (vii) a interação. Ainda que sejam aspectos ainda pouco desenvolvidos nas produções de teatro remediado em ciberteatro (em outras linguagens isto já é bem mais avançado), acredito que aí se encontra um espaço com enorme potencial para a criação. Em outras palavras, ainda que não seja um ponto explorado em profundidade na pesquisa, sua validade decorre de sua importância quando tivermos em mente as criações e análises futuras.

Acredito ser importante descrever brevemente o processo que me levou até a escolha de “Camming – 101 Noites” e “Desfazenda – Me Enterrem Fora Deste Lugar”, analisadas em detalhe no terceiro capítulo. Durante o período de severas restrições impostas pela pandemia, me vi imerso em uma miríade de obras que se propunham a explorar as possibilidades que existiam de criação artística (focadas, no meu caso, para aquelas de “tons” teatrais). Ressalto este aspecto pois, nos limites dessa dissertação, não seria possível dar conta da abrangência dos experimentos. Finalmente, nossa escolha pelas duas obras visa analisamos uma que possui “sintomas de teatro” de maneira mais acentuada (“Camming...”), enquanto a outra prima pelos “sintomas de cinema” (“Desfazenda...”). Ou seja, buscamos mostrar que existem inúmeras possibilidades nesse “entre” e também além das obras.

Como primeiro exemplo – e como contraponto à ideia levantada anteriormente de que, mesmo com suas limitações, aconteceram experiências que exploravam os

aspectos de interatividade de interação – podemos citar o ciberteatro “O Híbrido”<sup>4</sup>, de Robson Catalunha, de São Paulo. Ela consistia em uma filmagem, com câmeras que captam imagem em 360° e baseada na movimentação do corpo do espectador através do mouse, que nos permitia escolher quais dos oito episódios gostaríamos de ver e qual seria nossa perspectiva de olhar.

Ainda assistimos “Tudo que coube numa VHS – Experimento sensorial em confinamento”<sup>5</sup>, do grupo Magiluth, de Pernambuco. Se valendo de múltiplas plataformas digitais, a performance é composta para cada espectador individualmente, na qual também ele opera como agente de construção. Um dos atores entra em contato com o público através de uma ligação e a narrativa é construída a partir de fragmentos enviados por meio de aplicativos como WhatsApp, Instagram, YouTube, Spotify, Deezer e e-mail.

Ou também o “Video Site ExReality”<sup>6</sup>, da EXCOMPANHIA, de São Paulo. Nela, três participantes ficavam dentro de uma espécie de reality show online em busca de um prêmio, onde tudo o que se passava na tela dos seus celulares era exposto 24 horas, durante 9 dias seguidos. O público podia acompanhar, participar e até mesmo definir os rumos da experiência através da interação com a plataforma criada para o projeto e do contato direto com os participantes e o apresentador do programa.

Podemos pensar também em um outro grupo de obras realizadas no próprio teatro (como é o caso que analisamos de “Desfazenda...”). Aqui, destacamos “Ficções Sônicas #02: FeiTição primeira parte”<sup>7</sup>, com direção de Grace Passô. Filmada no Theatro Municipal de São Paulo, a obra mesclava diversas linguagens (palavras, dança, canto clássico, música ao vivo), trazendo uma riqueza polifônica e imagética, amplificada pela montagem fragmentada (o que a confere características de hipermediação ou opacidade). Concebida inicialmente para a Internet, o projeto também circulou em salas de cinema.

Outra possibilidade explorada foi a de ciberteatros que se balizaram exclusivamente na experiência sonora. Aqui, podemos citar “Isto não é teatro - peça para ouvir”<sup>8</sup>, com dramaturgia e voz de Jansen Castellar, do Rio de Janeiro. Aqui, o ator explora as angústias do isolamento, dentro de um universo apocalíptico. Ou ainda

---

<sup>4</sup> Tivemos acesso através do YouTube do artista. Porém, não está mais disponível

<sup>5</sup> Em contato com o grupo, nos disseram que pela sua estrutura – ser apenas para o espectador que comprava o ingresso – não havia como conceder acesso.

<sup>6</sup> Foi realizada em parceria com um teatro privado de uma seguradora. Por isso, não podíamos ter acesso, apenas ao que assistimos.

<sup>7</sup> Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=j\\_F2PEsx4G4&list=PLTLXoF74FVHI3fqk0ulr1x7YCWHT-OYXt&index=84&t=1272s](https://www.youtube.com/watch?v=j_F2PEsx4G4&list=PLTLXoF74FVHI3fqk0ulr1x7YCWHT-OYXt&index=84&t=1272s). Visto em: 10 de janeiro de 2024.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KCsJ-4a85fo>. Visto em 12 de janeiro de 2024.

“Ficções Sônicas”<sup>9</sup>, também de Grace Passô, uma imaginação sonora da peça radiofônica “Pra Dar Um Fim no Juízo de Deus”, de Antonin Artaud, que reúne os músicos Barulhista, Maurício Badé e Thelmo Cristovam.

Fazemos um destaque especial a “Estilhaços da janela fervem em minha boca”<sup>10</sup>, da A Digna Coletivo, de São Paulo. Horas antes do início do espetáculo, interativo e itinerante, recebemos pelo *WhatsApp* algumas mensagens e vídeos curtos de personagens que moram no *Ilhas dos Sonhos - Perdizes*. No dia agendado, um motorista de aplicativo, contratado pelos artistas, nos busca em casa e tem início o espetáculo. Até a rádio que o motorista escuta está ligada a peça! Além disso, o grupo disponibiliza a possibilidade de “fazermos” o espetáculo através de mapas online<sup>11</sup>.

Outro destaque foi “Ôma, um ex-petáculo”<sup>12</sup> das ultraVioleta\_s. De maneira inusitada, o ciberteatro mescla performance, teatro e videogame, permitindo ao público interagir através do chat de bate-papo. Nos remetendo às experiências de Cyberformance, somos convidados a caminhar, na companhia das duas atrizes/avatars, por outros universos, inclusive oníricos, que também incluem textos, fotografias, gravuras e vídeos.

Tivemos, também, aquelas que utilizaram a linguagem cinematográfica de maneira, digamos, mais clássica. Exemplo disso, foram os experimentos realizados pela Cia.Br116, capitaneados por Beth Coelho, resultando, entre outros, em “Medeia, por Consuelo de Castro”<sup>13</sup>. E também as que se valeram da dança, linguagem que já integra a tecnologia digital em seus processos de criação há tempos. Aqui, podemos citar: “Dançado de uma Experiência Catastrófica”<sup>14</sup>, dos artistas baianos Marcelo Galvão e Felipe Cerqueira, que relata a experiência de uma família que foi contaminada pelo coronavírus; “IN-PASSE”<sup>15</sup>, com direção de Claudio Machado e Henrique Filho, que

<sup>9</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=b2KHwqt\\_4Q4&t=772s](https://www.youtube.com/watch?v=b2KHwqt_4Q4&t=772s)  
<https://www.youtube.com/watch?v=KCsj-4a85fo&list=PLTLXoF74FVHI3fqk0ulr1x7YCWHT-OYXt&index=6&t=1692s>. Visto em 12 de janeiro de 2024.

<sup>10</sup> São vários vídeos – a depender do personagem que acompanhamos, “Casal” ou “Mãe e Filha”. Para darmos um exemplo, um deles pode ser acessado em: <https://www.youtube.com/watch?v=eFZrZ0dq9Yw>. Visto em 12 de janeiro de 2024.

<sup>11</sup> É preciso baixar o “programa performativo”. Mais informações em: <https://adigna.com/espetaculos/estilhacos-de-janela-fervem-no-ceu-da-minha-boca-1/>

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wbgzndAdhCg&t=3352s>. Visto em: 12 de janeiro de 2024.

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iJL38NSOMQE&list=PLTLXoF74FVHI3fqk0ulr1x7YCWHT-OYXt&index=60>. Acesso em 10 de janeiro de 2024.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E7ziF4Wwbrk&t=130s>. Acesso em 10 de janeiro de 2024.

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0iN6Z-mCyeM&t=753s>. Acesso em 10 de janeiro de 2024.

mescla cenas dessa performance realizada em 2018 em praias de Salvador com o cotidiano da(o)s intérpretes durante o período de isolamento social; e “Janela 43”<sup>16</sup>, do grupo de São Paulo Grua Gentlemen de Rua, uma elaborada performance audiovisual que acompanha o reencontro presencial de seus componentes após um ano de isolamento.

E, para finalizar, citamos algumas obras que utilizaram estratégias estéticas que foram mais utilizadas no período pandêmico: as de interface “em janelas” de aplicativos (como o Zoom) e as realizadas dentro das casas dos e das realizadoras, quase sempre em um plano sequência. No primeiro caso, temos “As Aves da Noite”<sup>17</sup>, do grupo Teatro da Vértebra, de São Paulo, que toma como ponto de partida a obra de Hilda Hilst e “A Arte de Encarar o Medo”<sup>18</sup>, do grupo Os Satyros. No segundo caso, que foi amplamente o mais experimentado, temos “Dora”<sup>19</sup>, de Sara Antunes (RJ); “Olar, Universo”<sup>20</sup>, de Luciana Paes (SP); e “Medeia Negra”<sup>21</sup>, de Marcia Limma (BA), baseada na peça homônima da artista, fruto de sua dissertação de mestrado na UFBA, o solo recria a tragédia grega para o corpo e pensamento de uma mulher negra; a performance foi realizada em pelo menos três formatos diferentes ao longo da pandemia.

Essa sucinta listagem de alguns ciberteatros que assistimos durante a pandemia busca mostrar a quantidade e variedade das experimentações realizadas, reforçando a ideia de que tanto nossos critérios de análise como a seleção das obras engendram, necessariamente, limitações, exclusões e vieses. Em outras palavras, esse é um campo – em seus aspectos práticos e teóricos – que está apenas começando e toda e qualquer contribuição será bem-vinda.

Feitas essas considerações, a nossa opção pelas obras que são analisadas no capítulo três – “Camming – 101 Noite” e “Desfazenda – Me Enterrem Fora desse Lugar” – se deve por alguns fatores: o reconhecimento pelo público e crítica da excelência dos

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XIC9VGrXBSk&t=57s> . Acesso em 10 de janeiro de 2024.

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=USc99p-BKGg&t=2700s> . Acesso em 10 de janeiro de 2024.

<sup>18</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=THZ2Sn\\_BJkc&t=2502s](https://www.youtube.com/watch?v=THZ2Sn_BJkc&t=2502s) . Acesso em 10 de janeiro de 2024.

<sup>19</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=95xCO45QRSQ&t=3270s> . Acesso em 10 de janeiro de 2024.

<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LNHmnrOxKSg&t=1076s> . Acesso em 10 de janeiro de 2024.

<sup>21</sup> A primeira versão, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZbaAHwYdY2w&list=PLTLXoF74FVHI3fqk0ulr1x7YCWHT-OYXt&index=94&t=4s> . Acesso em 10 de janeiro de 2024. Já a segunda, disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=HNeVoGs\\_HKq&list=PLTLXoF74FVHI3fqk0ulr1x7YCWHT-OYXt&index=23](https://www.youtube.com/watch?v=HNeVoGs_HKq&list=PLTLXoF74FVHI3fqk0ulr1x7YCWHT-OYXt&index=23) . Acesso em 10 de janeiro de 2024.

trabalhos; por serem obras que experimentaram e hibridizaram diferentes linguagens; pela ligação da(o)s artistas com a linguagem teatral; por trazerem uma riqueza de elementos estéticos e éticos para análise; entre outros. Especificamente em “Camming...”, encontramos significativos “sintomas de teatro” e uma potência que só pôde ser atingida por ser realizada de maneira “online”, como nas salas de chat de sexo virtual. E “Desfazenda...” por carregar “sintomas de cinema”, ao utilizar de maneira criativa elementos de teatro nesse cruzamento, como, por exemplo, os cortes de cena, planos, profundidade, etc, através da iluminação.

Essa dissertação, oriunda da Linha de Pesquisa em Cultura e Arte de um Programa Interdisciplinar, navega por terrenos instáveis, provisórios, por vezes pantanosos. Assim, não é nosso objetivo estabelecer parâmetros supostamente definitivos, incontestáveis. É, antes, um convite para “quebrarmos os brinquedos” e descobriremos novas possibilidades. Por isso, como convite para abriremos os caminhos, evoco a poeta Orides Fontela:

“LUDISMO  
Quebrar o brinquedo  
é mais divertido.  
As peças são outros jogos:  
construiremos outro segredo.  
Os cacos são outros reais  
antes ocultos pela forma  
e o jogo estraçalhado  
se multiplica ao infinito  
e é mais real que a integridade: mais lúcido.

Mundos frágeis adquiridos  
no despedaçamento de um só.  
E o saber do real múltiplo  
e o sabor dos reais possíveis  
e o livre jogo instituído  
contra a limitação das coisas  
contra a forma anterior do espelho.

E a vertigem das novas formas  
multiplicando a consciência  
e a consciência que se cria  
em jogos múltiplos e lúcidos  
até gerar-se totalmente:  
no exercício do jogo  
esgotando os níveis do ser.

Quebrar o brinquedo ainda  
é mais brincar”.

Orides Fontela (1996, p. 18)

## 1 - UMA BREVE HISTÓRIA DAS RELAÇÕES ENTRE O TEATRO E AS MÍDIAS DIGITAIS

*Na vida, quem perde o telhado  
Em troca recebe as estrelas  
(Tom Zé)*

### 1.1 – TEATROFONE: UMA EXPERIÊNCIA HISTÓRICA DA PRESENÇA À DISTÂNCIA.

Paris, agosto de 1881. No Palácio das Indústrias, na Champs-Élysées, aconteceu a primeira “Exposição Internacional de Eletricidade”, onde foi mostrado ao público os avanços ocorridos na área de tecnologia elétrica desde a Exposição Universal de 1878. E dentre as diversas tecnologias demonstradas, o inventor Clément Ader apresenta suas “Audições Telefônicas”, um experimento de teatro à distância (VAN DRIE, 2015a, p. 75).

Ader equipou duas salas no Palácio com 20 receptores telefônicos individuais. A qualquer momento, 40 visitantes poderiam ouvir por cinco minutos através de fones de ouvido, em uma sala localizada a mais de dois quilômetros de distância, apresentações ao vivo da Ópera de Paris e da Comédie-Française. Oito anos depois, em 18 de junho de 1889 – na “Exibição Internacional”, que também inaugurava a Torre Eiffel – dois engenheiros, Belisaire Marinovitch e Geza Szarvady, apresentam um novo aparato de audição, esse portátil, chamado de teatrofone e fundam a Companhia do Teatrofone:

Inicialmente, apenas alguns locais [...] concordaram em fazer uma instalação de teste do teatrofone. No entanto, esse número aumentou, assim como o número de teatros participantes. Por volta de 1891, a Companhia do Teatrofone adicionou um serviço de assinatura chamado “teatro em casa” para audição doméstica. A audição pública e privada do teatrofone estava disponível até a década de 1930 em Paris (*ibid*, p. 76, tradução nossa).

Através de uma vasta rede de teatros participantes, o ouvinte podia, de fato, ouvir, em uma única noite, as salas de teatro mais prestigiosas de Paris. Além dos dispositivos de teatrofone espalhados pela cidade (colocados em cafés, restaurantes e clubes localizados nos grandes bulevares), existia a possibilidade de assinatura individual doméstica. Com o sucesso da empreitada, a Companhia do Teatrofone existiu até 1936, ou seja, por quase cinquenta anos. Além disso, o teatrofone também estava presente em diversas outras cidades europeias (como Lyon, Budapeste, Milão, Londres) e nos Estados Unidos (*ibid*, p. 89).

Ao trazermos o Teatrofone à cena pretendemos historicizar as realizações atuais com as mídias digitais<sup>22</sup> – em especial no período pandêmico – dentro de um quadro mais amplo de experiências teatrais de presença à distância. Esse processo também permite que ampliemos os debates sobre elementos que desestabilizam balizas fundantes do Teatro Matriz (DUBATTI, 2012) – e que já se faziam presentes no final do século XIX – tais como: os impactos das novas tecnologias; as claras delimitações de espaço-tempo; a característica aurática *versus* as possibilidades de reprodutibilidade e ubiquidade; as diferenças entre as experiências de criação e recepção em diferentes regimes de convívio (presença-distância); a separação entre o público e o privado; entre outros. Buscamos, assim, construir uma ideia de que “impurezas” sempre atravessaram, contaminaram, transformaram e tensionaram o teatro, mas essa tensão também foi, é e será sempre um alimento para novas possibilidades para o teatro. Assim como para as próprias experiências contemporâneas com as mídias digitais.

### 1.1.2 – A PRIMEIRA EXPERIÊNCIA: AS AUDIÇÕES TELEFÔNICAS (1881)

Mas voltemos ao teatrofone. Ou antes, aos seus predecessores. As tentativas de transmissões ao vivo de obras musicais ou peças teatrais foi uma das primeiras aplicações potenciais do telefone desde a sua aparição em 1876. Em março de 1878, em Lille, é relatada uma tentativa de transmitir uma ópera para residências: “um cabo foi conectado entre o teatro e uma casa residencial localizada do outro lado da praça pública, a quarenta metros do teatro” (VAN DRIE, 2015b, p. 12, tradução nossa). Mas, foi apenas em 1881, quando Clément Ader apresenta suas “audições telefônicas” que a tecnologia gera entusiasmo<sup>23</sup>. No sistema de Ader

os sons captados por transmissores microfônicos instalados ao longo da rampa do teatro eram transferidos diretamente por cabos telefônicos subterrâneos para um posto de escuta localizado em uma das duas salas do Palácio da Indústria na Exposição Internacional (a uma distância de mais de dois quilômetros). [...] Cada ouvinte escutava o som restituído por meio de dois fones de ouvido individuais. Um supervisor sentado no centro da sala controlava a duração da audição: ele interrompia o circuito de oitenta receptores a cada cinco minutos, atendendo a quarenta ouvintes por vez” (*ibid*, p. 13, tradução nossa).

<sup>22</sup> Utilizamos o termo mídia digital para “designar essa nova fase da cultura contemporânea estreitamente influenciada pela revolução da informática e pelas tecnologias numéricas [...] Empregar a expressão “arte em mídias digitais” sugere, nesse sentido, uma produção artística que atua não somente na interface com a informática, mas também na confluência com os meios de comunicação mediados pelo computador.” (ARANTES, 2004, p. 24).

<sup>23</sup> Ader recebeu uma medalha de ouro da exposição e foi nomeado cavaleiro da Legião de Honra em 28 de dezembro de 1881 e foi o presidente francês a época, Jules Grévy, quem inaugurou o início das audições.

O que mais impressionou no sistema de Ader não foi apenas a tecnologia empregada, conseguindo retransmitir sons teatrais de um local para outro através de um fio telefônico, mas a qualidade de seu feito, pois conseguiu criar um efeito de realismo para que o ouvinte imaginasse estar diante da própria representação teatral. E isso foi atingido através de um instrumento<sup>24</sup> – dois telefones, um em cada orelha – que criou a possibilidade de uma audição binaural.

A audição binaural é uma técnica de gravação e reprodução sonora que permite a criação do “som ambiente”. Ao ouvir o som através de fones de ouvido (no caso, telefones), o som do fone esquerdo é audível apenas para o ouvido esquerdo, enquanto o som do fone direito é audível apenas para o ouvido direito. Ouvir um áudio binaural por meio de fones de ouvido simula a audição real pela qual as pessoas ouvem sons ao vivo. Dessa forma, o ouvinte tem a impressão de estar próximo e consegue também ter uma noção da fonte sonora: se o emissor se distancia, o som parece estar mais longe; se ele se aproxima, o som parece estar mais perto; se ele se aproxima mais do lado direito, o áudio pode ser melhor percebido pelo ouvido direito; e vice-versa com o lado esquerdo. Como diz um espectador da época: “Ao ouvir com dois telefones aplicados às duas orelhas, os sons não parecem mais sair do bocal, eles ganham uma espécie de relevo, se localizam, parecem avançar ou recuar com os personagens em uma direção perfeitamente determinada” (E.H. 1881, *apud* VAN DRIE, 2015a, p. 82 tradução nossa)

Portanto, não se tratava apenas da transmissão de um texto por uma voz, mas da representação acústica do movimento dos corpos e do diálogo que aconteciam no palco. Em outras palavras, a nova experiência virtual criava um efeito de imersão<sup>25</sup>.

Esse efeito de imersão do espectador-ouvinte não era algo fortuito. Pelo contrário, a própria maneira como a experiência era preparada visava sua potencialização. Do lado de fora, as lâmpadas iluminavam fartamente o ambiente. Quando se atravessava a porta, feita de tecidos espessos, a luz era muito mais baixa, conferindo um caráter misterioso e silencioso, “para não distrair a atenção dos ouvidos com a impressão dos

---

<sup>24</sup> Assim como os computadores, o telefone e o teatrofone não são ferramentas, mas sim instrumentos. Ou seja, um objeto técnico capaz de alargar a potência perceptiva do indivíduo. Para Gilbert Simondon, a ferramenta e o instrumento são objetos técnicos distintos: o primeiro, um amplificador da potência física do corpo da pessoa e o segundo, um amplificador de sua percepção (SIMONDON, 2020).

<sup>25</sup> A imersão visa eliminar a distância entre que é exibido e o envolvimento emocional com a obra. Como diz Renato Machado, “de forma resumida podemos pensar que fundamentalmente a experiência imersiva se define através de alguns aspectos cruciais para o seu acontecimento: a interatividade entre espectador e obra, a multissensorialidade, o locus próprio para o acontecimento da obra, a interdisciplinaridade e a diluição das fronteiras entre as ferramentas que compõem a construção e entre espectador e obra”. No caso do Teatrofone, a proposta de imersão se dá através do aspecto sonoro. E outras palavras, ele aponta para a imersão, mas não pode ser considerada uma experiência imersiva total. (MACHADO, 2019, p. 59)

olhos” (*ibid*, p. 14, tradução nossa). Como vemos na Figura 1, as paredes da sala também eram revestidas de tapetes, reduzindo os ruídos externos. Por fim, como os fones ficavam pendurados nas paredes, os participantes precisavam ficar olhando nessa direção, não tendo contato visual uns com os outros. Estava, assim, armada a experiência: uma atenção totalmente focada no som, sem pontos de distração visual. Assim, as audições telefônicas deslocavam a experiência do espetáculo que era vivenciado em grupo para o corpo individualizado do espectador-ouvinte. Como relata uma pessoa na época:

Assim que dois receptores telefônicos eram colocados em seus ouvidos, parecia que você fosse instantaneamente transportado para diante do próprio palco da Ópera. Ao fechar os olhos, a ilusão era completa, acreditava-se estar presente na própria representação (VAN DRIE, 2015b, p. 15, tradução nossa).

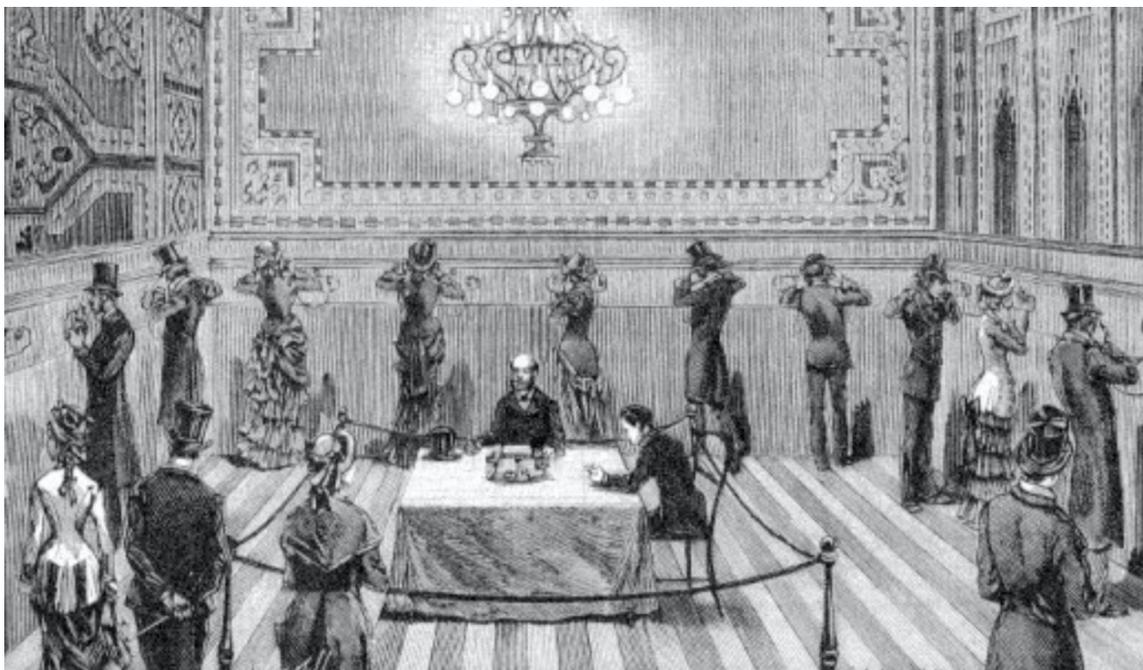


Figura 1: a sala das audições telefônicas, Paris, 1881.

A partir de 1893, os aparelhos de audições telefônicas foram instalados no Museu Grévin, localizado em Montmartre, ponto de ebulição do teatro em Paris. No museu, além de opções de assistir óperas ao vivo ou visitar exposições de estátuas de cera, os frequentadores podiam vivenciar uma experiência de imersão completa<sup>26</sup>. Como mostra a Figura 2, toda a estrutura é instalada na rampa entre o palco e a plateia,

entre os atores e a orquestra, e, portanto, em uma posição intermediária entre a arte e a cidade, esse ouvinte ocupa um lugar híbrido - parte dentro, parte fora - inacessível aos membros do público no teatro; ele parece ser

<sup>26</sup> Essa gama de opções aponta para um aspecto interessante para a arte contemporânea: a intermedialidade.

simultaneamente um participante de uma experiência de imersão inédita. (*ibid*, p. 16, tradução nossa).

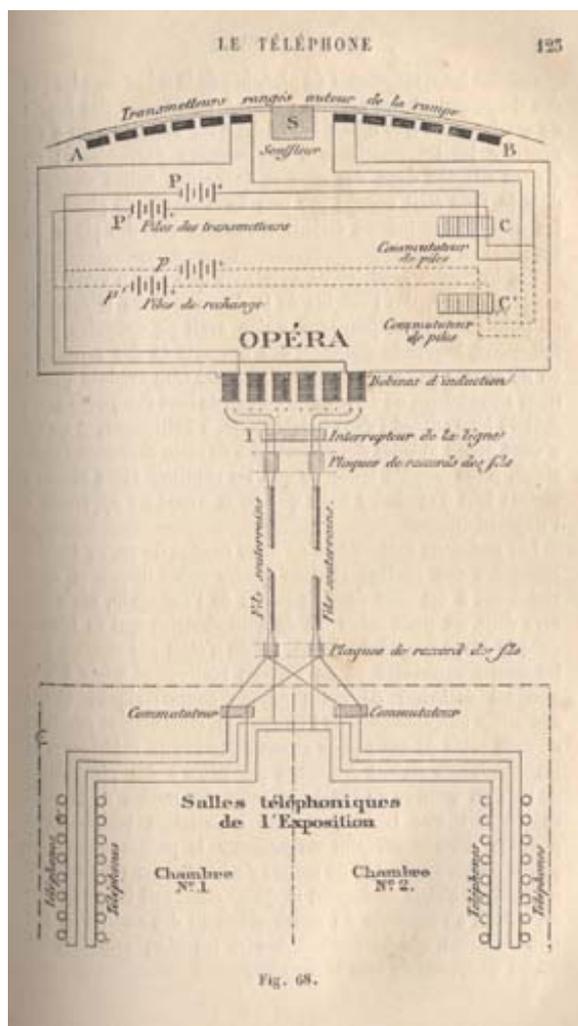


Figura 2: a experiência das audições telefônicas no Museu Grévin.

Os visitantes do museu podiam ouvir ao vivo um café-concerto, o Teatro de Variedades ou o Teatro de Novidades. Além das implicações estéticas (imersão completa), as audições telefônicas também impactaram na própria reconstrução dos espaços de privilégio da alta sociedade parisiense, visto que houve uma alteração nos repertórios que agora um público mais amplo podia acessar pela nova tecnologia. Como mostrou Jonathan Crary (1999), este é um aspecto fundamental da cultura moderna, essa tensão entre a atenção e a distração:

As maneiras pelas quais ouvimos, olhamos ou nos concentramos em algo possuem um caráter profundamente histórico. Seja como nos comportamos diante de uma tela luminosa de um computador ou como experimentamos uma performance em uma casa de ópera [...] estamos em uma dimensão da experiência contemporânea que exige que efetivamente cancelemos ou excluamos da consciência grande parte do nosso ambiente imediato. [...] Estou interessado em como a

modernidade ocidental desde o século XIX tem exigido que os indivíduos se definam e se moldem em termos de uma capacidade de prestar atenção, ou seja, de se desconectar de um campo mais amplo de atração, seja visual ou auditivo, com o propósito de isolar ou focar em um número reduzido de estímulos (CRARY, 2013, p. 25).

As experiências das audições telefônicas abrem o caminho para iniciarmos uma reflexão sobre as transformações (estéticas, políticas, sociais, etc) que as tecnologias da presença à distância trazem para o universo teatral. Em especial, aquela que foi a mais importante entre o final do século XIX e início do XX: a Companhia do Teatrafone.

### 1.1.3 – A COMPANHIA DO TEATROFONE (1889 – 1936)

Ainda que as audições telefônicas desenvolvidas por Clément Ader tenham sido revolucionárias, o que a dupla de engenheiros Belisaire Marinovitch e Geza Szarvady alcançou foi um feito notável: eles desenvolveram um dispositivo portátil, chamado de teatrafone (Figura 3). Assim, em 18 de junho de 1889, fundam a Companhia do Teatrafone, que duraria quase 50 anos (1889 a 1936). Essa iniciativa revolucionou a forma como as pessoas experimentavam o entretenimento, ao oferecer uma experiência auditiva inovadora e pioneira que se tornou parte integrante da cena cultural da época.



Figura 3: a inovação portátil, o Teatrafone.

Para utilizar o teatafone, o espectador-ouvinte inseria uma moeda de cinquenta centavos que permitiam comprar cinco minutos de audição, e, ao adicionar mais cinquenta centavos, a audição era estendida para dez minutos. Para saber qual teatro estava “transmitindo”, existia um mostrador com uma agulha no aparelho que indicava as possibilidades. Aqui, entra a figura de uma funcionária – a teatrafonista – que ficava no escritório central, transmitindo essas informações:

Essa agulha do mostrador obedecia às atrações de um eletroímã para o qual a corrente era enviada por meio de um manipulador colocado sob a mão da funcionária do escritório central. A funcionária podia, assim, mudar de teatro durante os intervalos. O ouvinte podia esperar para escutar um teatro em particular. Era possível ouvir várias representações em uma única noite. É claro que todos os teatrafones ligados à mesma linha recebiam a audição de um mesmo teatro, mas cada linha podia ser tornada independente através de um comutador especial: enquanto uma recebe a Ópera, outra pode receber a Ópera Cômica etc. (VAN DRIE, 2015b, p. 23, tradução nossa).

Esse escritório central, localizado perto dos grandes teatros, operava em uma pequena sala no subsolo. Era de lá que toda a fiação se conectava e as comunicações eram estabelecidas. Existiam três linhas: a primeira, que conectava os microfones do teatro ao escritório central; a segunda, que ligava o escritório central com os assinantes; e o terceiro, que conectava com os dispositivos espalhados pelos locais públicos. Assim, a Companhia do Teatrafone, integrou a vida teatral parisiense através de sua rede de cabos telefônicos subterrâneos (Figura 4).

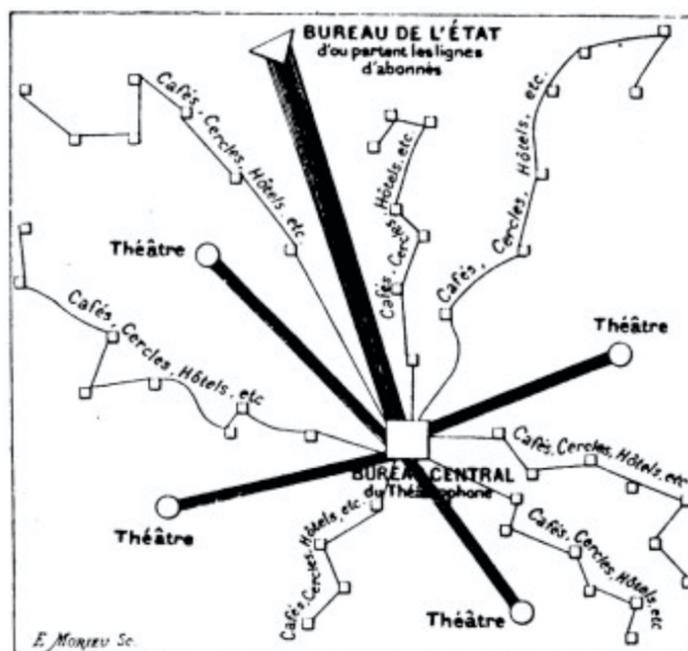


Figura 4: Diagrama de Instalação.

Em termos de produção, existia toda uma relação contratual sobre as relações entre o instrumental necessário à operação do teatrofone e o que se passava no palco. Assim,

o contrato concedia o direito de colocar microfones no palco da Ópera, na orquestra e na parede à frente da rampa, para fazer audições telefônicas das apresentações públicas, excluindo os ensaios gerais; é especificado que a localização deve evitar qualquer incômodo possível para os atores, músicos e público; é estipulado que os microfones só podem ser ativados quando o público estiver presente na sala de ópera. Os diretores da Ópera mantêm o direito de tomar a decisão final sobre os locais públicos onde as apresentações da Ópera podem ser transmitidas (*ibid*, p. 17, tradução nossa)

Em termos econômicos, o contrato da Companhia do Teatrofone previa um total de 192 apresentações anuais, além do pagamento de taxas de direitos autorais adicionais. Um dos fatores fundamentais para que a Companhia existisse por um longo período foi o estabelecimento de contratos exclusivos sobre os direitos de retransmissão das Óperas (o que gerou inúmeras objeções de Clément Ader à criação de tal monopólio).

Além dos aparelhos portáteis espalhados pela cidade, a Companhia criou a possibilidade de assinaturas privadas – chamadas de teatro em casa – focadas no público rico da cidade, que possuía um aparelho na própria residência. Para esse nicho “privilegiado”, pagando um valor adicional de 15 francos por audição, os espectadores-ouvintes garantiam acesso sem limites de duração ou de mudanças entre os diferentes espetáculos em cartaz naquela noite.

O ouvinte podia comunicar o espetáculo escolhido já na manhã da representação, ligando para a “teatrofonista”. Para mudar de teatro, bastava interromper a audição em curso e entrar em contato novamente com a “teatrofonista” para ser conectado a outro local. No caso em que o ouvinte usasse seu próprio aparelho telefônico para o serviço, também tinha a possibilidade de interromper o teatrofone para receber chamadas telefônicas (VAN DRIE, 2015a, p. 79, tradução nossa)

Em termos da experiência estética do espectador-ouvinte, o teatrofone abre uma gama de novas possibilidades. Ainda que pensemos no dispositivo de Clément Ader e a posição que induzia no espectador-ouvinte – isolado, de costas para os outros – agora, graças a portabilidade do teatrofone, novas posturas tornam-se possíveis, como sentado no meio de um grupo de amigos em casa<sup>27</sup> (Figura 5).

---

<sup>27</sup> Pares de fones de ouvido podiam ser comprados separadamente para que grupos pudessem ouvir, simultânea e individualmente, através da mesma linha telefônica.



**Figura 5: Teatrofone privado e novas possibilidades de “postura” e audição.**

Essa individualização – mesmo quando alguns aparelhos possuem vários pares de fones de ouvido conectados a uma mesma estação, cada um tem uma experiência – permite o surgimento de uma nova audição ligada a essa nova experiência: a acusmática.

O termo acusmático, cunhado do grego pelo músico e teórico francês, Pierre Schaeffer, provavelmente evoca o filósofo Pitágoras, que supostamente ensinava por detrás das cortinas e de quem os alunos ouviam apenas a voz. Trata-se de uma palavra de origem grega descoberta por Jérôme Peignot e teorizada por Pierre Schaeffer, que significa ouvirmos o som sem a sua causa. A rádio, o telefone ou o disco são por definição mídias acusmáticas, uma vez que não mostram o emissor da fonte sonora. Para Schaeffer, são as novas mídias que introduzem e possibilitam a acusmática. (FERREIRA, 2021, n.p.)<sup>28</sup>

A escuta acusmática se materializa por meio do ouvinte, focada em uma “interioridade” ativa. Em outras palavras, o espectador-ouvinte do teatrofone vivencia uma experiência sensorial inédita.

Para darmos apenas dois exemplos das implicações para o processo criativo, vejamos, em primeiro lugar, como Jules Clarétie, diretor da Comédie-Française entre 1885 – 1913, usava o teatrofone. Para ele, o teatrofone servia para monitorar a performance dos atores, prestando atenção se algum deles havia errado ou esquecido

<sup>28</sup> Disponível em: <https://www.fiblibio.com/post/navrhn%C4%9Bte-si-%C3%BAchvatn%C3%BD-blog> . Acesso em 20/12/2023

alguma de suas falas (GRAPPE, 1906, *apud* VAN DRIE, 2015a, p. 87). Mas, para os atores (inclusive na formação artística nas escolas de artes dramáticas), as implicações eram mais amplas.

Um crítico da época, Charpentier D’Agneau, falando sobre a formação nos conservatórios, levanta a questão da necessidade de os atores trabalharem a escuta no palco como um meio de criar interação física entre os corpos, com impacto para o ritmo cênico. Assim, o treinamento vocal precisa ser complementado com aulas de técnica gestual e movimento. Assim, para D’Agneau, o teatrofone simbolizava o convencional, estava relacionado a práticas antigas de artistas individuais tentando atrair vocalmente a atenção total da plateia. Ou seja, o teatrofone não era adequado ao teatro falado moderno, no qual a visão deveria ser explorada mais plenamente:

Uma vez que se conhece bem o design cênico, uma apresentação de ópera não perde muito se for ouvida de olhos fechados ou através do teatrofone. Para comédias, peças faladas ou tragédias, é outra história, porque a cada dia nos libertamos mais e mais da convenção aceita, os olhos teriam tanto papel quanto os ouvidos (D’AGNEAU, 1894, *apud* VAN DRIE, 2015a, p. 83, tradução nossa)

Vejamos, também nesse sentido, apenas uma das implicações para a perspectiva da recepção dos espectadores.

De um lado temos o escritor Marcel Proust, que assinou o teatrofone em 1911. Para ele, o “teatro à distância” poderia ser bem utilizado para redescobrir, reouvir e reconstituir em sua mente interna uma obra com a qual ele já estava familiarizado (para peças inéditas, Proust não gostava de utilizar o teatrofone). Já para o crítico Pierre Véron, “ouvir uma performance através do teatrofone de um quarto escuro era a antítese de ir ao teatro” (VAN DRIE, 2015a, p. 82, tradução nossa). Comparando-se a um inválido, Véron relata que ouvir os sons distantes e animados do teatro na solidão, lhe gerava depressão, era como um objeto de tortura.

Esses breves exemplos mostram como o teatrofone impactou diversas questões relacionadas às mais diferentes áreas da experiência teatral.

#### **1.1.4 – O FIM DO TEATROFONE**

O teatrofone, ao longo de sua existência, sempre competiu com uma tecnologia que se mostraria mais poderosa: o rádio. Com as melhorias que foram sendo implementadas – como, por exemplo, a substituição de vários microfones na rampa por um único microfone, além da substituição dos fones de ouvido individuais por um alto-

falante – houve uma transição da audição binaural para uma monofônica. “Agora, todos os ouvintes têm a mesma perspectiva auditiva do palco” (VAN DRIE, 2015b, p. 30, tradução nossa). Além disso, outra concorrência vem da indústria fonográfica. Portanto, a cristalização dos meios de comunicação de massa – algo que o teatrofone nunca foi – que estabeleceu os parâmetros sociais de “escuta”, foram preponderantes para o fim da tecnologia.

Outro elemento para sua derrocada está relacionado aos próprios aspectos de desenvolvimento tecnológico. “As experiências de amplificação do teatrofone foram realizadas principalmente no lado do palco (com os receptores) em vez do lado da recepção (com os alto-falantes)” (*ibid*, p. 31). Isso implicava, por exemplo, que os usuários não possuíam o controle do volume que o som era reproduzido pelo teatrofone. Essa “maleabilidade” e tecnologia dos seus concorrentes (rádio, fonografia), foi outro fator determinante para o seu fim. Em 7 de novembro de 1936, a revista L'Illustration anuncia o fim do teatrofone:

Desde a maravilha das ondas, o rádio impôs sua ditadura em toda parte. O teatrofone não poderia, por definição, lutar contra tal progresso. Seu raio de ação era mais limitado e seu domínio artístico mais restrito. No entanto, ele se defendeu com sucesso contra o ataque do rádio porque proporcionava audições de melhor qualidade... Uma representação transmitida por fio, após purificação e amplificação metódicas, tinha vantagens de frescor, fidelidade e relevo que não podiam ser assegurados pela viagem das ondas, perturbada por todo tipo de peripécias acidentais e alterada pelo assédio de parasitas (VAN DRIE, 2015b, p.19, tradução nossa)

Com atraso nos pagamentos às Óperas e diminuição das assinaturas, depois de quase 50 anos de atividade, chega ao fim a experiência do teatrofone e seu “teatro à distância”. Em uma última carta, de 6 de abril de 1936, o então diretor de uma ópera, Jacques Rouché, “solicita que os materiais do teatrofone sejam retirados das instalações durante reformas, sem mencionar uma data para reinstalação” (*Ibid*, p. 32).

## 1.2 – A VISÃO ESSENCIALISTA DO TEATRO

A experiência proporcionada pelo teatrofone no século XIX abala profundamente um dos pressupostos basilares das artes da cena: o convívio de corpos em um mesmo espaço-tempo. Além disso, ainda que não tenha gerado uma nova forma de teatro, visto que se tratava de uma retransmissão das obras, a tecnologia do teatrofone mudou significativamente a vivência do espectador: nessa experiência virtual, a nova tecnologia criou um efeito de imersão que não existia anteriormente; promoveu a mudança de uma

experiência coletiva para uma particular; há também uma alteração da “posição” do espectador, que deixa de estar em frente aos artistas para se colocar, virtualmente, entre eles. Essas “alterações promovidas pelo teatrofone contribuíram para a imersão sensorial do espectador na cena, ainda que de forma precária, em razão dos próprios recursos técnicos disponíveis” (ISAACSSON, 2021, p. 15)<sup>29</sup>.

De toda forma, nos interessa aqui tomar o exemplo do teatrofone em um duplo sentido. Em primeiro lugar, entender porque o teatro, diferente de outras expressões artísticas, colocou essas experiências em “segundo plano” e quais as críticas que essa visão essencialista traz para a cena teatral contemporânea e nos impulsiona para pensarmos em outras perspectivas. E, em segundo lugar, mostrar que a própria relação entre as mídias digitais e o teatro não começou na pandemia, sendo importante colocar as experiências dentro de um eixo histórico.

Se pensarmos em outras expressões artísticas, notadamente a dança<sup>30</sup>, constatamos que o teatro promoveu uma aproximação contida com as mídias digitais<sup>31</sup>. Ainda que existam diversas razões, um elemento crucial é aquilo que podemos chamar de uma *visão essencialista* do teatro. Nessa perspectiva, é necessário que o teatro realize uma afirmação de sua identidade, especialmente pela “pressão” por se diferenciar da produção cinematográfica (ainda que esta tenha tido forte impacto na estética teatral). Como diz Issacson:

o movimento de contracultura e a releitura dos textos de Artaud, nos anos 60, promoveram no mundo do teatro o desenvolvimento de um pensar essencialista muito forte, dentro do qual o convívio carnal entre ator/espectador se sobressaía como essência e mesmo como o todo do acontecimento teatral. Ilustra o espírito dessa época, cuja potência reverbera até hoje, a sustentação de Grotowski de que o único elemento sem o qual o teatro não pode existir é a relação ator-espectador, em comunhão direta e viva. A primazia do encontro carnal entre artista e espectador faz do corpo do ator/performer o elemento central da criação teatral, motivando, nas últimas décadas do século XX, a emergência de múltiplas pesquisas centradas no treinamento e nas práticas corporais do ator-performer, tais como aquelas desenvolvidas por E. Barba. Nesse contexto, tudo que se referia à “tela”, aos mundos do audiovisual e da informática, soava com antítese do teatro. Até mesmo o registro de um

<sup>29</sup> Poderíamos retroagir e multiplicar essa “história das impurezas” para períodos ainda mais distantes, como, por exemplo, no teatro de sombras chinês. Surgido no século II a.C., utilizava-se uma vela como “projektor” e se construía uma encenação por meio de sombras de figuras em uma tela de pano, abalando a noção de presença para além da fisicalidade, criando uma presença virtual (BERTHOLD, 2010, p. 55).

<sup>30</sup> “Modalidade artística que integrou rapidamente a tecnologia digital em seus processos de criação, constituindo notadamente o que veio a se denominar de Dança Telemática. Soube também a dança investir em ambientes interativos, nos quais os movimentos dos bailarinos, por meio de sensores, são traduzidos em tempo real em som, música ou projeções de vídeo” (ISSACSSON, 2021, p. 8).

<sup>31</sup> Para uma discussão mais aprofundada sobre estética digital e exemplos de outras linguagens, ver ARANTES (2005).

espetáculo, para fins de arquivo, foi por muito tempo visto com grandes reservas. Desde o seminário internacional “Filmar o Teatro”, organizado em Paris em 1977 por Denis Bablet, foram inúmeras e acirradas as discussões acerca da legitimidade de registros cine/videográficos de espetáculos teatrais, envolvendo artistas e críticos. Isso porque, para muitos criadores e estudiosos, filmar significava trair o teatro (ISSACSSON, 2021, p.p. 8 e 9).

Quando vemos a proliferação de nomes utilizados na pandemia para caracterizar as obras – teatro digital, teatro virtual, teatro *on-line*, peças digitais, teatro pela internet, teatro em confinamento, teatro expandido, teatro filmado, *live* teatral, *live* cênica, teatro ciborgue etc – percebemos que essa discussão não é menos importante. Pelo contrário. Como as consequências ontológicas e epistemológicas são profundas, é necessário que nos questionemos: é isso teatro?

Para responder essa questão, trazemos a baila a obra de Jorge Dubatti e sua *Filosofia do Teatro*. Nessa empreitada corajosa e de fôlego, o teatrólogo argentino busca estabelecer as bases ontológicas e epistemológicas para a pergunta: o que é o teatro? Ao propor teorias e ferramentas para debatermos a *especificidade* do acontecimento teatral, Dubatti busca fugir da “justificativa para uma mera anarquia de observações sem regras, da “qualquercoisalogia” [...] tampouco aceitar a ‘emancipação’ de subjetividades, amparadas no fato de a arte não admitir conhecimento científico” (DUBATTI, 2016, p. 19) ou de “desmascarar a concepção monista de teatro que leva à atitude acadêmica de evitar uma definição ou como se fosse impossível abordar o problema” (*Ibid*, p. 26).

Assim, para definir o que entende por teatro, Dubatti remonta às suas origens etimológicas:

Remontando à acepção de sua origem ancestral, em seu sentido etimológico, a palavra grega *théatron* denota a ideia de espaço-lugar, de territorialidade e, por extensão, de convívio, de reunião. Por outro lado, remete a raiz do verbo *olhar*, que se liga, em sentido amplo, ao perceber, incluindo-se também o *entender*, pois *théatron* compartilha a mesma raiz com *theoría*. Desse modo, vincula-se com a expectativa. Relaciona-se ainda com o verbo *theáomai*, já não apenas no sentido de “ver”, mas “ver aparecer”, que implica um algo que é visto aparecer, e esse algo inclui a *poiesis*: vamos ao teatro para ver a *poiesis* aparecer. Na palavra grega *théatron* se incluem, direta ou indiretamente, territorialidade, convívio, *poiesis*, expectativa, os componentes inevitáveis do acontecimento” (*ibid*, p. 20)

Portanto, a excepcionalidade do acontecimento teatral, aquilo que consiste em levar à máxima realização o que o teatro propõe como singularidade, Dubatti define:

Se o teatro é acontecimento, denominamos *teatralidade singular do teatro*, ou *especificidade da teatralidade do teatro*, que a distingue de outras formas e usos da teatralidade, aquilo que só é gerado nas coordenadas específicas do acontecimento *convivial-poético-expectatorial*, produto da densidade que concorre na zona de experiência determinada por esse conjunto de saberes únicos e específicos do teatro (DUBATTI, 2016, p. 161, grifos do autor).

Desse acontecimento triádico definidor do teatro (convívio-poiésis-expectação), onde nenhum dos elementos pode ser subtraído, Dubatti destacará diversos aspectos que nos permitem identificar a excepcionalidade do teatro. E é justamente a partir dessas proposições que fundamentamos nosso entendimento de que a excepcionalidade do acontecimento teatral é diferente da excepcionalidade do acontecimento das obras realizadas no encontro com as mídias digitais.

Um primeiro aspecto que temos que enfrentar parte da definição do teatro como a arte aurática por excelência. Em total oposição, as obras realizadas com mídias digitais possuem em sua gênese a reprodutibilidade como característica inerente. Portanto, precisamos lidar com o fato de que o digital possui a característica de *ubiquidade* (possibilidade de estar em todas as partes ao mesmo tempo), trazendo um conflito entre o aurático e a reprodutibilidade.

Também precisamos lidar com o fato de que essas obras, pela sua natureza digital, possuem um poder de hibridação *irreversível*: imagem, texto, som, corpo, gesto, voz, iluminação, etc., tudo vira bit ou pixel; é uma unidade. Desse fato, para ficar apenas em um exemplo, precisamos lidar com a diferença que existe entre poiésis corporal presencial e a poiésis do corpo digital.

Essa característica também pode ser trazida para as reflexões acerca da expectativa. Ou seja, precisamos lidar com o fato de que entre o teatro e as obras com mídias digitais estamos em regimes estéticos com políticas do olhar completamente distintas. Se no teatro “a percepção da duração desse tempo próprio do acontecimento teatral produz [...] alterações da relação entre tempo interno e externo, subjetivo e objetivo [...] observamos nossa própria participação nessa *zona de experiência*” (*ibid*, página 168, grifo nosso), nas mídias digitais a encruzilhada territorial cronotópica (espaço e tempo) é de outra natureza. Assim, se no teatro expectamos um convívio através da reunião, de corpo presente, sem intermediação tecnológica, nas digitais a relação convivial é estruturada pelo jogo “artista-imagem-dispositivo-espectador”, o que muda por completo a natureza das problemáticas das teorias da recepção teatral.

Dubatti levanta um ponto muito interessante referente a condição epistemológica do acontecimento teatral: o *luto teatrológico*. Se a semiótica pretende “recuperar como informação indireta em relação ao acontecimento (textos, imagens, objetos, espaços, etc)”, a filosofia do teatro assume aquilo que “está irremediavelmente perdido, aquilo que não podemos recuperar: nem a vida nem o acontecimento em sua entidade ontológica” (*Ibid*, p. 149). Nessa perspectiva do luto teatrológico como o exercício de uma ignorância ativa, Dubatti confronta o limite e o postula como “condição epistemológica para obter os fundamentos sólidos da teatrologia” (*ibid*, p., 149).

Ele vai ainda mais longe: ao não reconhecermos os limites do conhecimento sobre o acontecimento teatral, estaremos promovendo a destruição do acontecimento sob a ignorância passiva ou negação do limite. Em uma afirmação forte, ele nos diz:

a não intelecção da singularidade ontológica do acontecimento [...] equivale a destruição do objeto teatrológico. A destruição do acontecimento significa uma multiplicação da morte [...]. Essa morte atenta contra o teatro e a arte [...] é anti-teatral e, por extensão, anti-artístico” (*ibid*, p. 150).

O que apreendemos dessas reflexões é que reconhecermos os limites de uma “nomeação” é fundamental para avançarmos em suas distinções, aproximações, choques, rupturas, ferramentais, análises. Como o próprio Dubatti nos diz, entre o teatro matriz e as obras realizadas no encontro com as mídias digitais não existe um juízo axiológico:

não são melhores, nem piores, não [há] identidade [...] não são o mesmo em termos existenciais [...]. Convivem em suas diferenças [...] não é um campeonato, não existe superação evolucionista, nem destruição – mas constituem experiências *diferentes* (DUBATTI, 2021, p. 263)

Portanto, a Filosofia do Teatro de Jorge Dubatti nos fornece um arcabouço de crítica e análise que permite pensar o teatro contemporâneo em seus tensionamentos. Ou, como nos dizem Mariana Muniz e Maurílio Rocha, ao prescindir do convívio nas mesmas coordenadas espaço/temporais, essas obras em encontro com as mídias digitais “se aproxima de outras artes e se descaracteriza como teatro. Ainda assim, essa tensão parece-nos positiva, pois permite que o teatro repense seu lugar na contemporaneidade e permaneça em crise, reinventando-se”. (MUNIZ; ROCHA, 2016, p. 253).

### 1.3 – UM BREVE PANORAMA CONTEMPORÂNEO DAS RELAÇÕES ENTRE TEATRO E AS MÍDIAS DIGITAIS

Após percorrermos alguns aspectos que mostram como a visão essencialista “atrasou”<sup>32</sup> o encontro do teatro com as mídias digitais, partimos para o segundo aspecto proposto: colocar as experiências artísticas realizadas no período pandêmico dentro de um eixo histórico mais amplo<sup>33</sup>.

De saída, peguemos uma declaração, no primeiro semestre de 2020, de Ivam Cabral, da companhia teatral “Os Satyros”, um dos primeiros grupos brasileiros a adentrar nesse universo e que nesse período realizou a obra “A Arte de Encarar o Medo”:

Não estamos preocupados com esta discussão [se teatro *online* é ou não teatro]. Não acho que interessa agora, sabe? Quando no final do século XIX a luz elétrica chegou ao teatro, todos queriam a volta das velas. Quando o cinema deixou de ser mudo o mundo todo se revoltou dizendo que aquilo não era cinema, (...) portanto, vamos deixar que o futuro defina o que estamos fazendo. (Os Satyros, 2020, sem paginação).

Esta afirmação nos levanta uma questão, embora, em nosso entendimento, esta não seja uma “fragilidade” dos artistas – que estavam preocupados em produzir no período pandêmico – mas antes uma questão ligada, entre outras, à produção e divulgação científica: Será que a discussão sobre ser ou não ser teatro foi colocada durante a pandemia ou, na realidade, não tínhamos um maior conhecimento e divulgação desse campo de investigação no Brasil? Como coloca a professora Marta Isaacsson, uma das principais especialistas brasileiras em pesquisas sobre a relação entre teatro e tecnologias:

A limitada repercussão das primeiras experiências de teatro e performance na internet justifica a atual preocupação de artistas pesquisadores desse movimento pioneiro de que os 30 anos de pesquisas por eles desenvolvidas sejam obscurecidos pela explosão de criações no ciberespaço ocorrida nos últimos dois anos (ISAACSSON, 2023, p. 35)

---

<sup>32</sup> Nesse sentido de “atraso”, é sintomático notar que na primeira edição (1999) da tão venerada obra “Teatro Pós-Dramático”, de Hans-Thies Lehman, a relação entre teatro e internet simplesmente não é abordada, vindo a fazê-lo apenas posteriormente, como pode ser lido na versão traduzida no Brasil (ISSACSSON, 2021, p. 10).

<sup>33</sup> Assumimos aqui um salto temporal bastante acentuado (final do século XIX para anos 1990). Ao fazermos isso, deixamos de lado inúmeros artistas, obras, conceitos, etc. que compuseram um rico e vibrante debate que ocorreu nesse interregno. Mas fazemos essa escolha por dois motivos: 1º) não caberia nos limites do presente trabalho dar conta de todo esse período; 2º) pelo nosso desejo de enfatizar que tanto as experiências de tecnologias da presença à distância como as experimentações no período pandêmico possuem uma história progressiva

Podemos citar também a artista neozelandesa Helen Varley Jamieson, que em 2000 estabeleceu o termo *Cyberformance*, posteriormente consolidado em sua dissertação de mestrado “*Adventures in Cyberformance: experiments at the interface of theatre and the internet*” de 2008. A artista, quase como um desabafo, ressalta a importância desse resgate histórico:

Graças à pandemia da Covid-19, o mundo em geral acordou repentinamente para o potencial da internet como um local para teatro e performance ao vivo. As artes cênicas foram particularmente afetadas pelos bloqueios e limites de reuniões, e recorrer à internet tem sido uma estratégia de sobrevivência natural. Para muitos, a transmissão e videoconferência tem sido a maneira óbvia de levar seu trabalho offline para uma audiência em lockdown; mas outros se levantaram para explorar mais profundamente o que o teatro poderia ser no ambiente online. Isso levou a muitas reivindicações de “primeiros” e declarações de “pioneiros inovadores” da performance ao vivo na internet. Claro que é maravilhoso, mas infelizmente a atenção da mídia dada a esses recém-chegados mainstream está simultaneamente apagando três décadas de trabalho no campo por artistas experimentais que são os verdadeiros pioneiros da performance *online*. (JAMIESON, 2020, sem paginação.).

Ainda que de maneira panorâmica, façamos um breve percurso para esse resgate histórico. Começamos pelo primeiro trabalho que se tem conhecimento: o livro “*Computers as Theatre*”, da professora e designer de videogame Brenda Laurel, publicado em 1991. Na obra, Laurel “apresenta o potencial interativo do computador em uma relação de similaridade com as dinâmicas instauradas pelo teatro” (ISSACSSON, 2023, p. 36). Usando metáforas teatrais para entender a interação humano-computador, Laurel propõe a ideia de que os computadores podem ser vistos como palcos e os usuários como atores, argumentando que as interfaces de usuário devem ser projetadas com a mesma atenção aos elementos dramáticos que os dramaturgos aplicam em suas peças. O livro destaca também a importância da experiência do usuário, defendendo a ideia de que os sistemas interativos devem ser projetados levando em consideração não apenas a funcionalidade, mas também a experiência emocional e estética do usuário. Ainda que exale um otimismo condizente com as expectativas que existiam no período devido a revolução da informática, suas observações possuem forte ressonância com alguns dos objetivos que ainda hoje temos no design de experiências interativas, sejam no teatro, sejam com outras artes em mídias digitais.

Em 1993, o ator inglês Stuart Harris criou “*Hamnet*”, uma versão de 80 linhas de “*Hamlet*”. Segundo os próprios criadores, foram eles que criaram o conceito de “teatro na internet” (PLAYERS, 1994, sem paginação). Para isso, utilizaram o aplicativo *Internet*



improvisações em tempo real, por meio de mensagens textuais, a partir de roteiro de base inspirado na trama da obra de Shakespeare e em presença virtual de espectadores. A produção da escrita constitui, assim, o próprio espetáculo. Nessa situação, os atores encontravam-se tão vulneráveis a acidentes e a intervenções indesejadas quanto nas circunstâncias tradicionais de convívio no teatro (ISSACSSON, 2021, pg 11).

Para se ter uma ideia dessa vulnerabilidade, a estreia de “Hamnet” foi interrompida por uma tempestade que cortou o acesso online dos produtores; a peça teve que ser reiniciada após se reconectarem via Taiwan. A segunda apresentação de “Hamnet” foi animada por um *bot* (abreviação de “robot”, um programa de computador especialmente escrito que se comporta como um usuário de “IRC” (Internet Relay Chat)<sup>37</sup>, frequentemente com intenções malévolas) que acidentalmente matou Hamlet na metade da produção.

Se considerarmos que as sessões da “peça” aconteciam em data e horário pré-definidos, ao vivo, reunindo atores e espectadores para assistirem as “ações” dos artistas, em uma sala (virtual) específica, com um elenco de personagens (Hamlet, Ofélia, Polônio etc.) e uma trama, todos suscetíveis a imprevistos, a “sala virtual torna-se, então, espaço de convívio, à semelhança da situação vivenciada no espaço físico real do teatro; é nela que a ação dos atores se dá e é nela que os espectadores assistem à atuação dos atores” (*ibid*, p. 10).

Em 1994, Antoinette LaFarge, que era colaboradora do Hamnet Players, funda, com outros artistas, o Plaintext Players, um grupo de performance e improvisação online em tempo real inspirado no MOO<sup>38</sup>. A primeira performance do grupo – de um total de treze que fariam<sup>39</sup> – chamava-se “Christmas” e foi uma série que ocorreu online no MOO de março a dezembro de 1994 (JANSSON, 2012). As criações grupo privilegiavam regras

---

<sup>37</sup> O IRC é um sistema de bate-papo baseado em texto que permite discussões entre qualquer número de participantes nos canais de conversação.

<sup>38</sup> MOO é uma variante específica de MUD (Multi-User Dimension) e refere-se a um tipo de ambiente virtual compartilhado onde usuários podem manipular e interagir entre si e com o ambiente. O MOO é baseado principalmente em texto, o que significa que as interações e a representação do ambiente são feitas por meio de descrições e comandos de texto. Embora tenha perdido parte de sua popularidade com o advento de ambientes virtuais mais gráficos e imersivos, ainda é valorizado por sua ênfase na construção colaborativa.

<sup>39</sup> São elas: “Christmas” (1994), “LittleHamlet” (1995), “Gutter City” (1995), “The Candide Campaign” (1996), “The White Whale” (1997), “Orpheus” (1997), “Silent Orpheus” (1997), “Still Lies Quiet Truth” (1998), “Birth of the Christ Child” (1999), “The Roman Forum” (2000), “Virtual Live” (2002), “The Roman Forum Project” (2003), “Demotic” (2004/2006). Para um maior detalhamento, ver: <http://www.antoinettelafarge.com/pp.html>

flexíveis e os elementos ficcionais eram mínimos, favorecendo improvisações e maior liberdade de intervenção.

Para LaFarge, a teatralidade do Plaintext Players se calcava no argumento de que seguiam um mesmo modelo do teatro, com seus personagens e tramas, com especial atenção à produção de sua escrita. Ainda, aproxima os atores e atrizes com aqueles da Comeddia dell'arte, visto que, nos ambientes virtuais, existe uma improvisação de falas e ações nascidas dentro do próprio jogo, tomando por base uma dramaturgia previamente estabelecida:

A norma no teatro tradicional é um roteiro predefinido interpretado por atores em tempo real. O roteiro precede em grande parte a ação, embora a convergência entre ambos durante os ensaios muitas vezes resulte em alterações no roteiro. Elementos de improviso permanecem sujeitos ao paradigma da autoria. No entanto, o desfecho comum é a apresentação de um roteiro. Esse processo é quase completamente revertido no teatro online. O elemento de improviso domina, e é a performance que gera o roteiro. De fato, porque toda a performance é gerada por meio de palavras, o roteiro documenta literalmente a performance, desde a iluminação, a cenografia até a ação. No teatro online, esses elementos existem apenas como palavras; eles não se referem a outro domínio onde essas coisas realmente acontecem, porque na verdade elas estão acontecendo - se desdobrando como palavras (LAFARGE, 1995, p.10, tradução nossa).

É curioso notar que para LaFarge, o dramaturgo cujas obras mais consistentemente se assemelham à improvisação online é Samuel Beckett (*ibid*, p. 9), pois em uma cena “pós-dramática”, as ações, performances e improvisações ganham maior relevo que o drama tradicional. E assim, esse teatro no ciberespaço de alguma maneira ressoa com as criações contemporâneas.

A Association for Theatre in Higher Education (ATHE), organização fundada em 1986, se dedica à promoção da educação teatral em instituições de ensino superior, fornecendo suporte e recursos para educadores, pesquisadores e profissionais do teatro que atuam no ambiente acadêmico. Na conferência de 1993, havia um problema: com a crise econômica, seus mais de 2200 membros, não possuíam recursos para participar das conferências sobre questões de teatro de performance nos Estados Unidos. Foi então que, em 1995, Juli Burk, professora na Universidade do Havaí, criou o ATHEMOO, para permitir que qualquer um, independente de sua localização física ou condições financeiras, participassem dos encontros. Embora o ATHEMOO tenha sido um MOO concebido originalmente como um espaço de discussão, Juli percebeu seu potencial como

uma arena para o uso e multiplicação de performances interativas online, adicionando, ainda, a possibilidade de ser um chat visual e não somente de texto (BURK, 2022).

Membros da audiência e participantes em uma performance eram convidados a visitar o site no momento em que a performance começava. Os atores que desempenhavam um papel no espaço de performance no ATHEMOO existiam simultaneamente no mundo virtual e físico, criando assim duas performances simultâneas. Em alguns casos, os atores se encontravam no mundo físico para ensaiar o trabalho que executariam no ATHEMOO.

Em 2000, Karen Wheatley produziu uma experiência de performance inteiramente online intitulada “Scheherazade's Daughters”. Os performers nunca se encontraram no mundo físico, mas trocaram ideias e ensaiaram por e-mail. Os performers logavam e 'performavam' a peça com diálogo digitado e qualquer movimento ou ambiente detalhado para os membros da audiência.

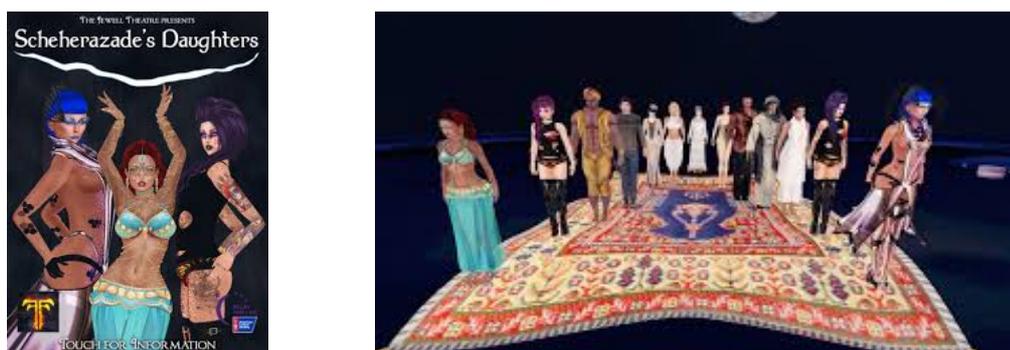


Figura 7: “Scheherazade's Daughters”, de Karen Wheatley.

No entanto, o ATHEMOO enfrentou declínio com a crescente popularidade de mundos virtuais 3D baseados em avatares, como o Second Life. Problemas comuns a MOOs dos anos 1990, como desconexões frequentes e lentidão, contribuíram para a perda de apelo e a diminuição do público, levando eventualmente ao seu encerramento.

Mas, antes de tais problemas encerrarem suas atividades, em 1996 aconteceu na plataforma ATHEMOO a primeira peça de hiperdrama, com “Bride of Edgefield”, feito inteiramente de hipertexto por Charles Deemer, e a peça "NetSeduction" de Stephen A. Schrum, criada no final de 1996 e ambientada em uma sala de bate-papo e ponto de encontro na internet. Pela primeira vez, se articulava

variados elementos, palavras, sons, imagens, organizado em torno de cenas que transcorriam simultaneamente. Segundo Deemer, o hiperdrama se distinguia do teatro tradicional por oferecer ao espectador internauta a possibilidade de definir o fluxo da ação, já que tinha autonomia de escolha sobre o percurso de cenas a assistir. De forma

distinta ao processo vivenciado no teatro tradicional, no qual o encadeamento se encontra previamente organizado, o espectador-usuário, investido de uma posição de voyeur, era convidado a construir a trama e, nesse sentido, explica Deemer, muitas vezes ele retorna para rever cenas. A interação natural do teatro, a troca de energia do face a face se via, então, substituída pela interatividade, ou seja, uma participação na rede (ISSACSSON, 2021, p. 13).

Com o objetivo de expandir as experimentações, Adriene Jenik e Lisa Brenneis fundam o Desktop Theater que, de 1997 até 2002, foi um projeto de performance digital para promover uma série de experimentos iniciais em performances de rede, utilizando salas de discussão online e aplicativos visuais de bate-papo. Mas, elas se propõem a criar algo ainda mais inovador: um novo teatro de rua, agora em formato digital, o Internet Street Theater. Para isso, utilizavam o aplicativo The Palace, um programa de computador projetado para acessar servidores de salas de bate-papo gráficas, chamadas palácios, nos quais os usuários podem interagir entre si usando avatares gráficos sobrepostos a um cenário gráfico e que ganhavam voz por meio de áudio produzido pela transcrição dos textos digitados utilizando um plug-in específico.

Salas de bate-papo gráficas representam espaços antecipatórios propícios para o jogo dramático. Todos estão simultaneamente estáticos (sentados na frente de seus terminais) e em movimento (na tela), silenciosos, mas falando sozinhos, lotando um espaço pequeno. Aqueles de nós desafiados a derrubar as barreiras entre audiência e ator encontram interesse imediato na disposição dos participantes compartilhando a mesma arena, já mascarados e realizando uma versão de si mesmos (JENIK, 1999, Digital Arts & Culture Conference, *apud* JAMIESON 2001, p. 54).



Figura 8: Aplicativo The Palace.

Em 1997, no Terceiro Festival Anual de Narrativa Digital, Jenik e Brenneis estrearam “Waiting for Godot.com” em uma sala de bate-papo pública; nesta performance, Godot realmente apareceu, na forma do participante da sala de bate-papo chamado Muscleman (JAMIESON, 2001, p. 55). Outro projeto, “Santaman's Harvest”, se baseia nas técnicas de improvisação de Augusto Boal. Após ensaios online em espaços privados e públicos, eles compilaram um roteiro a partir dos logs desses ensaios e os diálogos apareciam em balões de fala ao lado do avatar do falante. Além de falar, os artistas podem desenhar e usar uma variedade de adereços pré-fabricados e mudanças de figurino (*ibid*, p. 56). Durante sua existência, o “Desktop Theater” criou mais de 40 performances baseadas em mídias digitais.

Com o avanço das experimentações e das próprias tecnologias, surge a primeira plataforma concebida exclusivamente para a realização de performances *online*: o UPStage (2004)<sup>40</sup>. Ela foi desenvolvida pelo coletivo Avatar Body Collision, fundado por Helen Jamieson (colaboradora do Desktop Theatre) e outras colaboradoras. O UPStage era um

aplicativo gratuito de código aberto, que reúne possibilidades de uso de textos, gráficos, áudios, webcams, animação e desenho ao vivo. Graças à multiplicidade de ferramentas, UPStage se tornou um espaço de interação intermedial, onde a presença e as ações dos performers e dos espectadores se fazem por meios diversos. Em suas improvisações, os participantes podem usar a escrita, o áudio por meio do dispositivo text2speech, colagens de imagens pré-gravadas, trechos de filmes, elementos gráficos, sons e outros recursos. A plataforma UPStage possibilitou a realização de inúmeras performances e, entre 2007 e 2014, sediou festivais de performances *online* (ISAACSSON, 2021, p. 13)

Atualmente, a Avatar Body Collision continua seus trabalhos, frequentemente se apresentando em locais físicos enquanto interagem simultaneamente em ambientes virtuais, criando uma fusão de performances online e offline. Eles exploram questões relacionadas à presença, identidade, comunicação e colaboração no espaço digital, utilizando plataformas online como Second Life.

Falemos, então, sobre o Second Life, um ambiente virtual e tridimensional que simula a vida real e social do ser humano através da interação entre avatares. Para se ter uma noção de suas proporções, em 2023 o Second Life atingiu a marca de 70 milhões de contas registradas, possuindo uma taxa mensal de novos usuários de 320 mil por mês e o

---

<sup>40</sup> Em 15 de outubro de 2021 foi lançada a última versão do aplicativo. O aplicativo, desenvolvido em *open source* e gratuito, está disponível em: <https://upstage.org.nz/>

PIB de 600 milhões de dólares<sup>41</sup>. Com essas dimensões, os exemplos de performances são enormes. Fiquemos no caso de Eva e Franco Mattes, também conhecidos como 0100101110101101.org.

Em 2007, com avatares construídos a partir de seus rostos e corpos, eles começaram a reencenar diversas performances importantes da história da arte, que intitularam de “Synthetic Performances” (JANSSON, 2012). Entre outras, recriaram “Shoot”, de 1971, onde o artista Chris Burden foi baleado por um amigo; “Seedbed” de Acconci de 1972, quando o artista ficou escondido sob uma rampa na Galeria Sonnabend e se masturbava enquanto descrevia suas fantasias sobre os visitantes que passavam pela rampa acima dele; “Tap and Touch Cinema”, de Valie Export e Peter Weibel, de 1968-71, que consistia em um cinema portátil para protestar contra a maneira como as mulheres e a sexualidade eram retratadas nos filmes, e as pessoas na rua eram convidadas a colocar as mãos atrás da cortina e sentir o ‘filme’, ou seja, seus seios. Outra performance recriada por Eva e Franco Mattes, incluindo corpos nus, foi “Imponderabilia”, de Marina Abramović e Ulay, originalmente realizada em 1977, uma performance na qual os dois artistas ficavam nus em um corredor estreito na entrada principal do museu de arte em Bolonha. Os visitantes tinham que se espremer entre os dois corpos nus para entrar na exposição.



Figura 9: Imagens de “Shoot”, “Tap and Touch” e “Imponderabilia” .

Essas performances são originalmente sobre o corpo e são muito táteis, ou seja, o visitante é confrontado com uma situação que pode causar desconforto. Um homem é baleado, alguém se masturba, uma mulher desconhecida oferece à plateia sentir seus seios ou o visitante precisa se espremer entre dois corpos nus. Além disso, em um mundo

<sup>41</sup> A Second Life possui sua própria moeda (Linden Dollar) e economia. Com dinheiro, é possível comprar terrenos, construir casas, organizar exposições de arte, entre outras atividades, replicando praticamente todas as atividades da “vida real”. Para mais informações: <https://webtribunal.net/blog/second-life-facts/#gref>

virtual, você pode alterar as regras do mundo, permitindo que seu avatar faça coisas impossíveis para corpos no mundo real, como ausência de gravidade, voar, dobrar e transformar o corpo do seu avatar em posições não naturais, e usar falhas no programa para fazer seus avatares colidirem com outros avatares ou andar em objetos que deveriam ser sólidos. Quando essas obras são recriadas em um mundo virtual

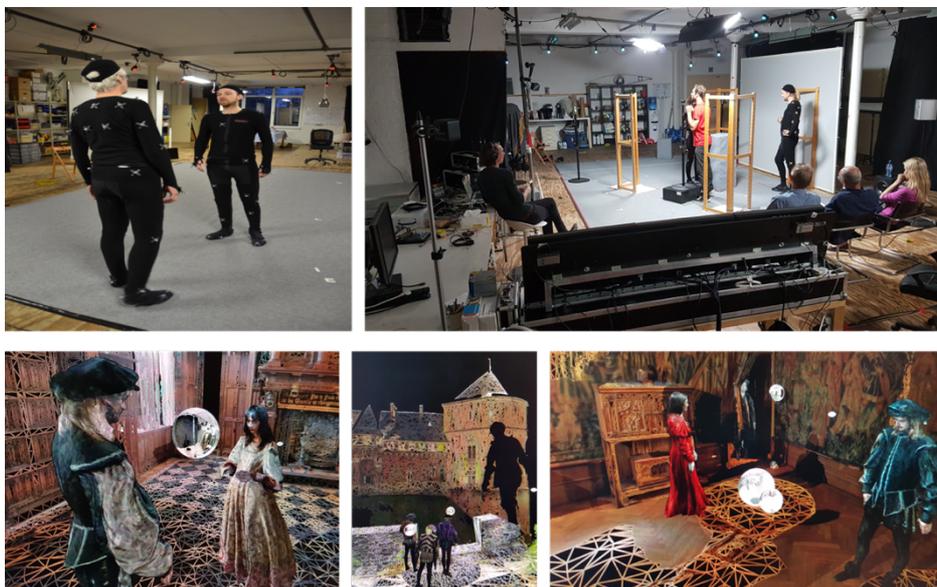
vários sentidos importantes estão ausentes, como o olfato, o calor, o contato com a pele, etc. Ver um avatar sendo baleado ou passando entre dois avatares nus com seu próprio avatar está longe de ser a mesma experiência que na vida real. As performances de Eva e Franco despertam, portanto, outras questões. Por que as pessoas, por exemplo, agem de maneira diferente em um mundo virtual quando são representadas por um avatar do que agem na vida real? A performance "Imponderabilia" de Marina Abramovic e Ulay e a reencenação de Eva e Franco são basicamente o mesmo conceito, a única diferença é que uma é encenada na realidade e a outra em um mundo virtual. Apesar disso, o contexto é tão diferente que serão duas performances totalmente diferentes que o visitante experimentará (JANSSON, 2012, p. 4).

Para finalizarmos esse breve panorama, falemos sobre uma experiência recente, de 2021: "Hamlet's Lunacy", da companhia Belga CREW<sup>42</sup>. Nessa adaptação da obra de Shakespeare, o grupo busca discutir a essência do dilema de Hamlet: como agir de maneira honrosa (eticamente) em um mundo conflituoso? Em quem e em quê devemos acreditar em um mundo onde mentiras se espalham viralmente em questão de segundos? Assim como em Hamlet de Shakespeare, não fazer nada também é uma forma de assumir uma posição. E o CREW busca tornar esse dilema 'palpável' por meio da imersão: uma justaposição de cenas específicas de Hamlet e fatos científicos e históricos em combinação com representações em 3D, realidade virtual e elementos teatrais com encenações ao vivo e transmissão on-line. As falas e movimentos dos artistas são diretamente transpostos para os movimentos dos avatares Hamlet, Ophelia e Claudius.

---

<sup>42</sup> "CREW é uma equipe internacional de pesquisadores, artistas, tecnólogos, dramaturgos, músicos, programadores, escritores e designers, contando com dois artistas no seu núcleo: Eric Joris e Isjtar Vandebroek. Como uma companhia artística que ultrapassa as fronteiras entre arte, ciência e tecnologia, a CREW continua a fazer uma pergunta simples: como a tecnologia nos transforma? A performance imersiva é o meio perfeito para investigar isso: envolvemos o espectador em um mundo diferente e interagimos com eles no (não) aqui e (não) agora. A CREW foi fundada por Eric Joris em 1990 e tem sido uma pioneira na conexão entre arte e ciência. Diversas tecnologias foram desenvolvidas para atender às necessidades artísticas da CREW, como colocar o primeiro headset de realidade virtual em um palco de teatro com a ajuda da Universidade de Hasselt em 2003. Atualmente, a CREW está trabalhando em novas produções que redefinem o papel do intérprete, do imersante (pessoa em imersão) e da plateia em performances de realidade estendida (XR)". Informação no site da companhia, tradução nossa: <https://crew.brussels/en/about-crew>

Por meio de telas de projeção giratórias, todos conseguem ver tanto o mundo virtual quanto o real<sup>43</sup>.



**Figura 10: A produção dos avatares dos atores e cenas da atuação no ambiente virtual.**



**Figura 11: A imersão do público na peça presencial junto com os artistas.**

O percurso que percorremos se propôs a colocar a relação do teatro com as mídias digitais em um contexto histórico, mostrando, de um lado, que as experiências já eram realizadas há bastante tempo (teatrofone), mas que, por uma visão essencialista, só foram retomadas, numa perspectiva global, no início dos anos 90, diferentemente de

<sup>43</sup> Para se ter uma noção da dinâmica da encenação, ver o trailer em: <https://vimeo.com/363270467>

outras expressões artísticas. E, de outro lado, que o pouco conhecimento dessa história no Brasil, “atrasou” nossa entrada nessa seara<sup>44</sup>. Mas, talvez principalmente, colocamos em perspectiva também um dos conceitos fundamentais do teatro basilar (ou matriz): a co-presença no mesmo espaço-tempo entre performers e os espectadores.

Nas diversas experimentações, realizadas exclusivamente em ambientes digitais, que trouxemos à cena, em seus mais variados formatos (MOO, MUD, salas de chat, Second Life, RV e RA), não há a co-presença. E a pandemia da Covid-19 amplificou exponencialmente esse fator, já que nem mesmo os artistas e equipes se encontravam! Porém, como nos diz Isaacsson:

[...] não parece fértil discutir as práticas teatrais remotas adotando-se como parâmetro de análise o teatro basilar, cuja dinâmica está instaurada a partir da unidade espaço-temporal de atores e espectadores. Parece mais promissor interrogar o teatro e a performance digitais naquilo que aportam em termos de transformação à percepção do espectador, dentro do campo das criações associadas às tecnologias de presença à distância. Para tanto, é preciso, inicialmente, reconhecer que a presença à distância não é um fato técnico novo e que há muito o teatro faz uso de invenções capazes de expandir sua atuação. Antes da tecnologia digital, o desenvolvimento da telefonia, do rádio e da imagem eletrônica motivou o surgimento de novas formas de tornar presente o teatro no seio da sociedade, para além do acontecimento teatral (ISSACSSON, 2021, p. 14)

Assim, as diferentes experimentações artísticas podem ser pensadas como *desdobramentos* do teatro, ou seja, obras que apresentam proximidades, distanciamentos, choques e tensionamentos por meios que não aqueles do teatro. De tal forma que nos parece mais profícuo fugir das comparações entre a especificidade do acontecimento teatral (teatro matriz) e as novas relações trazidas pelo choque com as mídias digitais. Na esteira dos estudos da intermedialidade, essas novas formas podem ser examinadas como um fenômeno de *remediação*, ou seja, uma atualização por novos meios. Nesse sentido, como veremos nos capítulos a seguir, nos interessam os “sintomas de teatro” e os “sintomas de cinema”.

---

<sup>44</sup> “Para a maior parte dos artistas de teatro, realizar sua arte no uso da rede internacional de computadores (internet) era uma questão distante ou mesmo inconcebível até o início do pesadelo da pandemia da Covid-19, das restrições sanitárias de contato físico entre as pessoas e, naturalmente, do fechamento de todos os espaços culturais. As limitações impostas pela crise sanitária se colocaram muito mais fortes do que qualquer concepção refratária à prática teatral na internet, motivando atores e diretores a desbravar o ambiente virtual como lugar de adaptação, concepção, produção e apresentação de criações, a experimentar novos fazeres e modos de aproximação com seus públicos para os quais a maioria estava despreparada” (ISSACSSON, 2023, p. 33).

## 2 – SINTOMAS DE TEATRO, SINTOMAS DE CINEMA

### 2.1 – OS “NOMES” DA COISA

*“Quem procura uma relação justa com a pedra, com a árvore, com o rio, é necessariamente levado, pelo espírito de verdade que o anima, a procurar uma relação justa com o homem”*  
(Sophia de Mello Breyner Andresen)

Antes de adentrarmos no debate acerca do conceito de remediação, é necessário que façamos um curto desvio para as discutir os “nomes da coisa”<sup>45</sup>. Se pensarmos, a título de comparação, nas discussões contemporâneas sobre os termos “teatro pós-dramático” (LEHMAN, 2007), “teatro performativo” (FERRAL, 2015), “teatro em campo expandido” (ISSACSSON; FERNANDES, 2016), “teatroestendido” (THÜRLER, WOYDA, 2021) entre outros, podemos imaginar que as relações entre teatro e as mídias digitais – e suas diversas nomenclaturas – também não estão isentas de polêmicas.

Começemos pelo livro seminal de Steve Dixon, lançado em 2007: “Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation”. Como o próprio título sugere, a publicação preza pela sua abrangência. O livro é resultado do projeto (coordenado em conjunto com Barry Smith), o Digital Performance Archive”, que registrou e analisou, no período de 1999 a 2001, as atividades de experimentação dentro da prática de performance, onde tecnologias e técnicas de computação foram cada vez mais integradas às produções. Segundo Dixon,

definimos o termo ‘performance digital’ de maneira ampla para incluir todas as obras de performance em que as tecnologias de computação desempenham um papel fundamental, em vez de um papel subsidiário, nos conteúdos, técnicas, estéticas ou formas de entrega (DIXON, 2007, p. 3).

Ainda que *Digital Performance* (Performances Digitais) seja um termo bastante utilizado, o próprio autor reconhece a natureza problemática do termo, devido às amplas aplicações de ambos os seus elementos: “digital” e “performance”, que, de alguma maneira, se tornaram genéricos, vagos e adquiriram aplicações abrangentes e nuances diferentes. Embora o termo Performance Digital permaneça contestado, não há dúvida de

---

<sup>45</sup> Em 2019, pouco antes da eclosão da pandemia, como já havia dito, escrevi e dirigi a peça “O Nome das Coisas”, baseada na vida e obra da poeta portuguesa Sophia de Mello Breyner Andresen. Em 2021, escrevi, dirigi e editei a *remediação* da peça para linguagem cinematográfica, com o curta “Labirinto”.

que é aquele que, diante proliferação de práticas de performance, é o que mais se aproxima de uma abordagem ampliada (com as críticas oriundos dessa opção).

Também em 2007, Susan Broadhurst propõe o termo “Práticas Digitais” (2007). Com o subtítulo “Abordagens Estéticas e Neuroestéticas para Performance e Tecnologia”, o diferencial do livro é seu foco nos processos de recepção, argumentando que, devido ao aumento da sofisticação na modelagem computacional e técnicas de escaneamento cerebral, houve uma maior síntese em campos como ciência cognitiva, inteligência artificial e neurobiologia. Como resultado dessas convergências, temos à nossa disposição disciplinas que podem ajudar no desenvolvimento de uma neuroestética, a qual, por sua vez, poderia ser útil como um quadro interpretativo para a prática de performance digital. Como ela nos diz, “o digital faz o que toda vanguarda faz; é uma extensão experimental do contexto social-político e cultural de uma época’ (*Ibid*, 2007, p. 185).

Já o termo “Teatros Virtuais” foi utilizado por Gabriella Giannachi, em seu livro homônimo, publicado em 2004, para denotar “o teatro do século XXI em que tudo - até mesmo o espectador - pode ser simulado” (GIANNACHI, *apud* CHATZICHRISTODOULOU, 2014, p. 3). O termo também foi utilizado por Clarisse Bardiot, em seu doutorado sob orientação de Beatrice Picon-Vallin, “Théâtres Virtuels”. Em ambos os casos, elas o definem, seguindo Bolter e Grusin (BOLTER; GRUSIN, 2000), como uma forma de teatro que remedia – o que significa que também se trata sempre de outros meios. Além disso, referem-se à discussão sobre ‘ciberarte’, na qual identifica dois tipos de mundos virtuais: aqueles que são limitados e editorializados, como instalações fechadas (*off-line*), e aqueles que são acessíveis por meio de uma rede e infinitamente abertos à interação, transformação e conexão com outros mundos virtuais (*on-line*)” (GIANNACHI, *apud* CHATZICHRISTODOULOU, 2014, p. 4). Giannachi sugere que todos os teatros virtuais compartilham a característica de serem obras abertas nas quais o espectador está participando de várias maneiras da obra de arte de dentro dela. É sintomático observar que, desde 2010, Bardiot abandonou o termo “teatros virtuais” para utilizar “performances digitais”, que ela justifica porque essa expressão não distingue as linguagens e permite evitar discussões estereis sobre gêneros e fronteiras (ISAACSSON, 2023, p. 39).

Outra denominação é “Performance em Rede”(ou Networked Performances), que foi criada pelo coletivo norte-americano Turbulence.org<sup>20</sup>, e seu fundador, Michelle Riel, têm usado o termo desde o lançamento de seu Networked Performance Blog<sup>21</sup> em

2004 para significar “qualquer evento ao vivo que seja habilitado para rede, incluindo qualquer forma de rede em que dispositivos computacionais conversem entre si e criem um ciclo de feedback”. (CHATZICHRISTODOULOU, 2014, p. 4).

Helen Varley Jamieson, já citada anteriormente, é a criadora do termo Cyberformance. A artista e professora introduziu esse termo em 2000 para descrever performance ao vivo com artistas remotos reunindo-se em tempo real via aplicativos de bate-papo na Internet. Jamieson buscou identificar um termo adequado para o novo gênero que ela e seu grupo, o Avatar Body Collision, estavam experimentando, evitando polarizações entre termos como real e virtual. Ao incluir o prefixo ciber, Jamieson busca “construir um recorte de gênero específico, contemplando, exclusivamente, obras concebidas e realizadas na interação entre atores/performers e espectador por meio da rede internacional de computadores” (ISSACSSON, 2023, p. 40).

Finalmente, chegamos ao nome que utilizaremos para nossas reflexões: o Ciberteatro<sup>46</sup>. Mas, como viemos discutindo, este também é um nome “porvir”, “provisório”, rodeado de discussões. Em outras palavras, queremos dizer que nosso foco não é se o nome ciberteatro é o “certo” para denominar as obras e seus elementos de análise – não seria possível alcançar tal abrangência no estágio que nos encontramos. Antes, nos interessa, nesse momento, a práxis.

Para se ter uma ideia dessa instabilidade, a própria origem da palavra ciberteatro é envolta em polêmicas. Issacson nos diz que é como Ciberteatro que Dixon define “como uma modalidade dentro do campo da “Performance Digital” [...] consagrando, inclusive, um capítulo a elas” (*ibid*, p. 40), mas que o termo não foi cunhado por ele, tendo aparecido, em 2003, como verbete da *Oxford Encyclopedia of Theatre and Performance*, criado por Matthew Causey. Porém, como nos mostra Chatzichristodoulou, a história é mais antiga.

O crédito pelo termo Ciberteatro é atribuído ao grupo russo de artes cinéticas Dvizjenije (que significa Movimento). Composto por uma equipe interdisciplinar, trabalhando em áreas como artes visuais, música, design e educação, tinham como referência o construtivismo e a arte cinética. Criam, então, em 1967, a peça “Ciberteatro”. Na peça, existia um ambiente “maquínico imersivo” que convidava o público a entrar em um mundo tanto virtual quanto físico, criando uma experiência sensorial comum. A peça era dinâmica e “respondia” ao envolvimento do público, já que o próprio ambiente

---

<sup>46</sup> Utilizaremos a grafia Ciberteatro ao invés de Cyberteatro.

mudava com os movimentos das pessoas. Lev Nusberg, o iniciador da Dvizjenije, descreve o Ciberteatro como um modelo da relação, de simbiose, entre a Máquina e o Homem. Fazemos uma citação mais longa de Chatzichristodoulou:

Seu título (Ciberteatro) e a discussão de Nusberg apontam para a descoberta da cibernética, definida por Norbert Wiener em 1948 como a ciência do "controle e comunicação no animal e na máquina". Na base da cibernética estava a ideia de que todos os sistemas de controle e comunicação, "sejam eles animais ou máquinas, biológicos ou tecnológicos, podem ser descritos e compreendidos usando a mesma linguagem e conceitos". O Ciberteatro da Dvizjenije se insere em um período de desenvolvimentos sociopolíticos e científicos que levaram à adoção entusiástica de teorias cibernéticas como veículo de reforma científica. Essa abordagem entusiástica para o desenvolvimento e inovação é refletida no caráter visionário do Ciberteatro e na atitude do grupo, que idealizava uma unidade entre tecnologia, arte e ciência. Eles não estavam sozinhos: já na década de 1930, artistas em toda a Europa se interessavam pelo Cinetismo. De acordo com Frank Popper, a Arte Cinética na época "assumiu o papel de representar simbolicamente o progresso científico e técnico". Tornou-se significativa também em um nível social, à medida que o público era convidado a "participar efetivamente na transformação do ambiente existente". Finalmente, no âmbito estético, uma relação totalmente nova cresceu entre o artista, a obra de arte e o espectador. A obra perde sua materialidade e se torna simplesmente um efeito ou um evento; o artista perde seu halo e se torna um pesquisador; o espectador deixa o domínio do condicionamento cultural e se torna ativo e criativo (CHATZICHRISTODOULOU, 2014, p. 12)

Fizemos esse curto desvio para demonstrar que essas são apenas algumas das definições oferecidas por estudiosos e artistas que desenvolvem trabalhos no campo. As discussões acerca do “nome” ainda estão em andamento. Somente a práxis do ciberteatro e a reflexão acerca delas permitirá, quiçá, chegarmos a um consenso (se é que esse dia chegará).

Nossa opção pelo termo ciberteatro advém de duas circunstâncias. Em primeiro lugar, pela complexidade dos temas (teatro, performance, digital, virtual, etc.) e da variabilidade de suas manifestações artísticas em inúmeras linguagens (incluindo seus hibridismos), nos parece pouco frutífero – para os objetivos da presente dissertação – mergulhar nesse labirinto do “nomear”. Em segundo lugar, nos parece adequado que o vocábulo escolhido – Ciberteatro – traga o termo teatro em sua composição, fugindo dos nomes mais ampliados (em especial “Performance Digital”). Fundamentando nossa escolha, vejamos o que diz Marta Issacson:

Embora o vocábulo ciberteatro traga na sua composição o morfema teatro, a obra de ciberteatro consitui um “objeto neomidiático”, no sentido cunhado por L. Manovich (2010, p. 73), ou seja, um produto cultural que opera por novos meios. O objeto “neomidiático” carrega potencial, escala e modos de organização próprios. É oportuno, então,

escapar do exercício comparativo entre a natureza dos meios do teatro em sua forma *mater* e aqueles do ciberteatro e abordar o segundo como resultado de uma “atualização” do primeiro, fenômeno que [...] constitui um processo de criação, invenção de uma nova forma surgida como resposta a um conjunto de tensões” (ISSACSSON, 2023, p. 42).

Assim, a partir das reflexões acerca da intermedialidade, o ciberteatro será analisado como um fenômeno de *remediação do teatro*.

## 2.2 – REMEDIAÇÃO, IMEDIAÇÃO, HIPERMEDIAÇÃO

Na esteira dos estudos da intermedialidade (GHIRARDI; RAJEWSKY; DINIZ, 2020) a relação entre o ciberteatro com o teatro pode ser entendida como um fenômeno de remediação, conceito que foi desenvolvido por Jay David Bolter e Richard Grusin no livro “Remediation: Understanding New Mídia” (2000). Os autores, atualizam algumas das bases postuladas por Marshal McLuhan em “Understanding Media” (1964) – o conteúdo de um meio é sempre outro meio – propondo uma teoria onde a mediação realizada pelas mídias digitais precisa ser analisada a partir de perspectivas estéticas e culturais a elas contemporâneas. As novas mídias digitais agregam outros meios de comunicação anteriores (como pintura, fotografia, cinema, televisão e teatro), remodelando-os para um sentido novo e próprio. É esse processo de ressignificação que os autores denominam de remediação: “a lógica formal pela qual as novas mídias reformulam formas de mídia anteriores” (BOLTER; GRUSIN, 2020, p. 273). Assim, remediação seria a passagem da propriedade de uma mídia para outra que agregue à segunda *mais do que apenas o conteúdo da primeira*.

Devedores da noção foucaultiana de genealogia – “pois também estamos em busca de filiações ou ressonâncias históricas e não de origens” (*ibid*, p. 21) – os traços genealógicos, ou suas estratégias, são a imediação (*immediacy*) e hipermediação (*hypermediacy*), entre transparência e opacidade.

É impossível não pensarmos aqui na ressonância com as ideias de Ismail Xavier, em seu livro “O Discurso Cinematográfico: Opacidade e Transparência”, publicado em 1977. Nele, Xavier organiza a “apresentação das teorias cinematográficas a partir dos eixos que marcam a oposição entre “opacidade e transparência”, partindo da diferença entre estilos de composição da imagem e do som no cinema” (XAVIER, 2008, p. 13). De um lado, temos a transparência, a tela como janela. Nesse regime, a construção do filme é elaborada através de uma série de providências no sentido do espectador mergulhar na

obra como se aquele mundo do “lado de lá” tivesse uma espessura e realidade própria, como se a superfície da tela, no limite, fosse uma janela, e aquilo que estou vendo é um mundo “real” que estou mergulhando (real não no sentido da verossimilhança, pois posso estar em um universo de ficção científica ou de horror, mas é real no sentido de um mergulho na regra do jogo que define aquele mundo como autônomo). Esse “efeito” é uma construção obtida através da montagem, posições de câmera, luz, interpretação, etc.

Por outro lado, temos o regime da opacidade. Nele, a mediação salta a frente. É quando se faz um movimento de chamar a atenção do espectador para a materialidade do filme e não da realidade a que ele está te remetendo, você caminha no sentido de transformar a superfície mais opaca. Você vê a superfície e não apenas o mundo “que está lá”. As construções ficam muito mais explícitas (montagem, composição da cena, etc). Xavier desenvolve também a ideia do “espectador desdobrado”. Ou seja, opacidade e transparência são termos limites. Isso não significa que quando vemos um filme no “regime da transparência” você está alucinando (como a lenda do trem vindo na tela e os espectadores fugindo). Existe uma consciência de que estamos sentados no cinema e o que acontece na tela não vai atingir você. É um mergulho desdobrado: você se entrega a experiência, mas tem consciência do que se passa. Esses aspectos de opacidade e transparência desenvolvidos por Xavier nos valerão, explícita ou implicitamente, na definição de “sintomas de cinema” que aplicaremos às obras analisadas.

Mas voltemos a Bolter e Grusin. Para os autores, que adotam uma visão otimista ao longo da obra, existe uma contradição de base em nossa cultura contemporânea, que se demonstra na lógica dupla da remediação. Temos uma ânsia de viver experiências cada vez mais “autênticas” com as mídias digitais. Por isso, buscamos multiplicar vertiginosamente as mídias e apagar todas as pistas de mediação. Mas, para alcançarmos isso, precisamos incessantemente multiplicar as mídias – ou, melhor colocando, remediar as “velhas mídias”. Em outras palavras, queremos apagar as mídias no próprio ato de multiplica-las.

Vale destacar que os próprios autores revisaram essa posição otimista. Em palestra no Brasil, na Unisinos, em 7 de agosto de 2013, Richard Grusin disse que “quando escrevemos sobre remediação, estávamos respondendo a uma retórica muito entusiasmada sobre as possibilidades revolucionárias da mídia digital nas décadas de 80 e 90, primeiro com o ciberespaço e depois com a realidade virtual... O que descobri nos últimos anos é que essa retórica entusiasmada voltou. E voltou principalmente em relação às mídias sociais, mas também à mídia online em geral... Precisamos revisar essa visão

utópica do que as mídias digitais fazem. Precisamos abordar o lado sombrio do digital”<sup>47</sup>.

A imediação (transparência) é “um estilo de representação visual cujo objetivo é fazer com que o espectador esqueça a presença do meio e acredite que está na presença do objeto representado” (BOLTER; GRUSIN, 2020, p. 273). Portanto, trata-se de uma interface transparente, que se apaga, de modo que “o usuário não esteja mais ciente de estar diante de um meio, mas, em vez disso, mantém uma relação imediata com o conteúdo desse meio” (*ibid*, p. 23).

Mas, como nos lembra Ismail Xavier, é importante notar que a lógica da imediação não compromete o espectador a uma convicção totalmente ingênua ou mágica de que a representação é a mesma coisa que ela representa. “Em nenhum momento ou lugar a lógica da imediação exigiu que o espectador fosse completamente enganado” (*ibid*, p. 30).

Já a hipermediação é “um estilo de representação visual cujo objetivo é lembrar o espectador do meio” (*ibid*, p. 273). Portanto, esse regime privilegia a fragmentação, indeterminação e heterogeneidade e enfatiza o processo ou a performance em vez do objeto de arte acabado. Dentro dessa multiplicidade, o usuário é “repetidamente trazido de volta ao contato com a interface” (*ibid*, p. 33).

Nos parece válido ressaltar que a hipermediação atua como contrapeso cultural ao desejo de imediatismo na tecnologia digital. Ela opera, mesmo em um único meio aparentemente unificado, especialmente quando da ilusão de representação realista, no sentido de percebermos o meio ou os meios e, de maneiras às vezes sutis e às vezes óbvias<sup>48</sup>, nos lembra de nosso desejo por imediatismo.

Em todas as suas variadas formas, a lógica da hipermediação expressa a tensão entre “olhar para” e “olhar através”, é a insistência para que o espectador continue voltando à superfície ou, em casos extremos, uma tentativa de manter o espectador na superfície indefinidamente. Na lógica da hipermediação, “o artista se esforça para fazer com que o espectador reconheça o meio como um meio e se deleite com esse

---

<sup>47</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=C-M1Zw\\_vtjU&list=PLTLXoF74FVHKyYFTO92SDNTpPIOzSN9eY&index=11](https://www.youtube.com/watch?v=C-M1Zw_vtjU&list=PLTLXoF74FVHKyYFTO92SDNTpPIOzSN9eY&index=11)

<sup>48</sup> Como veremos posteriormente, é exatamente isso que a frontalidade ou a quebra da quarta parede faz. Não como uma coisa adicional à imediação – quando ator olha para a câmera ou fala com o público, que pelo contrário, faz com que espectador sinta ainda mais “participando” da ação – mas como uma quebra do “realismo”, da transparência, como uma aposta na hipermediação da relação, fazer com o que o espectador saiba de que se trata de outra coisa que não a “realidade”.

reconhecimento. Ela faz isso multiplicando espaços e mídias e redesenhando repetidamente as relações visuais e conceituais entre espaços mediados” (*ibid*, p. 41).

Mas, deixemos bem claro: a remediação é um processo tão importante para a lógica da imediação quanto é para a hipermediação; elas são os termos limites, entre elas existe uma *relação de oscilação*.

Podemos ter, em primeiro lugar, uma relação mais “suave”, onde um meio é representado em outro, sem implicações críticas ou estéticas mais aprofundadas, sendo primordialmente apresentado como um novo meio de acessar esses materiais mais antigos, “como se o conteúdo dos meios mais antigos pudesse ser simplesmente transferido para o novo” (*ibid*, p. 45). Avançando na complexidade da relação, pode-se buscar remediações que querem enfatizar a diferença em vez de apagá-las. Nestes casos, a versão digital é apresentada “como uma melhoria, embora o novo ainda seja justificado em termos do antigo e busque permanecer fiel ao caráter do meio mais antigo” (*ibid*, p.46).

No primeiro caso, poderíamos entender como um teatro filmado “bruto”, com a câmera parada para registro do espetáculo completo. Já no segundo tipo, seria uma espécie de teatro filmado “decupado”, ou seja, filmado com diversas câmeras, editados, finalizados, etc. Em ambos os casos, como mostra Daniele Avila Small (2023), existe uma importância significativa, como por exemplo ligados a historiografia do teatro, a luta contra a “romantização” da perda, da pureza e do efêmero (“não se faz mais teatro como antigamente”), a ampliação do acesso, etc. Sem dizer que, mesmo durante a pandemia, foi importante e significativo que pudemos assistir esses espetáculos, seja como forma de lidarmos com o isolamento ou mesmo como oportunidade de assistirmos coisas que não tínhamos visto ou não tínhamos acesso.

Mas, podemos adentrar um terreno onde a remediação seja mais “agressiva”<sup>49</sup>. Ela pode tentar reformar inteiramente a(s) mídia(s), mantendo uma sensação de multiplicidade. O “novo” meio pode remediar ao tentar absorver completamente o meio mais “antigo”, de modo que as discontinuidades entre os dois sejam minimizadas. O próprio ato de remediação, no entanto, “garante que o meio mais antigo não possa ser completamente apagado; o novo meio permanece dependente do mais antigo de maneira reconhecida ou não reconhecida” (BOLTER; GRUSIN, 2020, p. 46).

---

<sup>49</sup> Não existe um “ranking” de radicalidade na remediação, não é isso de que tratamos aqui. Apenas mostramos que os graus podem ser variados. E, vale ressaltar, mesmo o ciberteatro não é “tão radical” quanto experiências mais vertiginosas de remediação.

Portanto, alicerçados nos conceitos de mediação, imediação e hipermediação, partimos agora para a proposição de alguns elementos para uma constelação categorial de análise de ciberteatro.

### 2.3 – ELEMENTOS PARA UMA CONSTELAÇÃO CATEGORIAL DE ANÁLISE

*“Façamos, portanto, como aquele matemático louco que costumava empregar um novo princípio de medida a cada etapa do cálculo”*  
(Samuel Beckett, in Dubatti, 2021, p. 264)

Dentro da perspectiva do ciberteatro como uma mediação do teatro, onde não há um simples reaproveitamento de um meio por outro, mas algo mais complexo, nos debruçamos sobre alguns elementos para compor uma constelação categorial de análise de tais obras. Antes de prosseguirmos, façamos algumas observações.

A ideia de constelações é tomada de empréstimo do campo de pesquisa no cinema chamado “constelações filmicas” (SOUTO, 2020). Ainda que tal método tenha natureza comparatista entre filmes (“um par não faz constelação” (*ibid* p. 161)), nós estamos em um estágio anterior, ou seja, em um momento de desenhar elementos de análise que, quiçá com o avanço na práxis e teorização do ciberteatro, no futuro possamos nos debruçar sobre as obras numa perspectiva comparatista<sup>50</sup>.

Os elementos dessa constelação são elementos provisórios, instáveis, sujeitos a adições, subtrações e revisões. Ele nos auxilia na chave da organização, ordenação e apontamentos para possibilidades de leitura, nos ajudam, frente à complexidade das obras, na divisão do universo em porções menores, administráveis. Operam mais no sentido de poder despertar inquietações, engendrar perguntas e provocar caminhos. Como diz Souto, “a constelação é dotada de múltiplos pontos dispostos no espaço que, somados, crescem em complexidade e funcionam como essa combinação numérica capaz de revelar algo por diversas frentes e perspectivas. Constelar é uma forma de produzir chaves de leitura, de produzir um sentido a partir de sua visão em uma teia de relações”( *ibid*, p. 156).

Feita essas ressalvas, passemos para a proposta de alguns elementos dessa constelação categorial de análise. A base dele se encontra da dinâmica pendular entre imediação e hipermediação, ou seja, em elementos que, a partir da mediação do teatro, nos jogam num universo de mais transparência ou mais opacidade. Em outras palavras,

---

<sup>50</sup> Precisamos ver o próprio desenvolvimento do ciberteatro. Em especial, se pensarmos na perspectiva da “estética digital”, discutido adiante, vemos que temos um longo caminho a percorrer.

buscamos o que “fica” de teatro nessas obras, o que “fica” de cinema: são os sintomas de teatro e sintomas de cinema.

Vale ressaltar que esses elementos constituem uma maneira “esquemática” de análise – não existe uma pureza, uma clareza na aplicação, são jogos de idas e vindas, labirintos, buscas de saídas, encontros, tensionamentos, não nos propomos a criar uma “análise fria e matemática”, uma tabela de pontuação. Na análise das obras, esses elementos aparecem de maneira fluída, dispersa, apontando caminhos e perspectivas.

O primeiro elemento de “atualização do teatro por outros meios” (ISSACSSON, 2023, p. 43) se relaciona a questão do espaço e tempo que são partilhados pelos artistas e espectadores, essa característica “aurática” da experiência estética do teatro (o convívio, nas análises de Dubatti). A partilha do tempo, pensando na transmissão das obras, é um elemento mais simples, já que os artistas e o público, mesmo à distância, compartilham essa experiência. Mas, a questão do espaço é mais complexa. É aqui que surge a ideia de vicariância.

Desenvolvido pelo neurofisiologista Alain Berthoz, com foco inicial na reabilitação de pessoas com deficiência, a faculdade da vicariância é aquela que permite ao nosso cérebro ser criador de mundos. Para Berthoz, não há verdadeiramente substituição de funções, mas vicariância criadora. O conceito de vicariância fala da potência inventiva do cérebro:

A habilidade de substituir uma estratégia motora ou cognitiva por outra é parte integral do desenvolvimento. A essa capacidade natural do cérebro, que ocorre com bastante intensidade na infância, Alain Berthoz (2017) deu o nome de *vicariance*. A vicariância ocorre de várias formas e em vários órgãos do corpo, mas no cérebro ela se torna mais refinada e especializada (AZEVEDO, 2019, p. 33)

É graças a essa faculdade que podemos nos teletransportar (imaginariamente) para um espaço diferente daquele onde nosso corpo efetivamente se encontra. Portanto, ao se desenvolver no ciberespaço, o ciberteatro “partilha com o espaço teatral uma mesma propriedade, a de ser um território dinâmico. Ambos sediam ações e trocas entre diferentes sujeitos [...] a rede de computadores oferece mais do que o compartilhamento de dados, ela promove a interação de indivíduos” (ISSACSSON, 2023, p. 44).

Dessa maneira, destacamos como primeiro elemento a vicariância pois é ela que nos permite entender a processo de atualização do teatro no ciberteatro. Em outras palavras, antes de ser um elemento de análise, ele é o fundamento – ou o sintoma de teatro – de como o ciberteatro atualiza o elemento matriz teatral, o partilhamento de corpos em

um mesmo espaço-tempo. Através de diferentes formas de “engajamento” do espectador (participação direta, janelas com outras participantes, etc.), esse sentimento pode ser mais ou menos intenso e, assim como no teatro (com suas reações, imprevistos, prontidão), vivenciamos um verdadeiro estado de troca.

Outro elemento diz respeito aos modos de difusão da obra, no sentido de ser realizada ao vivo ou de ser gravada – sendo que muitas vezes existe uma combinação dessas duas estratégias. Por um lado, o ao vivo torna a interconexão mais intensa (e mais “próxima” do teatro), visto que a imprevisibilidade e mesmo a aura (“cada apresentação é única”) estão presentes, os participantes (artistas e público) possuem um estado de atenção mais latente, os acasos acontecem (sujeito a falhas técnicas, interrupções, queda da conexão, interferências não planejadas, etc), a vulnerabilidade se instaura. De outro, a gravação (com edições e finalização de imagem e som) permite colocar na cena uma complexidade no que diz respeito às “estéticas cinematográfica” (XAVIER, 2008, p.14) de maneira mais robusta, além, claro, de permitir que a circulação da obra seja mais perene<sup>51</sup>. Nesse jogo entre “passado” (gravação) e “presente” (ao vivo) operam diferentes níveis de conexão com o espaço-tempo de sua realização. Novamente, não buscamos um juízo axiológico entre essas duas escolhas, mas somente a importância de, ao analisarmos as obras, levar isso em consideração<sup>52</sup>.

Falemos agora sobre uma característica cada vez mais marcantes das artes contemporâneas: o hibridismo e sua abertura para a intermedialidade. E dizemos isso tanto em termos de da proliferação do cruzamento de diferentes linguagens artísticas como, especificamente, pelos tensionamentos entre o teatro e as mídias digitais.

Sobre este último aspecto, para termos uma ideia das “dualidades” envolvidas, vejamos alguns pontos levantados por Dubatti (2021, p.260): materialidade do corpo e do espaço x sinal e virtualidade; calor dos corpos vivos x frieza tátil dos dispositivos eletrônicos; presença física x presença telemática e/ou virtual; territorialidade (intraterritorial) x desterritorialização (interterritorial); proximidade e cercania x distância e vínculo remoto; relativa independência da tecnologia x absoluta dependência; políticas do assistir e desempenhos do espectador muito diferentes; menor controle das atividades

---

<sup>51</sup> Em termos de circulação, ainda que com diferenças entre o gravado e o ao vivo, o ciber teatro viabiliza uma notável ampliação do número de espectadores potenciais, a diminuição das distâncias geográficas, culturais e econômicas, a entrada de coletivos e artistas nesse tipo de produção. Ressaltamos que nos ateremos aos aspectos de modos de difusão e que a questão da circulação engendraria outras problemáticas.

<sup>52</sup> Vale destacar que para muitos autores, como vimos anteriormente, existe uma necessidade “definidora” de ser uma obra ao vivo. Aqui, nos propomos a considerar esse um elemento de análise antes de ser algo que exclua o “gravado”.

x maior vigilância digital; maior periculosidade social pela proximidade e encontro territorial x menor periculosidade social pela distância e isolamento...

Em relação ao hibridismo das linguagens, nos parece significativa as reflexões de Florência Garramuño sobre os “frutos estranhos” da arte contemporânea. Segundo a autora, a radicalidade do investimento na interdisciplinaridade, no entrecruzamento de meios e suportes, as obras não conhecem mais fronteiras, estão sempre fora de si.

Essa aposta no inespecífico seria um modo de elaborar uma linguagem do comum que propiciasse modos diversos do não pertencimento. Não pertencimento à especificidade de uma arte em particular, mas também, e sobretudo, não pertencimento a uma ideia de arte como específica. Seria precisamente porque a arte das últimas décadas teria abalado a ideia de uma especificidade, além da especificidade do meio, que cada vez há mais arte multimídia ou o que poderíamos chamar de “arte inespecífica” (GARRAMUÑO, 2014, p. 16).

Assim, seguindo as trilhas deixadas por Deleuze na sua análise sobre o teatro de Carmelo Bene e Samuel Beckett, é prudente que encararemos as obras de ciberteatro (alto grau de hibridismo), como “menores” (menores aqui não no sentido de um estado de fato ou da situação de um grupo, mas em contraposição ao “maior”, ao modelo histórico, estrutural, normalizado de poder). Em outras palavras, ao encarmos o ciberteatro como uma variação contínua, como um “gesto em perpétuo desequilíbrio positivo” (DELEUZE, 2010, p. 48), onde o interesse reside não em seu começo ou fim, mas no meio, alocamos o ciberteatro em uma perspectiva “menor”.

Em termos concretos, é necessário que observemos, claro, as diferentes linguagens utilizadas, mas, principalmente, as relações, os encontros, os choques, as remediações dentro e entre essas linguagens, uma abordagem onde as fronteiras se fazem ausentes e as combinações são múltiplas, para, sendo “bilíngue, mas na mesma língua” (*Ibid*, p. 44), possamos decifrar as potencialidades envolvidas nas obras.

Ainda, pensando em termos de imediação e hipermediação, as interações buscam trazer uma suposta transparência aos seus usos. Mas, quando duas mídias diferentes entram em jogo, precisamos avaliar o “grau” de opacidade quando postas em confronto. “Enquanto a transparência da mídia está associada a uma busca de maior autenticidade daquilo que é veiculado, o que se vê nas criações cênicas é justamente o contrário, a opacidade medial questionando o lugar do autêntico. Entre presença e efeito de presença, a percepção do espectador desperta para um sentido ambíguo do próprio real” (ISSACSSON, 2013, p. 5).

Passemos agora a proposição de alguns elementos dos “sintomas de cinema” presentes das obras de ciberteatro. Se levarmos em consideração as complexidades envolvidas na linguagem cinematográfica, e, ainda, essas complexidades no encontro com o teatro e ciberteatro, estamos lidando com todo um universo teórico e prático que não seria possível abordar nos propósitos dessa dissertação. Dessa maneira, daremos atenção a um aspecto específico: a montagem.

Essa escolha se dá, em primeiro lugar, pois no processo de “leitura” da obra devemos, necessariamente, levar em consideração outros elementos, tais como plano, enquadramento, som, fotografia, arte, interpretação, etc., sendo a montagem, assim, um elemento profícuo para análise. E, em segundo lugar, porque qualquer obra transmitida, em sua versão final – independentemente de suas especificidades, tais como os modos de difusão, o hibridismo das linguagens, nível de interação, complexidade do processo de finalização, etc. – ao fim e ao cabo, passam pelo processo de montagem. Em outras palavras, os materiais, a seleção, a organização e a estrutura daquilo que daremos para o espectador ver (e olhar) é uma decisão (consciente ou inconsciente) das(os) realizadores.

É importante também frisarmos que não existe qualquer método universal de análise da montagem que seja aplicável a qualquer filme, uma teoria unificada ou um manual de aplicação. Antes, “o que existem são filmes”<sup>53</sup> que demandam métodos particulares. Dessa maneira, nos interessa traçar alguns elementos, oriundos das estéticas cinematográficas, que possibilitem estratégias de aproximação das obras de ciberteatro, mas estratégias por definição incompletas, maleáveis e em constante metamorfose.

Em linhas gerais, a montagem é a organização e manipulação dos planos de um filme, em certas condições de ordem e duração. Jacques Aumont (2005) propõe uma “definição ampliada de montagem”: “A montagem é o princípio que rege a organização de elementos filmicos visuais e sonoros, ou de agrupamento de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e/ou organizando sua duração” (AUMONT, 2005, p. 62)

Com essa definição, Aumont passa a discutir a questão das funções da montagem. A primeira delas é a função narrativa, onde os elementos da ação são encadeados pela montagem por “relação de causalidade ou temporalidade diegética” (*Ibid*, p.63). É a montagem narrativa, portanto, que vai garantir ao filme sua vocação de contar histórias. A segunda é a função expressiva, que “não é um meio, mas um fim”

---

<sup>53</sup> Frase que o professor, ator e crítico de cinema Jean-Claude Bernardet me disse no filme “Amador” (2014). Na obra, faço o papel de um cineasta a procura de um rosto e, em uma de nossas conversas, Jean-Claude diz: “o cinema não existe; o que existe são filmes”.

(*Ibid*, p. 64), e que busca exprimir um sentimento ou uma ideia. E, além dessas duas funções de montagem, Aumont define o que seria a “montagem produtiva”, a partir do teórico Béla Balázs, como sendo aquela de onde o sentido é apreendido apesar de as imagens não o mostrarem isoladamente. Três funções específicas podem delinear o que seria a montagem produtiva.

A primeira seria a função *sintática*, que opera através de procedimentos de ligação/disjunção e de alternância/linearidade. Em seguida, temos a função *semântica*, “função mais importante e universal” (*Ibid*, p.66), que trabalha para produzir um sentido denotado (essencialmente espaço-temporal, de “narrativa”) e um sentido conotado (relaciona dois elementos para produzir um efeito de causalidade, paralelismo, comparação, etc.). Por fim, temos a função *rítmica*, que, através da sobreposição e combinação, busca criar ritmos temporais e ritmos plásticos.

A partir dessas definições, e em diálogo com nossa pesquisa, podemos pensar a montagem em termos de imediação (transparência) ou de hipermediação (opacidade).

No primeiro caso, tendo como referência o teórico francês André Bazin, a montagem deveria ser usada apenas com o objetivo de representar realisticamente o mundo. Em outras palavras, o cinema deve reproduzir o real (essa é sua vocação) e a montagem deve buscar a imediação, uma transparência (ser tão imperceptível quanto possível); é a idéia do filme como uma janela aberta para o mundo.

Já em termos de hipermediação (opacidade), a base é o trabalho de Sergei Eisenstein, para quem a ideia de que exista um “real”, um único sentido, é absurda. Na verdade, o real simplesmente não interessava se dele não se pudesse produzir sentido (ou se a ele não se pudesse atribuir um sentido). Não é a reprodução do real que interessa a Eisenstein, mas uma reconstrução dele, uma reflexão do e sobre o real. O critério de Eisenstein para definir a verdade era a conformidade do discurso fílmico com o materialismo dialético e histórico. “Se existe para Bazin um critério de verdade, ele está incluído no próprio real: isto é, ele baseia-se, em última instância, na existência de Deus” (*ibid*, p. 79). O filme, para o teórico soviético, é um discurso articulado e a montagem serve a isso. Ao negar a ideia de “janela para o mundo”. A montagem surge como uma articulação que produz sentido, produz um discurso.

Dessa maneira, nos interessa pensar a montagem em seus efeitos de imediação ou hipermediação. Claro que estas definições não são estanques – um filme (ou ciberteatro) não é montado “somente” como opaco ou transparente, o que existe é um pêndulo entre

diferentes estratégias. Portanto, a questão se dá no âmbito de refletir e analisar os efeitos resultantes das opções de montagem adotadas pelas(os) criadores.

Gostaríamos, então, de discutir um aspecto específico trazido pelo ciberteatro: a frontalidade da(o) artista na sua relação com a câmera<sup>54</sup>. É evidente que existem inúmeros exemplos do cinema utilizando um diálogo direto com a câmera (ou com o espectador)<sup>55</sup>. Porém, a radicalidade desse procedimento trazido pelo ciberteatro nos parece uma de suas grandes contribuições. Se no cinema temos a célebre regra “nunca olhe para a câmera!”, aqui nos parece valer a máxima “nunca deixe de olhar para a câmera!”.

Nessa relação de frontalidade – que pode ou não estar ligada a uma “câmera fixa”, onde vemos “um retorno de alguns aspectos da relação inicial entre teatro e cinema” (LÍRIO, 2023, p. 21) – busca-se criar uma perspectiva do espectador frente ao palco italiano. Em outras palavras, as questões que o teatro enfrentou em relação à ideia de quarta parede e sua posterior “quebra”, foram trazidas pelo ciberteatro de forma radical para as convenções do cinema.

Ainda que o monólogo tenha sido “o formato mais escolhido na pandemia, evidentemente por ser uma linguagem nova e pelas limitações do próprio processo” (*ibid*, p. 22), a questão da frontalidade não está limitada apenas a esse formato<sup>56</sup>, aliás, as consequências dessa frontalidade são diversas e para cada obra elas podem ser variadas. De qualquer maneira, em primeiro lugar, podemos perceber que nesse diálogo intérprete-câmera, o ciberteatro proporciona uma teatralidade inerente ao teatro. Em outras palavras, através desse diálogo direto com o público, esse elemento é “remediado” para a forma do ciberteatro, mesclando sintomas de teatro e sintomas de cinema.

Além disso, é necessário que observemos como a reflexão, proposição e montagem dos sons e imagens em termos de direcionamento do olhar se fazem presente. Se no teatro não podemos escolher o que o espectador verá, no ciberteatro (um sintoma de cinema) essa escolha estará necessariamente presente. Como exemplo, podemos pensar na questão do close cinematográfico. O pensador e realizador húngaro Béla

---

<sup>54</sup> Ressaltamos que se trata da frontalidade do ator perante a câmera digital no Ciberteatro e não da questão da frontalidade no teatro, que possui um vasto campo teórico-prático que não abordaremos.

<sup>55</sup> Poderíamos citar inúmeros exemplos – “O Grande Chefe”, de Lars Von Trier; a série “House of Cards”, de William Beau etc. Porém, destacamos o monólogo “Solo”, de 2009, dirigido por Ugo Giorgetti e interpretado por Antônio Abujamra. Dentro de um apartamento, com algumas poucas imagens de arquivo que se projetam às suas costas, Abujamra permanece o tempo todo se dirigindo para a câmera, encarando o espectador. Dada as devidas contingências, “Solo” se aproxima bastante de diversas experiências realizadas durante o período pandêmico. Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=bzeqDLxooiY&t=79s>

<sup>56</sup> Como veremos e analisaremos no Capítulo 3, a obra “Desfazenda – Me Enterrem Fora Desse Lugar” é composta por 4 integrantes.

Balázs, um dos primeiros a pensar da questão do *close-up* cinematográfico, dizia que o rosto expressava as tragédias humanas mais profundas, que podíamos pensar sobre toda uma “microdramaturgia” das sutis variações dos músculos” (LEAL, 2023, p.101). Assim, o direcionamento do olhar se torna uma ferramenta expressiva e de linguagem muito importante nas obras de ciberteatro. Poderíamos pensar também, entre inúmeras outras questões, sobre como o direcionamento afeta a própria questão da interpretação para a câmera, sobre uma interpretação mais “teatral” ou “naturalista”. Esta é uma questão importante, mas que não cabe nos propósitos dessa dissertação.

Esse diálogo ator-câmera-aparato-espectador também propõe uma experiência distinta da cinematográfica. Se no cinema vemos uma cena (com maior ou menor grau de opacidade-transparência), ao propor um diálogo direto, o espectador é trazido para dentro da cena, como se estivesse se passando diante dele, onde pode ter diferentes graus de participação, como a propósito veremos no capítulo seguinte, como a obra “Camming 101” propõe jogos interessantes nessa relação voyeurística entre a artista e o público. Além disso, nessa forma de diálogo, surge uma “hibridização entre sujeito, objeto e imagem, em um processo de subjetividade construída em rede, uma subjetividade fractal” (*ibid*, p. 27).

Para finalizarmos, julgamos importante tecer alguns comentários acerca do campo da estética digital. Como mencionado anteriormente neste trabalho, em comparação com outras linguagens artísticas, o teatro realizou uma aproximação mais lenta das mídias digitais. Além disso, como o ciberteatro não era um campo explorado de maneira sistemática pelos artistas, entendemos que as obras ainda possuem um “baixo grau” de potência em termos de estética digital. Ainda assim, consideramos importante levantarmos alguns elementos que possam, por ventura, atravessar nossas análises e outras futuras. De certa maneira, ao debatermos elementos desse campo, buscamos tanto enriquecer nossas possibilidades de análise como apontar caminhos.

Dito isso, falemos brevemente sobre alguns elementos da estética digital. Com o desaparecimento cada vez mais acentuado da dicotomia entre sujeito e objeto, as artes em mídias digitais estão calcadas em uma visão sistêmica, mudando o foco de um paradigma centrado no objeto para um situado nas situações relacionais. É a partir desse pressuposto que Priscila Arantes desenvolve o conceito de interestética (ARANTES, 2005).

Partindo de exemplos de como os artistas têm buscado modos diversos e mais ousados de explorar interfaces, ultrapassando o limite do mouse e teclado, essas poéticas

promovem formas de estetização das próprias interfaces, possibilitando ao “interator o acesso a uma experiência mais sensória, e não meramente retiniana, em relação à produção artística” (*ibid*, p.169). Há uma expansão das possibilidades para além de uma visão meramente técnica. É nessa perspectiva

que entendemos o termo interface no contexto da interestética [...] inter não caracteriza a ideia de “entre as coisas” [...] é um termo que se refere à ideia de troca e fluxo de informações. [...] Ampliar a noção de interfaces para outros domínios além dos aparatos informáticos permite-nos, assim, repensar [...] as relações sujeito/obra da produção estética na era digital. [...] a obra interfaceada é muito menos objeto acabado e muito mais criação que se manifesta em processo a partir de suas interfaces, seja com o interator, seja com as interações realizadas dentro do próprio sistema computacional (*ibid*, p. 170)

Dessa maneira, as obras enfatizam aspectos de fluxo, transformação, em um constante processo de vir-a-ser. Saímos do campo platônico sobre o que a arte imita, para um ligado ao como ela imita; é o próprio ato poiético que a arte imita. Ou, como dito por Herberto Helder em nossa epígrafe, percebemos que existe apenas uma lei abrangendo tanto o mundo das coisas como o da imaginação: a lei da metamorfose. E é a partir da relação entre interface e interator que a obra se concretiza. Como diz Arantes, “a *interpoiésis* (isto é, intercriação / interação), como a denomino, refere-se à maneira como as artes em mídias digitais engendram seus processos criativos a partir de fluxos informacionais” (*ibid*, p. 171).

Dentro dessa noção alargada de interface, as próprias fronteiras são questionadas: dentro/fora, natural/artificial, perto/longe, autor/obra, sujeito/objeto... Assim, nos trabalhos de telepresença (possibilidade de estar presente a distância, como no teatrofone), de vida artificial, de realidade virtual e/ou aumentada, de video mapping, de interfaces vestíveis, projeções 360°, projeções em 3D, nos games, entre tantas outras, a interestética propõe novos modos de criação nas fronteiras compartilhadas.

Ainda que de maneira esquemática, e considerando os diferentes níveis de gradação e complexidade, especialmente quando pensamos na “nova” linguagem de ciberteatro (muito presa ainda aos “limites do mouse e teclado”, do aspecto “retiniano”), incluímos dois elementos que podem atravessar as análises e produções do ciberteatro: as interfaces e a interação.

Em relação às interfaces, precisamos considerar quais são os suportes em que as obras são realizadas (zoom, meet, etc.). Mesmo que não tenha a potência de uma perspectiva de uma estética da interface – estamos em um estágio anterior – é importante

levantarmos isso, tanto em termos de possibilidades estéticas, como de “politização das infraestruturas técnicas” (CESARINO, 2022, p. 92) dentro do sistema de “capitalismo de vigilância” que nos encontramos.

Nos ambientes digitais, as estruturas “são construídas a partir de um pressuposto inverso àquele que orienta a normatividade e o senso comum na modernidade liberal: o usuário humano não é o agente, mas o *ambiente*, para a agência de sistemas não humanos” (*ibid*, p. 89). Para exemplificar esse aspecto, utilizemos o caso trazido por Jonathan Crary (2023): a tecnologia desenvolvida pela empresa TOBII, líder global em tecnologias de rastreamento de movimentos oculares. Quando assistimos ao ciber teatro, não estamos “apenas” em plataformas de transmissão, de compras, notícias, redes sociais, etc., mas em um universo dos afetos, o que é extremamente valioso para as empresas que “roubam” nossas informações com fins econômicos, políticos e sociais. Estamos constantemente gerando informações para desenvolvimento de UX (*user experience*) que afetam nossas emoções e a economia da atenção.

Ou ainda, podemos falar sobre as atualizações dos termos de uso do ZOOM, realizadas em agosto de 2023, onde a empresa tem o direito de treinar modelos de aprendizado de máquina (*machine learning*) e inteligência artificial com informações dos usuários. A autorização se refere a "conteúdo do cliente", o que inclui email, datas e participantes das reuniões e dados de voz e imagem dos participantes de videoconferências. No contrato, o Zoom também concede a si uma “licença perpétua, mundial, não exclusiva, isenta de royalties, sublicenciável e transferível e todos os outros direitos exigidos ou necessários para redistribuir, publicar, importar, acessar, usar, armazenar, transmitir, revisar, divulgar, preservar, extrair, modificar, reproduzir, compartilhar, usar, exibir, copiar, distribuir, traduzir, transcrever, criar trabalhos derivados e processar conteúdo do cliente”<sup>57</sup>.

Também podemos analisar nas obras quais são os graus e estratégias de interação presentes na obra. Indo desde aqueles em que a interação é somente passiva, também possuímos exemplos de obras que demandam, para sua realização, um maior grau de interação do público com os artistas – ainda que existam debates sobre os resultados obtidos. Fiquemos apenas no exemplo de “Tudo que Coube Numa VHS”, do grupo Magiluth. De acordo com BAUMGÄRTEL, GISLON e CUPERTINO (2021, p. 27), ainda que na obra eles busquem uma complexidade da interação, “o controle da performatividade e da ficção para que o acontecimento não possa ameaçar o andamento

---

<sup>57</sup> Mais informações em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2023/08/zoom-treina-ia-com-dados-pessoais-que-armazena-para-sempre-veja-os-cuidados.shtml>

da cena e da ficção evocados, Tudo que coube numa VHS pode ser lido como sintoma cultural da contemporaneidade: há presença de conflitos, mas uma ausência de um confronto real; nos deparamos com a presença de um desejo pelo encontro, mas a ausência de uma coragem de realmente explorar seu potencial transformador performativo, ficcional e social”.

Após o percurso que nos propusemos trilhar, podemos, ainda que apenas a título de ilustração, mostrar (Figura 12) nosso enquadramento mais geral. Partimos da ideia do ciberteatro como fenômeno de remediação do teatro (passagem da propriedade de uma mídia para outra que agregue à segunda mais do que apenas o conteúdo da primeira). A partir daí, nos propomos analisar as obras no pêndulo entre imediação (transparência) e hipermediação (opacidade). E, consideramos como os elementos que conferem essas características para as obras, aqueles que surgem como sintomas de teatro e sintomas de cinema: Vicariância, Modos de difusão, Hibridismo, Montagem (plano, enquadramento, som...), Frontalidade, além dos aspetos de Interestética: Interfaces e Interação

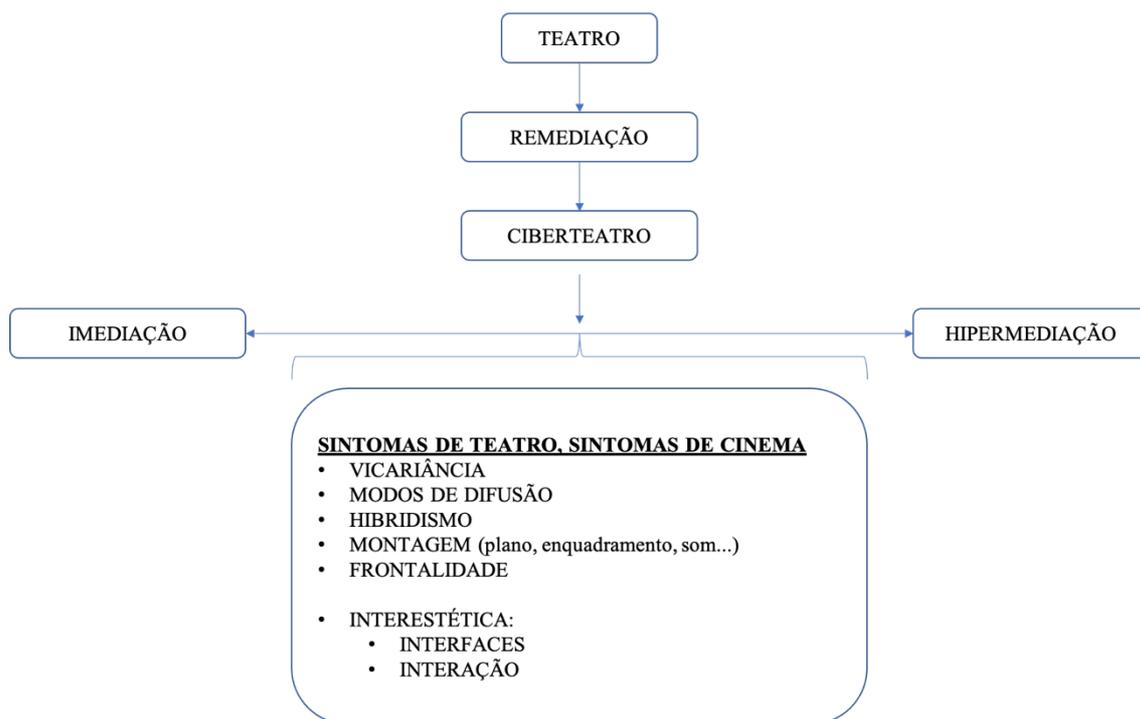


Figura 12: Elementos para uma constelação categorial de análise. Elaboração do autor.

### 3 – ANÁLISE DAS OBRAS

#### 3.1 – CAMMING – 101 NOITES

*“Noventa por cento do que eu escrevo é invenção.  
Só dez por cento é mentira”  
(Manoel de Barros)*

Assistimos o espetáculo através da plataforma ZOOM no dia 1 de novembro de 2021. Além disso, tivemos acesso ao material completo pelo curso Formação em Teatro Digital, coordenado pela Mariana Lima Muniz. Clico no *link* que recebi por e-mail. Sou direcionado para a plataforma. Outro clique. Estou na “sala de espera”, recepcionado com a mensagem: “Por favor, aguarde. O anfitrião da reunião permitirá sua entrada em breve” (Tradução do autor). Sou “liberado” e “entro” na sala.

Uma música dançante. Ouvimos “Get Money”, do grupo Gentlemens Club, que diz: “let’s get Money motherfucker, get Money, yeah”. Dentre as diversas janelas que compõem o mosaico do público participante, vemos uma mulher misteriosa: com uma máscara branca, vestindo uma lingerie e um quimono vermelho, ela por vezes olha para a câmera, em outras “sensualiza” e dança para o público ou permanece encostada em sua cadeira digitando no celular. O público continua entrando através “das janelas”, com os nomes identificando cada um. No cenário, um “quarto”, com uma janela ao fundo, outra máscara branca pendurada em um mancebo e uma barra de pole dance. O público aumenta. Ela volta a “provocar” os espectadores, se aproximando da câmera com o foco em seu decote cavado, com os dedos manda um beijo, se afasta mostrando suas pernas e brinca com o pole dance. O clima de erotismo e voyerismo se instaura. Diferentemente dos clientes, nós estamos conscientes da experiência, temos as câmeras ligadas e nomes reais no ZOOM. Mas, também somos vistos pela performer. Assim, Janaína Leite sabe que está sendo vista, mas também nos vê.



Figura 13: Cena de “Camming – 101 Noites”.

“Camming – 101 Noites” é um Ciberteatro criado pela atriz, diretora e dramaturga Janaina Leite, a partir da experiência imersiva em plataformas de sexo virtual pago. As “101 noites” do título fazem referência ao livro de contos “As mil e uma noites”, em que Sherazade precisa entreter seu esposo e rei, lhe contando histórias, noite após noite, para não ser morta. “Janaina joga, de um lado, com o trabalho das *camgirls* profissionais que precisam manter a atenção dos clientes (visto que elas ganham por minuto, então, parte do trabalho não é sexual, mas erótico, imaginário, dramático, terapêutico de forma a prender a atenção do espectador/cliente pelo máximo de tempo possível), de outro, se refere ao tempo que Leite se dedicou a essa experiência no período auge do isolamento social devido à pandemia. “101 noites de isolamento, 101 noites de interação erótica sem risco de contágio. Quase 400 horas de arquivo, duas mil páginas transcritas, compõem o arquivo dessa performance”<sup>58</sup> de 70 minutos de duração.

Dando continuidade a sua pesquisa sobre o “Teatro do Real”<sup>59</sup>, Janaína retoma a figura mascarada que estava presente na sua peça “Stabat Mater”, se propondo a

<sup>58</sup> Disponível em: <https://www.janainaleite.com.br/c%C3%B3pia-hist%C3%B3ria> . Visto em 22 de janeiro de 2024.

<sup>59</sup> “O termo “Teatros do Real”, criado por Maryvonne Saigon nos anos de 1990 vem sendo hoje empregado como uma forma abrangente de tratar de obras muito distintas entre si, mas que apontam para uma tentativa comum de colocar o real em cena não somente como tema, mas também como experiência [...] Trata-se de experiências que estão – tomando mais uma vez de empréstimo a teoria do cinema documental – sob o risco do real. Seja pela busca do acontecimento, ao chocar a representação com a realidade, seja quando a cena é deslocada para os chamados site- specifics, seja quando o que temos em cena não são os personagens, mas as próprias testemunhas de uma experiência real - que em muitos desses trabalhos nem mesmo são

aprender “como ser um camgirl”. Para isso, ela contou com a preparação da camgirl profissional e atriz pornô Anita Saltiel<sup>60</sup>.

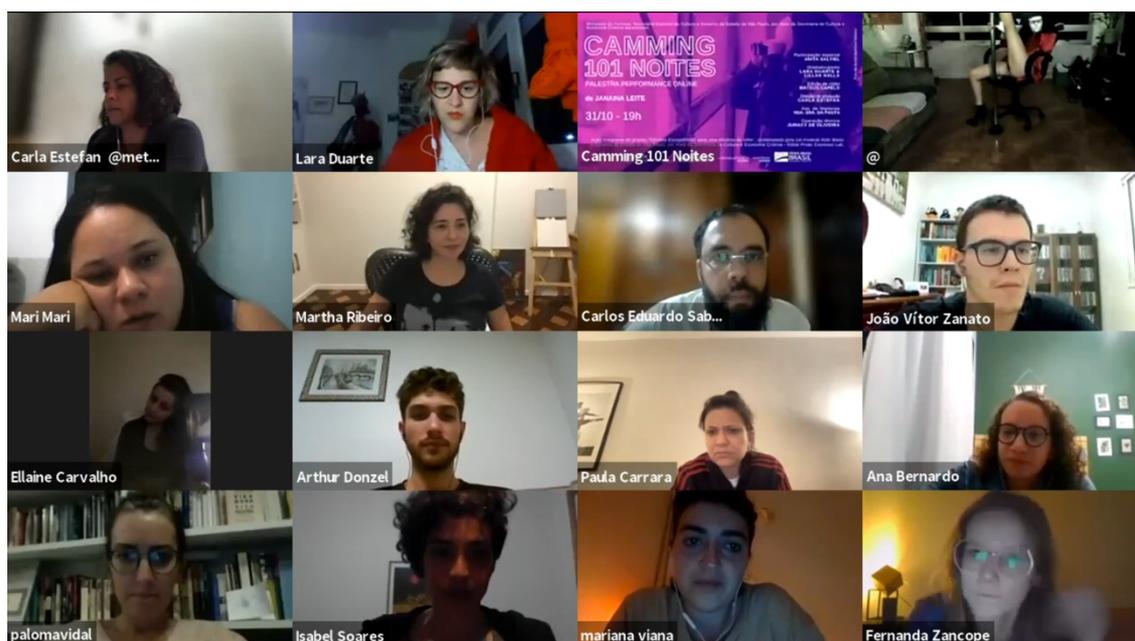
O primeiro elemento que nos interessa no processo de atualização do teatro por outros meios – sua remediação – diz respeito às estratégias utilizadas para desenvolver em nós a faculdade da vicariância, aquela que permite ao nosso cérebro ser criador de mundos. A partir do momento em que clicamos para participar de “Camming...”, partilhamos um mesmo espaço e tempo com Janaína e com os outros espectadores. É curioso notar que esse efeito é potencializado pela própria proposta do espetáculo, já que, de alguma maneira, somos nós que nos tornamos os “clientes” que pagam para ver/ouvir a performance da camgirl.

Nesse processo de presença à distância, partilhamos um espaço com sintomas de teatro, qual seja, a de ser um território dinâmico. Ações e trocas entre diferentes sujeitos promove a interação de indivíduos. É digno de nota que nesse chat (que traduzimos por “sala”!) ou mesmo através de nossa participação pelo ZOOM, das micro janelas de cada um dos espectadores, vemos os outros participantes, com seus nomes e rostos; é comum que pessoas acenem uma para as outras; e que observaremos diversas reações ao longo do espetáculo. Assim, essa ritual pré-espetáculo – e também ao longo dele – é muito semelhante ao que se passa quando vamos ao teatro presencial.

---

atores-, trazendo em seus corpos as marcas dessa história: em todas essas experiências-limite, o real ameaça constantemente o tecido da representação. A cena, assim, incorpora elementos como o acaso, o erro, o perigo. Incorpora também sentimentos diversos daqueles experimentados na ficção já que nos encontramos diante de pessoas reais – o que pode despertar compaixão, cumplicidade, mas também rejeição, repúdio...”. (LEITE, 2017, p. 48).

<sup>60</sup> “A ideia surgiu a partir dum encontro com a *camgirl* Anita Saltiel (Pixie/Nittie), que aconteceu nos bastidores do Stabat Mater. Depois disso, fui a um workshop onde ela dava um minicurso precisamente sobre como ser uma camgirl, e depois durante a pandemia ela fez comigo um processo de coaching, e aí se deu a ideia de experimentar essas plataformas.” (CABRAL, 2021, sem paginação)



**Figura 14: Público entrando na sala do ZOOM.**

Em “Camming...”, sentimos como se nos transportássemos para um acontecimento com sintomas de uma arte aurática, característica essencial do teatro: ali, teremos uma experiência que não pode ser reproduzida fora daquele ambiente, apenas quem participou do evento poderá ter a experiência “única”. Vivemos, de maneira autêntica, um verdadeiro estado de troca.

De maneira a amplificar ainda mais essas propostas, o espetáculo utiliza modos de difusão mesclados entre imagens ao vivo e imagens gravadas. Isso fica evidente já no início do espetáculo, pois, intercalando com o momento “ao vivo”, onde as pessoas estão entrando na sala e a camgirl está aguardando, surgem imagens editadas dela em outras situações (olhando para a câmera, arrumando os óculos, digitando no celular...) que ocupam a tela toda, para então retornar ao momento presente, com todos compartilhando esse “tempo”. Dessa maneira, por um lado temos uma interconexão mais intensa com o “ao vivo” (e mais “próxima” do teatro), visto que a imprevisibilidade e mesmo a aura (“cada apresentação é única”) estão presentes e nós participantes estamos em um estado de atenção mais latente. Por outro, as imagens editadas colocam em cena uma maior complexidade “cinematográfica”. Nesse jogo entre “passado” (gravação) e “presente” (ao vivo) operam diferentes níveis de conexão com o espaço-tempo de sua realização.

Façamos um breve parêntesis aqui no que diz respeito à categoria proposta para análise: a interação. Como dissemos no capítulo anterior, esse aspecto ainda é pouco explorado nas obras de ciberteatro realizadas na pandemia, ou, em nossas palavras,

“muito presa ainda aos limites do mouse e teclado”. E “Camming...” não foge desse padrão (também não é sua proposta). Isso porque as possibilidades abertas para os interatores – nós, o público – não foca em seus aspectos sensoriais ou de co-criação, mas antes numa relação meramente retiniana.

Destacamos, todavia, que a própria Janaína realizou um experimento em Portugal, através do Teatro Viriato, que se propunha e expandir essas possibilidades. Tratou-se da experiência que ela chamou de “1 x 1”, que realizava, como o título indica, um encontro virtual um-para-um entre o espectador e a performer, “em sessões de 20 a 25 minutos nos quais o espectador interage, fala, flerta, e “comanda” uma *camgirl* do outro lado da tela – a própria Janaina” (CABRAL, 2021, sem paginação)<sup>61</sup>. Como relata um participante, após a *camgirl* fazer uma apresentação no pole dance e apresentar seus acessórios, ela pergunta: o que quer que eu faça? A rigidez da situação faz o interlocutor devolver a pergunta: O que você quer fazer? Ela começa a dançar. Ao final, a *camgirl* se despede, o tempo se esgotou. O cliente-espectador relata:

Deixo-me parado a olhar para a tela. Se me perguntarem como me sinto, é como se me tivessem puxado o tapete dos pés de rompante e tivesse os meus órgãos virados do avesso. Houve uma transformação no interior da minha fronteira consciente e sinto-me abalado. Deixo-me sentado diante da tela, ainda não fechei a janela do ZOOM, agora vazia de movimento. Antes desta experiência, a questão que me tomava a consciência era a perceptibilidade da linha que separa a *camgirl* da atriz, o quão imersiva seria a experiência ao ponto de deixar de reconhecer o todo como um teatro, pura encenação ou improvisação que decorreria tanto em resposta como independentemente da minha presença retangular, difusa e pixelada. O que nunca considerei, foi o nevoeiro que se brotaria em mim e no meu próprio papel, a minha própria função, a minha própria identidade. Transcendi as minhas fronteiras, houve um momento indefinido onde saí da audiência e subi ao palco da tela. Tornei-me um ator para aquela atriz, tornei-me um cliente para a *camgirl*. Acredito piamente que não me reconheceria num espelho se lá me visse. Tapo bruscamente a lente da câmara. Desligo o computador (*ibid*, sem paginação)

Como podemos perceber, ainda que não seja uma interação em termos de intercafes ou outras possibilidades de complexificação e co-criação, já podemos notar que os aspectos sensoriais são diferentes de “Camming...” e adicionam outras camadas de reflexão. Porém, não tivemos oportunidade de participar desse projeto e nem, pela própria característica de “1 x 1”, teríamos acesso ao material.

---

<sup>61</sup> Disponível em: [https://shifter.pt/2021/06/camming-janaina-leite/?doing\\_wp\\_cron=1706015824.8698430061340332031250](https://shifter.pt/2021/06/camming-janaina-leite/?doing_wp_cron=1706015824.8698430061340332031250). Acesso em: 10/01/2024.

Feito esse breve parêntesis, voltemos a “Camming...”. Após esse “prólogo” da chegada dos espectadores, a música ainda toca e todos os participantes estão presentes. A camgirl olha fixamente para a câmera, vira levemente a cabeça e arruma os óculos – como nos dizendo: “o show vai começar”. A música cessa. Então, há um corte e vemos ela no alto do lado direito da tela (estamos ao vivo ainda? Ou será um momento gravado?). Sons de um teclado sendo digitado. Surge o primeiro cliente: o KSADOCORNO.

Adentramos o “primeiro ato” de “Camming...”: uma representação puramente visual e textual da experiência de um *chatroom* numa plataforma de *camming*, na qual vemos o malabarismo conversacional que uma camgirl precisa dominar se quiser atrair e manter clientes por longos períodos de tempo (*let’s get money motherfucker*).

Ao longo desse “primeiro ato”, navegaremos entre as diferentes modalidades permitidas pela plataforma de sexo virtual: “o chat simples – e mais barato – em que vários clientes podem interagir com a garota, o chat privado em que apenas um cliente interage mas os outros podem ser voyeurs da situação por um valor menor – o que faz a modelo estar atenta para entreter o cliente principal mas sem perder de vista a atenção dos voyeurs – e o chat exclusivo, em que apenas um cliente está na sala e tem dedicação total” (LEITE, 2023, p. 129).

Além disso, a complexidade do jogo som-imagem se faz presente. Se por um lado a digitação dela não condiz com o que está aparecendo na tela (ela está mexendo nos cabelos, mas mesmo assim as palavras tecladas aparecem na tela), ou seja, parece que é algo gravado, logo em seguida entra outro cliente e pede para ela mostrar as mãos: nesse momento, a imagem e o som são sincronizados, e ela efetivamente mostra as mãos, nos dando a sensação de “ao vivo”. É, claro, um jogo entre essas percepções. Se trata de uma edição. Mas não deixa de ser interessante o jogo proposto.

Voltemos à sala.

KSADOCORNO. Oi.

CAMGIRL. Oi.

KSADOCORNO. De onde tecla?

CAMGIRL. SP e vc?

KSADOCORNO. Interior de SP. Nunca te vi aqui. É nova?

CAMGIRL. Sim, meu primeiro dia, acredita?

KSADOCORNO. Gosto das novatas.

CAMGIRL. Ah é? Quer me ensinar umas coisas?

KSADOCORNO. Tô procurando uma amiga que realize um fetiche para mim. Tento realizar ele há quase 20 anos e não consigo.

CAMGIRL. Prefere com máscara total ou meia máscara? (Uau esse fetiche, hein)

KSADOCORNO. Assim... do jeito que está... muito mais misteriosa.

CAMGIRL. Eu comecei agora e estou me descobrindo...

KSADOCORNO. Esse cabelo é seu?  
 CAMGIRL. *(mexendo nos cabelos)* É  
 KSADOCORNO. Adoro cabelo grande. Você é bi?  
*(SO-PRA-SAFADAS entra na sala)*  
 SO-PRA-SAFADAS. Boa noite, delícia!  
 CAMGIRL. Boa noite.  
 SO-PRA-SAFADAS. Curta inversão?  
 CAMGIRL. Super.  
 SO-PRA-SAFADAS. Posso ver sua mão?  
*(Ela mostra a mão)*  
 CAMGIRL. Claro.  
 SO-PRA-SAFADAS. Uau! Vou recarregar! Já te chamo... quero essas mãos no meu cuzão! Teria interesse na venda de vídeo de humilhação verbal?  
 CAMGIRL. Super teria. Me conte como você gosta pra que eu possa te fazer um show legal.  
 SO-PRA-SAFADAS. Meu medo é que você falasse sim.  
*(SO-PRA-SAFADAS sai da sala).*  
 KSADOCORNO. Gosta de um corninho?  
 CAMGIRL. Gosto. Depende.  
 KSADOCORNO. Você é dançarina?  
 CAMGIRL. Reparou no pole?  
 KSADOCORNO. Você tem nome?  
 CAMGIRL. Tô com essa questão de batismo... acabei de começar aqui... Não sei ainda... como você me chamaria?  
 KSADOCORNO. Você tem coisa de rainha, meio Domme...Quero ser seu escravo.  
 CAMGIRL. Nunca tive um! Acho que vou gostar.  
 KSADOCORNO. Rainha! Posso te chamar de rainha? Gostei muito de você. Do fundo do meu coração. Preciso ir, mas eu volto.  
 CAMGIRL. Sempre estarei aqui.<sup>62</sup> (Camming – 101 Noites, 03min15s).



Figura 15: Cena de chat em “Camming – 101 Noites”.

<sup>62</sup> Esse jogo entre a camgirl e os clientes permanecerá por quase 13 minutos (teremos o DADDY123, CASADO-HOT84, @NOVINSKI e o LETSROCK).

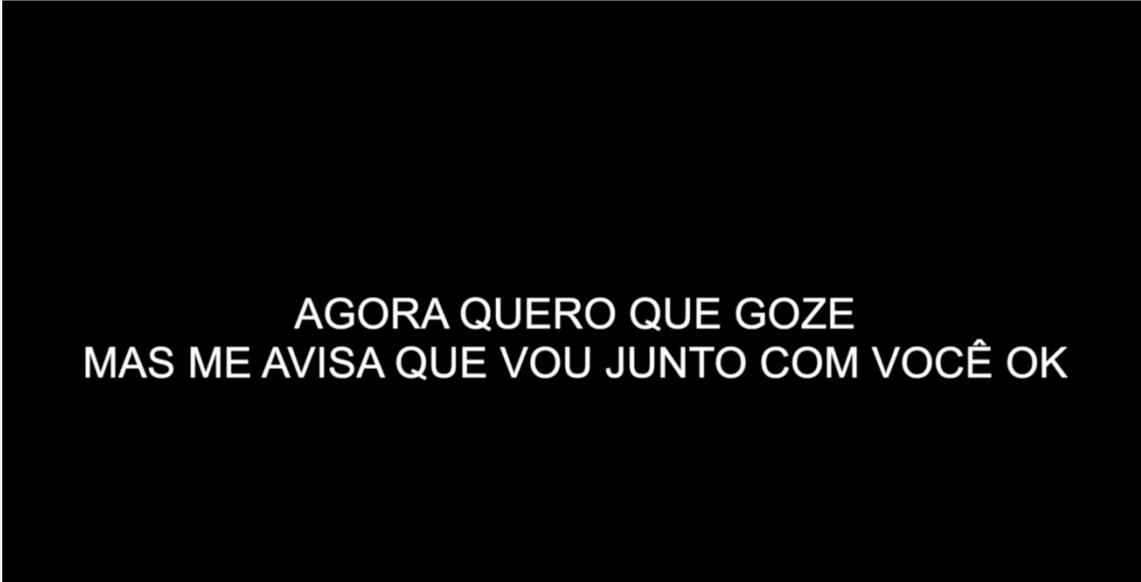
Nos diálogos com os clientes, surgirá, em seguida, o DADDY123, que diz que poderá ensinar tudo para ela. Diz também que é um frequentador assíduo, mas que a pandemia tornou aquilo quase em um vício. Em seguida, vem o CASADO-HOT84, que acha ela muito gostosa e pede para ela se levantar, o que a camgirl diz que não fará ali, apenas no privado. Ele diz que está de “pau duro e coração aberto”, mas ela insiste que só no privado. O CASADO-HOT 84 sai da sala. O DADDY123 diz que essa atitude é normal, que alguns se passam por simpático para conseguir coisas de graça. Ela agradece o conselho. Ele então pergunta porque do vidro fechado, se ela tem fofobia. Mas a camgirl diz que não, que faz isso por causa dos vizinhos. Ela tenta seduzi-lo e pergunta o que ele quer. Ele diz que várias meninas acham que os clientes são “idiotas, carentes, inferior, com problemas psicológicos, que não pega nenhuma mulher”, mas não é esse o caso. Eles combinam de se encontrar depois.

Então, entra o perfil @NOVINSK. É mais um que, em função da pandemia, foi levado até ali. Ela pergunta pelo seu apelido e ele diz que tem 23 anos. A camgirl responde que poderia ser sua professora de francês. Ele então pergunta se ela tem 33 anos mesmo. “Não, tenho 38. Menti. Rs”. @NOVINSK diz que gosta do filme “Eyes Wilde Shut” e por isso gosta da máscara. Ela diz que não é por isso, mas sim por causa “de uma frase do Bataille”. Ele fica encantado com “o nível da conversa” e diz que adorou que ela tem 38 anos. Conta sobre sua experiência de home office na pandemia e como tem sido difícil, mas que é preciso se cuidar, que está assustado e não sai de casa. Ele pergunta se ela não tira a máscara. “Nop! Rs”. “Para se proteger?”. “Rs. Não sei, só não tiro. Mas tiro outras coisas. Quer me ver em pé?”. @NOVINSK pergunta se ela gosta de se exhibir, ao que a camgirl responde que é leonina. Ele também é e pergunta o dia dela! “27. E vc?”. “Agosto, 02”.

Então, ele pergunta:

vi no seu perfil que você foi atriz. Você por acaso nunca fez comercial não, ou fez? Porque ia ser engraçado se você fosse uma atriz que eu via num comercial antigamente, de cerveja... tinha uma personagem muito carismática chamada Maria Laura. Eu sempre quis conhecer Maria Laura. Hehehe” (Camming – 101 Noites, 14min03s).

A *camgirl* diz que se alguém perguntar o nome dela dirá que é Maria Laura. Ele diz que o tempo está acabando e se despede. “Bisou”.



AGORA QUERO QUE GOZE  
MAS ME AVISA QUE VOU JUNTO COM VOCÊ OK

Figura 16: Cena do show descrito em “Camming – 101 Noites”.

Fechando este primeiro ato, entra LETSROCK. Após uma breve conversa no chat simples, ele convida ela para o chat privado, para um show, que ele irá conduzir. Um pequeno sinal sonoro. Uma voz diz: “O chat privado exclusivo começou”. Na janela do lado direito em cima, a camgirl se levanta para dançar. Mas a imagem é cortada, pois somente o cliente que pagou – não é o nosso caso – verá o strip dela. Então, a tela fica preta.

Uma música dançante – “Fuck the Pain Away”, de Peaches – começa a tocar. Então, começamos a ver, através de texto escrito, a condução que LETSROCK faz com a *camgirl* (Figura 16).

Nesse primeiro ato, diversas são as questões estéticas e éticas trabalhadas. De largada, podemos perceber como a proposta visual e sonora de “Camming...” é bem sucedida, pois nos proporciona a experiência imersiva que é a vida nas plataformas de sexo virtual pago. Ainda que seja uma montagem cinematográfica simples, ela é efetiva em termos de criar a atmosfera buscada. Em outras palavras, não se trata apenas de uma adaptação para outras mídias, do teatro presencial para um teatro à distância. Na verdade, a pandemia “forçou” que esse espetáculo fosse realizado no ciberespaço, mas ali encontrou seu suporte estético mais potente.

Além disso, são abordados diversos temas com os clientes (pandemia, solidão, fetiches, imaginações, etc.) e mesmo em termos dramaturgicos são encontradas soluções dinâmicas (sabemos que ela é novata, que está em casa e por isso a preocupação com o

vizinhos, que é uma pessoa interessada em temas ligados à filosofia de Georges Bataille....). Ainda, funciona como memória – não apenas da obra em si que ficou registrada – mas do período pandêmico. No isolamento, sejam casais ou pessoas que viviam sozinhas, a possibilidade de interações foi praticamente anulada e a virtualidade passou a ser o nosso único canal de relacionamento pessoal, profissional e, claro, sexual.

Também vale ressaltar o hibridismo da obra: a presença ao vivo através da plataforma ZOOM; as filmagens pela câmera do computador; as transmissões de vídeos registrando as performances passadas; a utilização de textos gravados e editados na tela escura; a trilha sonora; os depoimentos, ao vivos e gravados da performer; a intertextualidade com a história de Sherazade. Em suma, são diversos elementos que constroem uma presença ampliada da pessoa-atriz-performer, instigando a construção de imagens, sensações e estados de presença em nós espectadores, que acaba por criar um ambiente de imersão ou, como diz a professora Victa Carvalho, de provocar uma - imagem-experiência:

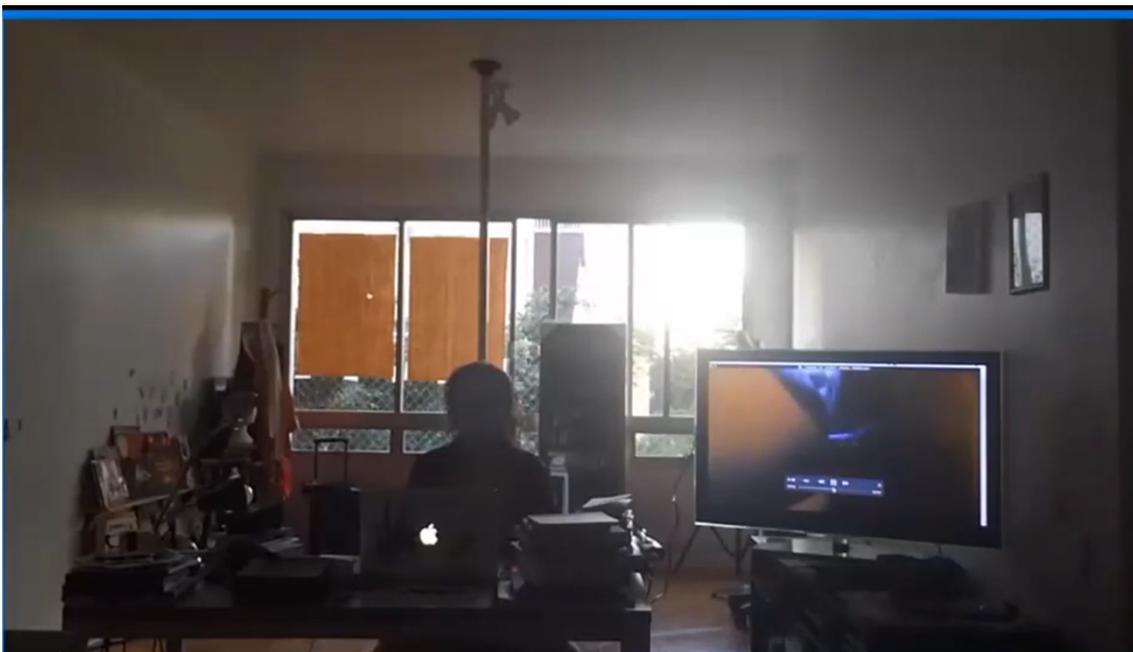
Chamamos aqui de imagem-experiência a experiência que se dá através do próprio dispositivo, mas que não está nem no dispositivo, nem na imagem, nem no observador e sim nessa interrelação. A imagem-experiência corresponde a essa possibilidade de produção e de interferência do participante com e na obra, sendo o dispositivo a sua condição de possibilidade (CARVALHO, 2006, p. 145, *apud* LEÃO, LEGASPE, FAGANELLO, 2022, p.7).

Esses elementos vão na direção do regime de hipermediação, que nos lembra constantemente dos meios utilizados, privilegiando a fragmentação, indeterminação e heterogeneidade do processo da performance. E ainda, no jogo estabelecido conosco, nos colocamos também na condição de voyeur, como cúmplices da cena. Somos, ao mesmo tempo, os espectadores da obra “Camming...” e os espectadores-clientes da camgirl. Nessa narrativa que brinca com os atos de olhar e exhibir, as fronteiras não são mais discerníveis.

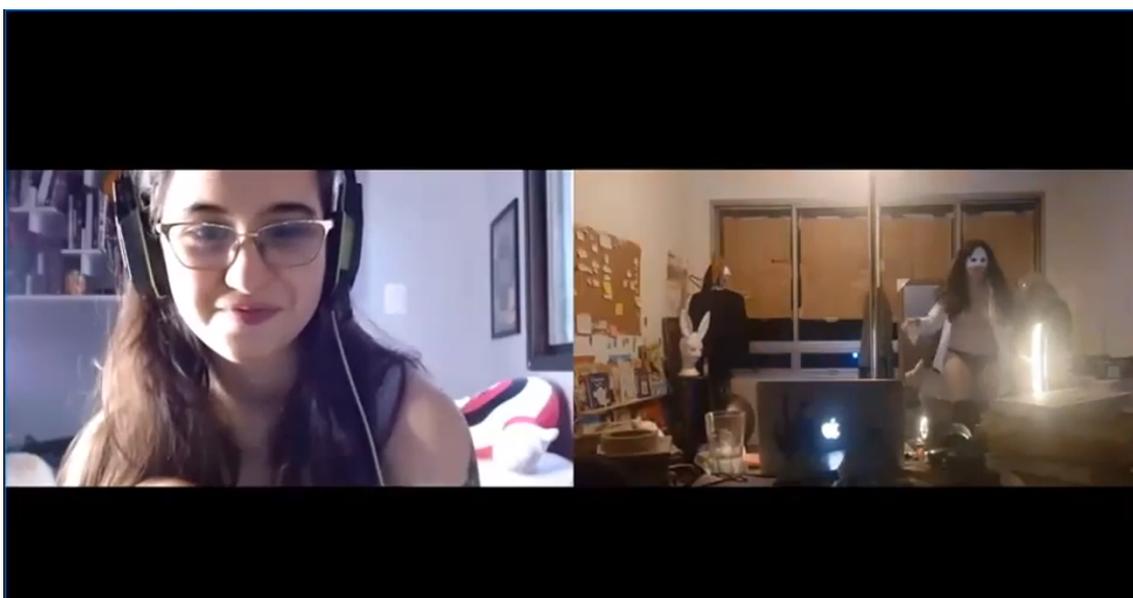
Ao final do “show” no *chat* privado, um sinal sonoro. Novamente a voz diz: “O chat privado exclusivo terminou”. Corta. Vamos então para o segundo ato – a relação entre a atriz Janaína Leite a sua *coach* Anitta Saltiel.

É dia. O quarto está iluminado. Na televisão, vemos a imagem do próprio quarto sendo transmitida. Entra em cena a atriz Janaína Leite. Ela abre o computador e começa a trabalhar em algo. Na televisão, vemos algumas cenas de sexo explícito. Um cachorro late e Janaína sai de cena. Outro corte. Agora é noite. Estamos no mesmo quarto, mas a

plano de filmagem é mais fechado. Agora, vemos a performer Janaína Leite se preparando para assumir o papel de *camgirl*.



**Figura 17: Janaína Leite em seu quarto. “Camming – 101 Noites”.**



**Figura 18: A performer Janaína Leite se prepara em seu quarto e conversa com Anitta Saltiel. “Camming – 101 Noites”**

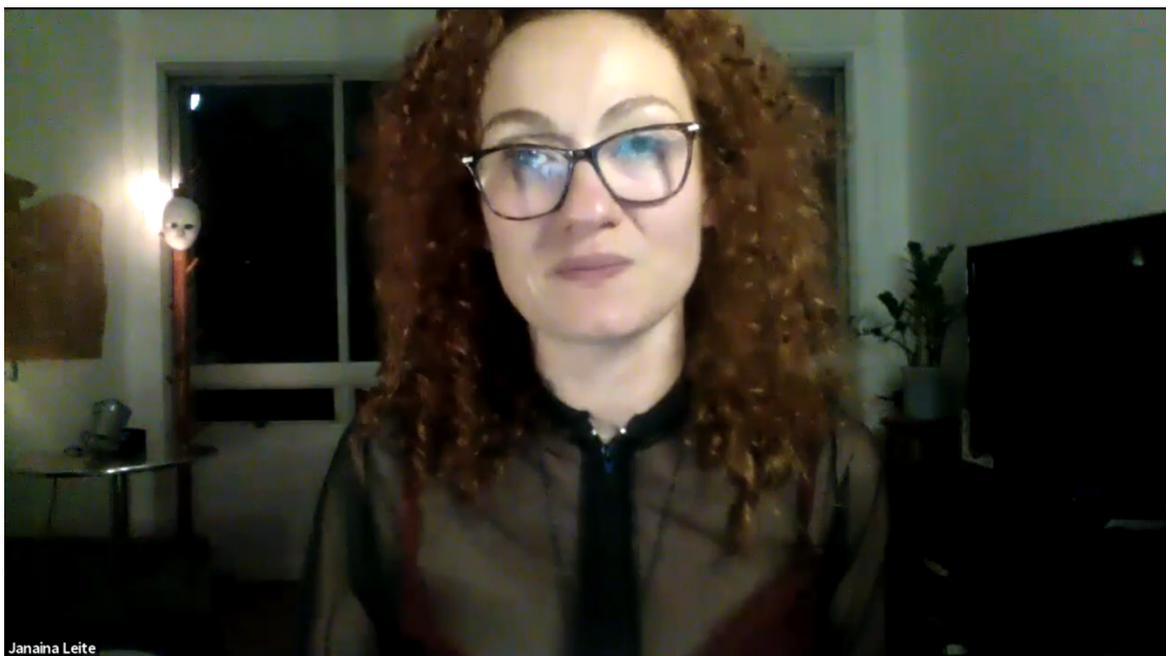
Enquanto ela se arruma, em *voz off*, a persona-performer Janaína Leite-*camgirl* conversa com a atriz Anita Saltiel. Começam a falar sobre a rotina das *camgirls* e o ambiente em que ela tem trabalhado. Em seguida, Anitta surge na tela e passa a contar sobre sua página profissional (seu “nome” na rede é Nittie) e a dar dicas sobre o trabalho.

Inicia explicando o melhor uso do *chat* simples e como isso atrai clientes para o chat exclusivo – Nittie já vendeu 2 mil vídeos nessa categoria. Em seguida, mostra a

função “crush”, que é quando o site lhe mostra os clientes que ficaram mais de 30 minutos no *chat* com você. E ainda fala sobre a função ‘notas’, onde a *camgirl* pode fazer anotações sobre o cliente – somente a própria profissional pode ver isso em sua página de perfil – para ele “se sentir especial”: tem o “fã velhinho do instagram”, o cara que ela leu o livro “Clube da Luta” inteiro, o “usuário do pau lindo”... E a Clarissa, a “sissy maid”, que não pode esquecer seu nome. Janaína se surpreende por ser uma menina. Mas Anitta diz que não: é um cara que tem um fetiche de se vestir como mulher e se comporta com “estereótipos de mulher”, gostam de se sentir como mulheres submissas. Janaína, então, diz que entendeu o “esquema”: basicamente, “conversa, dancinha, é botar brinquedinho na buceta, chupar, bibibibi... não tem mais tanto o que fazer”. Ao que Anitta responde: “você vai se surpreender! Tem uma galera criativíssima”. Mais um corte. Agora, Janaína mostra o teaser que fez para colocar em sua página. O vídeo abre com a frase: “o que eu posso te oferecer”. Seguem imagens dela dançando, olhando para a câmera, no pole dance, uma brevíssima imagem dela nua... Anitta diz que Janaína nasceu para isso. Ao que ela pergunta: “não fica muito conceitual?”. “Mas é ótimo que fique. É o público que você vai atrair”. Vemos, assim, o próprio processo de Janaína aprendendo a função e da própria obra “Camming...” sendo construída.

Novo corte. Novamente, um texto na tela preta: “Eu sou uma mulher digamos... normal. Eu poderia ser sua vizinha, sua colega de trabalho, sua professora no curso de idiomas. Mas aí eu descobri essa máscara. Nada a ver com ocultar, mas com revelar um sentido mais profundo”.

Outro corte. Agora, em posição de total frontalidade para a câmera, olhando diretamente para os espectadores, tem início o terceiro ato: a atriz Janaína Leite lê seus diários ao longo do trabalho que realizou na plataforma. Seu nome aparece identificando sua pessoa na plataforma ZOOM, ou seja, agora, ela está ao vivo conosco.



**Figura 19: Janaína Leite, em posição de frontalidade para a câmera, lê seus diários para o público presente na apresentação “Camming – 101 Noites”.**

Ela inicia descrevendo a cena inicial do primeiro ato com o KSADOCORNO e o desenrolar das conversas. Janaína explica que essas frases pertencem a um roteiro compartilhado em um grupo de *WahtsApp* de *camgirl*, que contém dicas e estratégias para atrair e manter a atenção dos clientes (“não entregar demais para o cliente ficar o máximo de tempo possível gastando, nem de menos, pois ao menor desinteresse ele sai da sala”). Agora, Janaína passa a contar, em terceira pessoa, a experiência que a performer *camgirl* teve na plataforma.

Foi como uma *camgirl* profissional que ela – por enquanto seguirá anônima – pegou conselhos como este e entendeu que o trabalho das *camgirls* está mais para uma espécie de Sherazade, que entre o narrativo e o visual, precisa sustentar a atenção do cliente pelo máximo de tempo possível. Foi com ela também que aprendeu sobre a estrutura dos sites de encontros sexuais virtuais [...] No dia 6 de Maio de 2020, no período auge do isolamento social, ela entra em um dos principais sites de encontros virtuais pagos da América Latina e cria o perfil com o qual ela seguiria pelas próximas 101 noites [...] Aos poucos, ela foi preferindo não saber mais das outras, não ver, para não se comparar, não se julgar, para tentar encontrar um estilo próprio [...] Ela foi desenvolvendo um padrão de encontro longo, que variava de duas a quatro horas [...] Em um dos primeiros encontros, o @GATOSEU, que trabalha com tecnologia, mas é adepto do veganismo, estudioso de reflexologia e aromaterapia, conduziu a novata em uma longa sessão de masturbação tântrica. Ela se achou com sorte no seu primeiro dia” (“Camming – 101 Noites”, 27min56s).

Janaína continua descrevendo as atividades cotidianas – como criar uma playlist para os momentos de ócio – e relembra da conversa com a preparadora Anitta, vista na cena anterior. Além disso, vai lembrando frases e momentos marcantes, que, agora percebemos, foram compilados na cena inicial de “Camming...” – vemos aqui como foi construída a estrutura dramática do espetáculo. Relembra, ainda, os aprendizados práticos sobre os fetiches (inversão, *crossdressing*, *sissymaids*, *trampling*, podolatria, narratofilia (fetiche por vozes), dendrofilia (fetiche por frutas), algolagnia (ser chutado nas partes íntimas), etc.) e situações marcantes, como por exemplo as meninas trans que estão tomando coragem para a transição. Janaína, a partir de aulas de BDSM que tomou para melhor desempenhar na plataforma, reflete como ela – a camgirl – passou a pensar muito sobre as ideias de entrega e sujeição, sobre a experiência mística da entrega e da doação. E, temos uma surpresa – ainda que descrita, neste momento, de maneira diluída no relato como um todo, mas que representará um plot twist do espetáculo: um dos usuários mais assíduos lhe disse: “você já jogou no Google atriz, 27/07?”. Ela gelou por inteiro.

Nessa conversa, que durou 3 horas, que era o tempo médio que ele passava com ela 3 vezes por semana, mesmo depois de ter descoberto sua identidade real, vasculhado tudo sobre sua vida, ela, desmascarada, mais nua do que nunca, explica tudo para ele. Das suas razões artísticas, pessoais para estar ali. Ela fala da ideia de risco como algo da ordem da imprevisibilidade. Ele, que é do mercado financeiro, diz que risco é justamente o que se calcula, o que se prevê [...] e calcula os riscos dela ter se colocado nesse espaço” (*ibid*, 37min29s)

Janaína, refletindo em terceira pessoa, se questiona sobre o jogo que se instaura ali (e também com os espectadores). É uma lógica dúbia, de verdade e jogo: o orgasmo pago, o sim pago, o tempo pago; mas também é um orgasmo, um sim, um tempo real – apenas é impossível distinguir um do outro pelo próprio pacto do jogo. Nessa zona cinza, onde pessoa e a performer se confundem (num show de strip, o cliente vê a cicatriz e pergunta: você é mãe? Você namora, faz outras coisas, tem trabalho normal? Faz por dinheiro ou exibicionismo? E se seus filhos souberem um dia?), há uma confusão entre realidades e fantasias, o que se vê, o que não se vê, o que está entre. Como ela diz ao final: “são as duas que me habitam”.

A janela de Janaína vai para o canto alto direito da tela (o “ao vivo” na plataforma ZOOM). Ela, juntamente conosco, se torna a voyeur de sua camgirl, que, agora, com a câmera em outra posição, veste uma roupa azul, mas ainda está de máscara. Chegamos ao quarto ato, o *plot twist*: Janaína foi descoberta por um usuário que encontra

tudo sobre ela, a partir do que está disponível no mundo digital. “A artista, embora tivesse se proposto a imprevisibilidade do trabalho, foi confrontada pelo limiar, lidando com fronteiras internas que só descobriu ao passar pela experiência” (LEÃO, LEGASPE, FAGANELLO; 2022, p. 8).

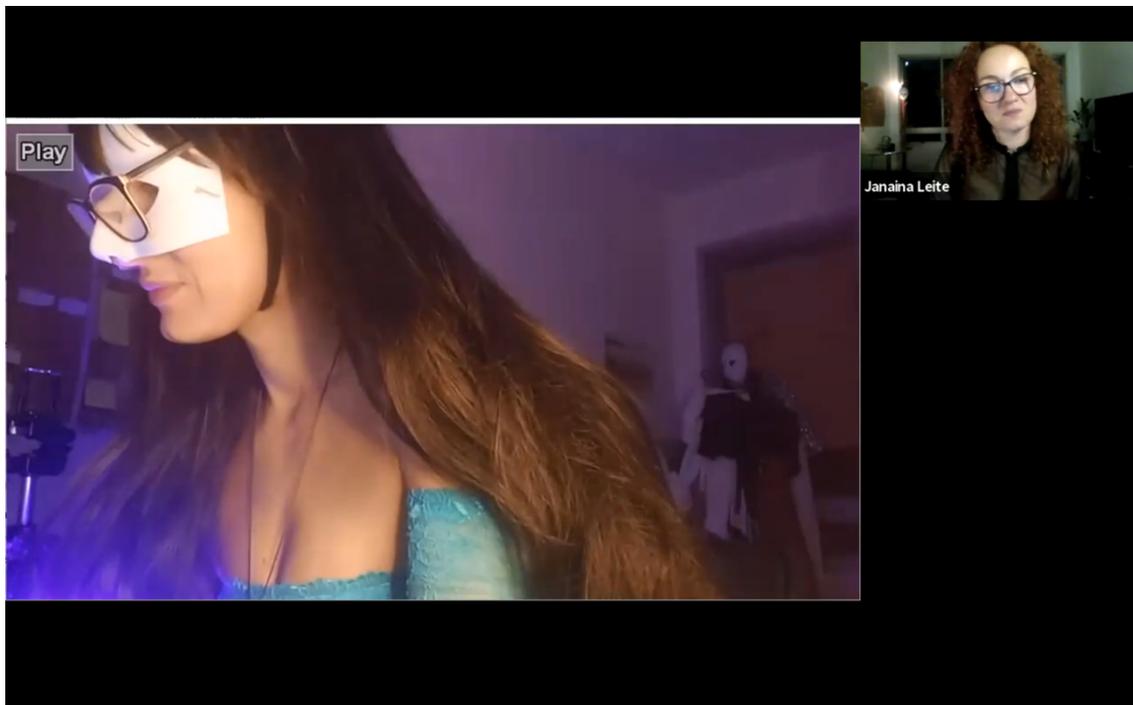


Figura 20: Janaína Leite assiste a gravação da *camgirl*. “Camming – 101 Noites”.

Na sala de *chat* privado, tem início uma conversa, através das mensagens que aparecem sendo digitadas na tela. O cliente relembra que falou da atriz Maria Laura (da propaganda de cerveja). E que descobriu que ela nasceu em abril de 1981. Ele diz: “cara, o que acontece se eu digitar atriz 27/07?”. Voltamos para a imagem da *camgirl* (Figura 20). Com a voz alterada digitalmente, o cliente conversa com ela:

CLIENTE. Li sobre a peça que você contracenou com o ator pornô. E com a sua mãe também<sup>63</sup>.

CAMGIRL/JANAÍNA. Nossa! Meu deus! Que droga! Por que eu estou com essa peruca e esse cabelo? Você sabe quem eu sou agora.

CLIENTE. E o pior é que você usa essa peruca na peça.

[...]

CAMGIRL/JANAÍNA. Esse momento é um *bug* no sistema [...]. Eu me coloquei esse desafio, durante toda a pandemia, eu vou fazer, não sei até quando, e não sei se vou querer continuar depois, se eu vou parar. Mas eu to gostando. Muito. Muito. Eu não tenho a menor ideia se isso aqui serve para alguma coisa no campo da arte. Tudo pra mim é muito misturado [...]. Desde quando você sabe isso?

<sup>63</sup> Trata-se do espetáculo “Stabat Mater”, dirigido e protagonizado por Janaína Leite, sua mãe Amália Fontes Leite e o ator pornô Priapo, que estreou em 2019. Mais sobre a peça pode ser lido em THÜRLER, Djalma; WOYDA, Duda (2023). Mais informações em: <https://www.janainaleite.com.br/stabat>

CLIENTE. Ontem.

CAMGIRL/JANAÍNA. To chocada! Como foi na hora que você deu o google no meu aniversário e me achou, o que você sentiu? Você me achou feia? [...] Meu doutorado – que um dia eu vou te dar pra você ler, ele terminaria na experiência do Stabat Mater. Mas tinha alguma coisa faltando. Porque o tema dele é o teatro fora do teatro. É alguma coisa que eu realmente... não tenho mais como definir o limite entre arte e vida, é realmente impossível de você enquadrar. Eu sinto que isso aqui é o limite.

CLIENTE. Isso aí é o que você chama nas suas entrevistas, tipo assim, a peça dentro da peça, metalinguística, vamos dizer assim?

CAMGIRL/JANAÍNA. São trabalhos.... tá do delay? Tá me ouvindo? As minhas peças antigas eram metalinguísticas [...] Isso aqui é o limite da coisa. Não é nem mais metalinguagem. [...] Isso é tão real, tão verdadeiro, que eu falo: nossa, quando eu conseguiria isso com um espectador de teatro? [...] Poxa, minha calcinha era tão linda que eu ia mostrar pra você...

VOZ ZOOM: *O chat privado exclusivo terminou.*

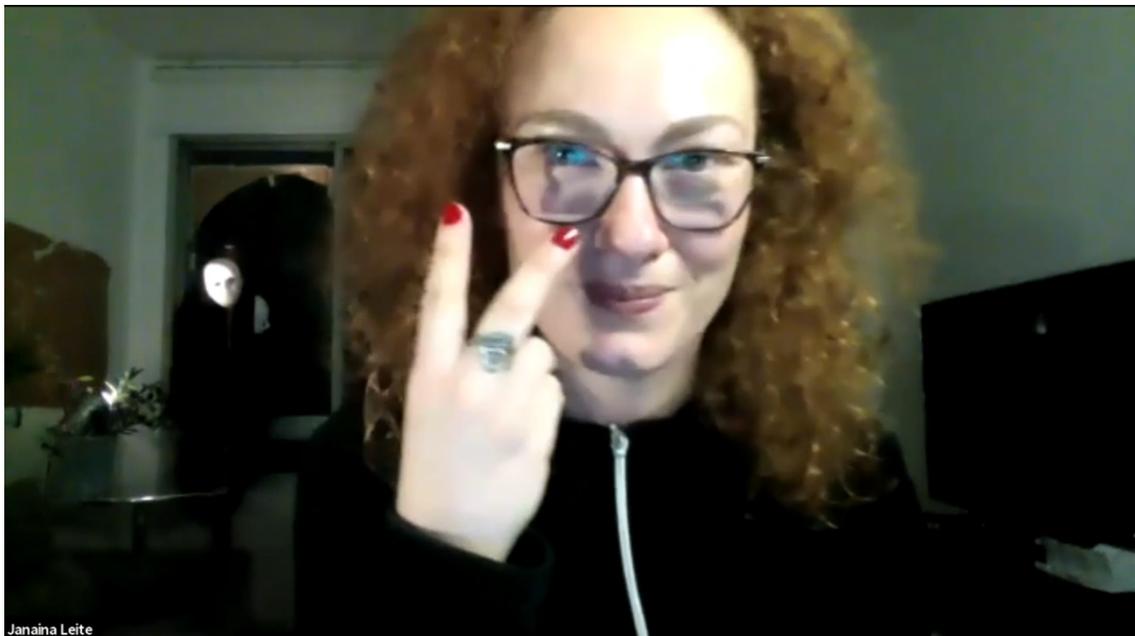
CAMGIRL/JANAÍNA. Meu Deus! Meu Deus! Meu Deus! Cam Dia 12: Gente, eu fui simplesmente desmascarada. Cam dia 12 (*um apito para esconder o nome do cliente*). Desmascarada. (*ibid*, 48min17s)

Janaína olha para a “nossa” câmera. E relata como, apenas pelo Google, ele achou tudo sobre ela, leu as entrevistas, sabe das peças... Ela então encerra a transmissão. A Janaína que observava a cena, volta para terminar a peça junto de nós.

Voltamos para os textos que aparecem como *chat* na tela. “E agora, como a gente acaba? Será que a gente transa? Dança? Chora? Faz contagem regressiva?”. Uma música romântica dançante, “L’Impératrice”, de Sonate Pacifique, começa a tocar. O cliente que responde, pela primeira vez em todo o espetáculo, como uma espécie de “tipo ideal” dos frequentadores desse universo (nós estamos inclusos?), não é identificado com *nickname*. “Ele” diz que faltam apenas 4 minutos, se deve colocar mais crédito. Mas ela diz que não sabe o que fazer, não sabe como terminar tudo. Ele sugere para ouvirem uma última música juntos, ela aceita, mas diz que ele é quem deve escolher. O som aumenta. Voltamos para a tela com todos os participantes, incluindo Janaína. A música abaixa lentamente. Ela volta a descrever:

Silêncio. Eles escutam uma última música. Ela olha como se fosse capaz de olhar para ele, nos olhos dele. Mas ela não vê nada. Não vê ninguém além dela própria. Só a tela do computador, só a si mesma espelhada, sua máscara, a figura que ela criou para estar ali durante 101 noites. Mas se sabe olhada, se sente olhada. Sabe que há alguém lá, do outro lado da tela [...]. Quando a música acabar, ele vai descarregar seus últimos créditos como um presente pra ela. A sala vai se fechar abruptamente com um aviso de que o chat está encerrado [...]. Ela vai ficar prostrada um tempo, verdadeiramente emocionada por tudo (*ibid*, 1h00min12s).

A música volta a tocar alta. De repente, todas as janelas somem, e ficamos apenas com Janaína. Ela, com as mãos, faz a contagem regressiva: 3, 2, 1. “*O chat privado exclusivo terminou*”. Entram os letreiros “Camming – 101 Noites”. Chegamos ao fim.



**Figura 21: Cena final de “Camming – 101 Noites”.**

“Camming – 101 Noites” utiliza de maneira bastante instigante o potencial que o ciberteatro traz para a criação artística. Ela desvela as possibilidades de “micro-dramaturgias” que os dispositivos – amplificado pela pandemia – nos revelaram, as histórias que se escondem nos espaços domésticos, no telefone, com as câmeras (aberta ou fechadas), vendo ou não vendo, em suma, para esses trabalhos que foram construídos baseados na total dependência dos ambientes digitais, sem tradução possível para a presença física.

A relação entre realidade e ficção também é amplificada, visto que os materiais são, ao mesmo tempo, reais e carregam uma camada inevitável e desejada de ficção. A partir dessas novas interfaces, abre-se a possibilidade para novas criações, com seus suportes e seus signos. E, como podemos vivenciar no final do próprio espetáculo, isso inclui suas próprias regras e limitações: as sessões no ZOOM se encerram abruptamente, como são as sessões nos próprios chats de sexo virtual, não existe mais nenhum acesso à outra pessoa, não tem um rosto, não tem uma voz. Estamos, novamente, em nossa íntima solidão. Talvez, como se fossemos modernos Sultões de Sherazade, terminamos provocados e instigados a querer ouvir mais histórias, acabamos por nos enfeitiçar pela e

na tela de um computador. Em outras palavras, a tela se constitui enquanto presença: ela performa.

Janaina consegue, assim, construir um jogo a partir das relações entre a pessoa, a atriz e a performer, mas que, ao final, operam no sentido de destruir quaisquer ímpetos de classificação ou enquadramento. Esse aspecto é amplificado, também, pela própria estrutura da obra, que é um ensaio sobre si mesma, sobre os caminhos e percalços, descobertas e angústias, de como ela foi feita. A concepção da obra é o seu próprio nascimento.

Assim, nos limites entre arte e vida, realidade e ficção, digital e presencial, verdade e mentira, corpos e virtualizações, especificidades e inespecificidades, dentro e fora, perto e longe, autor e obra, sujeito e objeto, em suma, nessas zonas cinzentas e impuras, nessas fronteiras compartilhadas, que a presença (e a vida) se prolifera.

### **3.2 – DESFAZENDA: ME ENTERREM FORA DESSE LUGAR**

*“A memória é uma ilha de edição”*

(Waly Salomão)

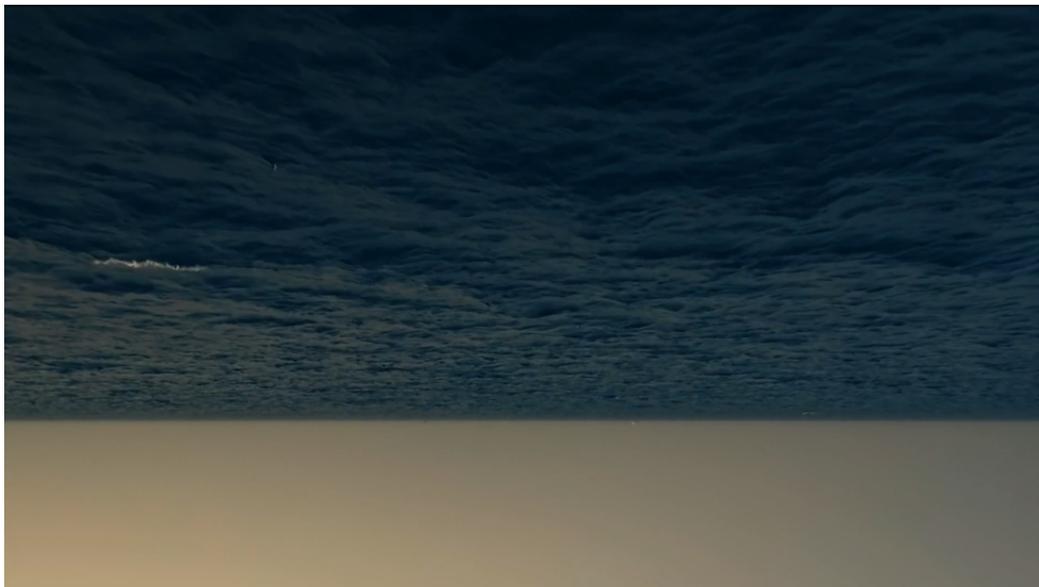
Assistimos “Desfazenda: Me Enterrem Fora Desse Lugar” no dia 30 de junho de 2021 no canal do YouTube do grupo<sup>64</sup>. Além disso, eles nos forneceram o material completo para esta análise.

Tela preta. Uma voz feminina entoava um cântico suave. Começamos a sobrevoar o mar, em uma longa sequência, colorida, mas com a imagem invertida – aqui, o céu é o mar em movimento (ressoam as travessias atlânticas de escravizados). Em voz off, acompanhamos o diálogo entre uma mãe (Grace Passô) e sua pequena filha (Negra Rosa), sobre a liberdade e o aprisionamento. A criança diz que acabou de prender um bicho, para provar que sabia fazer uma armadilha. A mãe pergunta se ela vai soltar o bicho, mas a criança diz que tem medo que o bicho a ataque. “Sempre que a gente prende uma coisa, essa coisa prende a gente também. Porque o medo é uma moeda de duas caras”. A criança não sabe o que fazer e a mãe diz que é ela quem decidirá. Então, a pequena vê uns pássaros voando. São pássaros de ferro, diz a mãe, que voam procurando corpos onde pousar e quando pousam, causam muita dor. A filha precisa aprender um jeito de desviar desses pássaros. A mãe fala que dança para confundir os pássaros e se proteger. Então, a mãe

---

<sup>64</sup> <https://www.youtube.com/OBondee>

pergunta o que ele gosta de fazer: escrever, diz a filha. Então é isso: é assim que você vai se proteger, através das palavras, que vão afastar os pássaros. Ela faz a criança prometer que não vai parar de escrever. “Quanto mais de nós aprendem a se proteger, mais aqueles que soltam os pássaros ficam sem força”. Surge o leiteiro com o título: “DESFAZENDA: ME ENTERREM FORA DESSE LUGAR”.



**Figura 22: Cena de abertura de “Desfazenda...”.**

Antes de mergulharmos definitivamente na obra, vale destacar que a própria maneira como o Coletivo O Bonde nomeia sua criação nos traz pistas de análise: uma peça-filme, o que aponta para sua ligação com a estética cinematográfica. Em nossos termos, isso implica em um menor grau de intensidade em termos de vicariância, visto que, diferentemente de “Camming 101...”, não temos um “público exposto” com seus rostos e nomes. Ainda nessa direção, por se tratar de um modo de difusão gravado, em formato filmico, a sensação de imprevisibilidade não se faz presente. Finalmente, a questão das interfaces e interações também se situam apenas em seu aspecto “retiniano”, como explicitado também na análise de “Camming...”. Este último ponto reforça a ideia de que existe um espaço para produções futuras de desenvolver a complexidade desses elementos da estética digital.

Mergulhemos, então, na obra<sup>65</sup>. Ela concentra sua ação na história de 12 (Jhonny Salaberg), 13 (Marina Esteves), 23 (Filipe Celestino) e 40 (Ailton Barros), jovens negros que trabalham sob um regime de escravidão contemporânea, em uma fazenda comandada por um Padre Branco (que nunca aparece), supervisionados por Zero (também negro,

<sup>65</sup> O espetáculo venceu o prêmio APCA de melhor espetáculo virtual de 2021.

tratado como “filho” pelo Padre e que também nunca aparece). Todos estão ali pois o Padre supostamente os salvou de uma suposta guerra em andamento.

A dramaturgia de Lucas Moura toma como ponto de partida o filme “*Menino 23: infâncias perdidas no Brasil*” (2016), dirigido por Belisário Franca, que por sua vez se baseou na tese de doutorado do pesquisador Sidney Aguilar, “Educação, autoritarismo e eugenia – exploração do trabalho e violência à infância desamparada no Brasil (1930-1945)”. O documentário aborda um fato violentíssimo, mas não inusual, na história do Brasil: entre as décadas de 30 e 40, cerca de cinquenta meninos negros, sequestrados de um orfanato no Rio de Janeiro, foram escravizados em uma fazenda, no interior de São Paulo. Propriedade da família Rocha Miranda, composta por industriais cariocas abertamente nazista (um tijolo com uma suástica é encontrado na fazenda) e membros da cúpula da Ação Integralista Brasileira, as crianças sofreram incontáveis abusos e serviram como experimentos para as políticas eugênicas em voga no período (além, é claro, do lucro). Como dito na epígrafe do filme: “Na fina camada entre memória e esquecimento, por vezes o que se revela, desconcertante e assustador, é o presente.”

Isto faz notar que “Desfazenda...” realiza diversas remediações ou, para nos aproximarmos do seu universo, a ideia de ‘sampleamento’, muito utilizada no *hip-hop*: utilizam referências de um documentário, uma tese de doutorado, ensaios filosóficos de Aimé Césaire, Grada Kilomba e Franz Fanon, ensaios fotográficos, entre outros, são remediados para a linguagem do ciberteatro.

Mas, em “Desfazenda...”, diferentemente do que acontece no documentário, onde a história é “individualizada” no “Menino 23”, aqui há uma reformulação para que personagens (e artistas) ganhem um caráter de coletividade, notadamente na *mis-em-scene* que enfoca o coro formado pelo grupo ou quando, em contra-luz, as silhuetas formam um “corpo-nós”:

a identidade-mercadoria marcada pelos nomes-números das personagens ganha um caráter de soma e multiplicação. Mesmo sendo indivíduos, as personagens representam experiências coletivas devido à corporeidade negra comum a tantos jovens explorados justamente por serem negros. Além dos momentos de coro, esse aspecto também é explicitado em cenas em que vemos as silhuetas das personagens tão próximas que chegam a formar literalmente um só corpo-imagem preto, enquanto dizem, novamente em coro agora num formato de referência litúrgica católica, já que os jovens foram enclausurados por um Padre Branco: ‘assim há muitos membros, mas um só corpo’”. (NWABASIL, 2021, p?)



**Figura 23: Estratégias para formar “corpo-nós” preto. Cena de “Desfazenda...”.**

Antes de retomarmos as análises específicas, vale ressaltar dois aspectos, interligados, que estruturam “Desfazenda...” e reforçam suas estratégias em direção à hipermediação: o *spoken word* e a frontalidade, utilizadas ao longo de toda a obra.

*Spoken word*, literalmente ‘palavra-falada’, ou também chamada de ‘poesia falada’, é o nome dado a uma forma de performance na qual as pessoas recitam textos incorporando uma musicalidade oriunda do hip-hop e das competições de recitação de poesia chamadas *slams*. Aqui, a palavra adquire papel fundamental, constrói a atmosfera das cenas, se torna uma fala percussiva, que traz à cena uma batida constante, compassada, um ritmo musical aos diálogos e à narrativa (vemos aqui a influência da diretora Roberta Estrela D’Alva que, com sua companhia Núcleo Bartolomeu de

Depoimentos, desenvolve uma longa pesquisa sobre o teatro *hip-hop*, e também da direção musical de MC e compositora Dani Nega).

Aliado a este aspecto, o grupo “canta o texto” sempre em uma posição de frontalidade para a câmera, mesmo quando conversam entre si. O microfone – e também sua ausência – se torna um elemento da *mis-em-scene* e mesmo do desenho de som e edição. Aqui, o que é dito e como é dito se fundem. A musicalidade das palavras, sua estrutura rítmica e os planos e enquadramentos frontais desenharam os estados emocionais e as relações afetivas/conflitivas entre as personagens. Essa sincronicidade de vozes, respirações e gestos<sup>66</sup>, nos remete ao poema “Da Calma e do Silêncio”, de Conceição Evaristo:

Quando eu morder  
a palavra,  
por favor,  
não me apressem,  
quero mascar,  
rasgar entre os dentes,  
a pele, os ossos, o tutano  
do verbo,  
para assim versejar,  
o âmagô das coisas.  
[...]  
Quando meus pés  
abrandarem na marcha,  
por favor, não me forcem.  
Caminhar para quê?  
Deixem-me quedar,  
deixem-me quieta,  
na aparente inércia.  
Nem todo viandante  
anda estradas,  
há mundos submersos,  
que só o silêncio  
da poesia penetra (*apud* DINIZ, 2023, sem paginação).

Ainda, gostaríamos de ressaltar um outro aspecto que mostra a imbricação entre “sintomas de teatro” e “sintomas de cinema” para a concepção dessa obra de ciberteatro. Trata-se do jogo entre iluminação teatral e estética cinematográfica, especialmente no que diz respeito à montagem, enquadramentos, cortes e profundidade de campo. Essa imbricação já pode ser percebida pelas próprias funções desempenhadas na produção:

---

<sup>66</sup> O uso do *spoken word* demanda um trabalho exaustivo de ensaios no que diz respeito aos tempos, respirações, batidas, ritmos e jogo. Assim, devido à pandemia, foram realizados ensaios à distância, mas, seguindo os protocolos de saúde, o grupo e a diretora realizaram um retiro na cidade de Caieiras para atingir o nível de precisão demandado pela obra.

Matheus Brant é o criador do desenho de luz, direção de fotografia e montagem (ao lado de Gabriela Miranda), evidenciando como esses elementos operam integradamente. Assim, temos por exemplo, a iluminação utilizada como estratégia de corte dentro da cena; em outras, funciona para criar novos enquadramentos; ainda, como mudança da profundidade de campo. Essas estratégias serão utilizadas de maneira variada ao longo de toda a obra.



**Figura 24: A iluminação como estética cinematográfica: corte dentro da cena; novos enquadramentos; profundidade de campo.**

Voltemos, então, à obra. Após o prólogo da conversa entre mãe e filha, em um plano aberto, e com a imagem ainda colorida, vemos quatro pessoas defronte a seus microfones: no palco nu, embaixo dos refletores, a caixa preta ressoa a sensação de clausura dessa “fazenda”. Em coro, anunciam: “na maré contrária dos olhos sedentos, rasgaremos a negridão da noite, flutuando em águas sangrentas e sem fim.”. Um respiro conjunto desse corpo coletivo. “Todos os olhos em nós; todos os olhos em mim”. Uma sirene. Entra o *sample* instrumental de “All Eyez on Me”, de Tupac Shakur. Eles tiram os microfones do pedestal e caminham para a frente.

Marina, Jhonny, Filipe e Ailton se apresentam através do spoken word, em uma encenação com tons de videoclipe. Com citações diretas a Aimé Césaire e alusões a George Floyd (um homem que grita sem ar), criam jogos de rima com as palavras branco, preto, teatro, vida, e os artistas vão nos contar sobre o destino infeliz que caiu sobre a cabeça de todas as pessoas daquela fazenda. Em coro, se (nos) perguntam: “Lembra? Não lembra?”. Se não lembramos, eles vão nos relembrar – “os pilares da colonialidade à brasileira é aniquilar e fazer esquecer” (BRASILEIRO, 2021 p. 14). A partir de agora, vestem seus aventais brancos, assumem seus respectivos personagens (numa clara referência ao teatro brechtiniano e que também apontam para uma hipermediação de sua estética) e se apresentam: 23 (Filipe), 12 (Jhonny), 40 (Ailton) e 13 (Marina).

Tela preta. Sinos tocam. Uma fotografia antiga de uma igreja. A imagem, extraída da tese de doutorado de Sidney Aguilar (2011), se torna preta e branca. Contra um fundo branco, os corpos em suas silhuetas formam um “corpo-só” e rezam em uníssono.

Agora, 12 e 40, em posição frontal à câmera, contam, em spoken word, sobre a fazenda e a guerra. Eles se revezam na cena através dos cortes utilizados com a iluminação cênica. E falam sobre o Padre branco. E também trazem à baila, pela primeira vez, a figura de 0. Nessa mesma estrutura de encenação e montagem surgem 23 e 12, e este último propõe o exercício do “e se...”, para pensar sobre a possível não existência de uma guerra lá fora. Mas, com a volta de 12 e 40 à cena, os três discordam de 12, que também começa a questionar os “privilégios” de 0. Então, 23, o mais “devoto” deles – sempre carrega um terço nas mãos – discute com 12 e não admite tal possibilidade. Mas 12, decidido, resolve que vai abrir a porta da igreja. Tela preta.

Agora, os quatro, falam sobre o trabalho exaustivo na fazenda: tocar o gado, cuidar do pasto, marcar a ferro, fazer o pão, ajustar a cerca... E, num jogo que intercala o fundo do palco negro com uma mudança para o total branco – como se os tivessem sugando, inclusive suas almas, as sombras – eles rimam sobre as aulas que também frequentam: a história branca, a ciência branca, a matemática branca, a língua branca, a escrita branca. E somente a depressão, que é negra.



**Figura 25: O fundo negro e o fundo branco que “suga” até a alma.**

Agora, na única cena em que temos um enquadramento lateral da esquerda para a direita, eles falam sobre o cansaço, o estado natural deles. Então, utilizando novamente a estratégia de corte via iluminação, 23 “sai” da cena em coro e passa a fazer, frontalmente, um solilóquio rimado sobre seu pesadelo (Figura 27): no meio da fazenda, ele percebe um grupo, todos vestido de branco, olhando para ele. No lugar de sua cabeça, está um pedaço de concreto em forma de um busto, com a figura do Padre. Em uma cena plasticamente impactante, a cena gravada é atravessada por outra (cross-fade) em que uma cachoeira de areia o sufoca. E os olhos (brancos) continuam a olhá-lo, até que ele morre, ao som de aplausos. Ele acorda do sonho e volta para o diálogo com os outros três. Um corte para outra fotografia da fazenda.



Figura 26: Sequência pesadelo.

Agora, um outro corte para o grupo em contraluz, fazendo a reza do um só-corpo, com alterações eletrônicas de suas vozes. Só que agora eles vestem uma espécie de Máscara de Flanders, instrumento de tortura que era utilizado no rosto dos escravizados, para impedir que ingerissem alimentos, bebidas ou terra (a ingestão de terra, ou geofagia, era um método comum de suicídio). Ao final, vozes de pessoas rindo deles.

Corte para 13 (Marina), na frente do microfone (cena em que existe o efeito de mudança de profundidade de campo através da iluminação). Quando ela escuta um estrondo, vai ver do que se trata, com uma arma em mãos. De repente, 23 a puxa pelo braço, como que tentando impedir que vá para fora, mas esse toque faz com que ela se transporte para outro momento. Então, ela sai do microfone e vem diretamente (em close) para a câmera. Ela conta a história de quando 0 a violentou, bateu nele com uma vara de marmelo. Mesmo com seus gritos, ele continua a agressão. Com imagens sobrepostas dela, em uma espécie de grito por socorro, ela diz: “os homens não reconhecem outra voz que não a própria”. Ela volta para a frente da câmera. E conta que 0 começou a bater em si mesmo, como que se punindo, até o sangue jorrar de suas costas. Ali, ela decide que vai fugir; mas a guerra a impedia. Quando ela se dá por si, está com a arma na cabeça de 23. Uma panorâmica lateral nos leva até ele.

Agora é 23 – com a mesma estrutura estética da cena anterior (microfone, profundidade, aproximação em close) – que conta sua memória. Trata-se também de uma história com 0. Ele diz que o Padre Branco cultivava uma árvore – cujo nome era favela – que produzia um adocicado néctar. Essa árvore, na realidade, era regada por sangue, dor, suor e lágrimas da máquina de exploração e aniquilamento de vidas negras. E, em um momento delicado e sensível, temos um corte para 40, sob a trilha em violão acústico de

“Strange Fruits”, de Billie Holiday. Na canção, a cantora americana, retratando os corpos enforcados e expostos em praça pública em cidades do sul dos Estados Unidos, diz: “Árvores do sul produzem uma fruta estranha / Sangue nas folhas e sangue nas raízes / Corpos negros balançando na brisa do sul / Fruta estranha pendurada nos álamos”.

40, iluminado lateralmente, conta de uma vez que estava no quarto, vestido de branco, com os olhos vendados e de peruca – esperando 0, do jeito que ele gostava. Eles se beijam. E 40 pergunta se 0 gostava de ser preto. Ele não responde. Mas, quando 40 escuta um barulho, pega a arma e sai para ver o que há. Aponta a arma e quase atira – era 12. Em outro corte utilizando a iluminação, surge 12 e conta sobre um bicho morto, que ele não quer ver, já que também está preso como ele. Agora, com uma lenta panorâmica lateral, da direita para esquerda, os 4 vão surgindo e contando que todos estavam apontando suas armas para 12. Ele, então, percebe “o que o medo estava fazendo” com seus amigos: se transformaram em carcereiros de si mesmos, “a gente não vigiava o que estava fora, mas o que estava dentro [...] se não saíssemos, íamos se desfazendo para acabar do mesmo jeito, assim, no fim, mudos”.



**Figura 27: Ao som de “Strange Fruits”, Ailton (40) conta sua história com 0.**

Os quatro começam a atravessar o palco. A música vai se intensificando, as imagens vão adquirindo ritmo de loucura. O preto e branco é rasgado pelo vermelho, um vermelho saturado que vai se apoderando do espaço, dos rostos, da imagem – uma

atmosfera explosiva se instaura. “Nessa ambiência, as quatro personagens dançam, como em um vívido transe, explorando gesticulações e qualidades de movimento instáveis. Uma pulsão algo *exusíaca* parece tomar conta deles, subvertendo os limites que almejam encarcerar corpos e sentidos” (DINIZ, 2023). Um som de tiro opera como corte na cena. Os quatro estão na posição lado a lado, de frente aos microfones, a imagem em preto e branco novamente. Chegou o dia do “fim da ilusão”. O branco se apodera completamente da tela, por 15 segundos. É o ponto de virada.



Figura 28: O preto e branco rasgado pelo vermelho.

“O som ainda ecoava dentro da capela”, diz 13. Eles estão com medo (os rostos vão surgindo, em uma panorâmica lateral, em super close). Mas, o contrário do medo não é a coragem, mas o movimento. Juntos, vão até lá ver o que estava acontecendo. Na frente, veem a árvore Favela. Encostado em seus galhos, uma única fruta preta: era o corpo do 0, ainda quente. Ao seu lado, outra arma quente. E ainda outra, mais poderosa: um diário. As coisas são mais complexas do que aparentam.

Em *zoom-out* do rosto de 40 (é o diário de seu amado), começamos a ouvir, inicialmente em voz off e depois em formato de depoimento documental, eles contarem sobre a vida de 0. Fazemos uma citação mais longa, pois está repleta de questionamentos:

Meu diário: eu não consigo me adaptar a esse lugar estranho que minha mãe me deixou. Eu sinto ódio e dor em contraste com tanta beleza. O cuidador daqui é um Padre. O padre não me chama pelo meu nome: para ele, eu sou o 0. O primeiro de uma safra [...] O cansaço tem me consumido... tocar o gado, cuidar do pasto, marcar a ferro, fazer o pão... [...] eu não sei por quanto eu vou suportar isso daqui. Espero ser recompensado. [...] o Padre é um porco, ele me chicoteou com uma vara de marmelo e eu não entendi o porquê. Eu vou fugir daqui [...] estou doente, escrevo com muita dificuldade. O Padre diz que não é nada grave, mas já é o quinto dia e eu não consigo levantar da cama. Eu ouvi ele falando que chegarão outros como eu. Há trabalho a ser feito. Se eu morrer aqui, não vai fazer muita diferença.[...] A fazenda está repleta de crianças, o Padre as comprou. Elas não foram salvas de guerra nenhuma. Eu tenho vontade de matar ele. Escrevo para sobreviver.[...] o Padre tem me tratado como um filho. Ele tá muito doente, é uma doença contagiosa. Ele diz que um dia tudo isso será meu. Ele diz que sempre viverá em meu coração e me guiará. Que assim seja [...]. O Padre arranhou uma nova criança. Foi a mãe dela quem a trouxe aqui, assim como a minha mãe fez comigo. O Padre já não pode cuidar de mais ninguém, terei que ser eu a fazer isso. A criança diz que a mãe é

dançarina, igual a minha mãe também dizia. [...] O Padre acaba de morrer. Enterrei seu corpo aos pés da Favela. Este é o meu fim também. [...] hoje me perguntaram se eu gosto de ser preto. Eu não lembrava disso. O que eu sou? [...] Mexendo nos registros descobri que eu e 13 temos a mesma mãe (*é a própria 13 que diz isto*). Encontrei cartas escritas pelo Padre fingindo ser eu, dizendo que eu queria minha irmã aqui. Eu nunca soube que eu tive uma irmã. Encontrei cartas de minha mãe dizendo que queria seus filhos de volta. Eu achei que ela tivesse me abandonado. Eu decidi acabar com tudo. O Padre vive em mim. E só há um jeito de livrar a mim e a todos que estão aqui. É o fim. Eu cumpro a única promessa que eu fiz: eu escrevi. Se alguém encontrar esse diário, que enterrem meu corpo fora desse lugar para que ao menos meu espírito possa estar livre. A 13 deixo esta fazenda. Amém (“Desfazenda – Me Enterrem Fora Desse Lugar”, 44min35s).

A leitura dos diários traz à baila não somente aspectos da narrativa: o Padre (que, no fundo, não é uma pessoa, mas uma ideologia) está morto, não existe guerra alguma, que 0 é irmão de 13... Mas, de maneira mais contundente, a complexificação da história de 0 e suas ressonâncias. De largada, toca-se numa questão raramente problematizada: a figura dos capatazes. Zero é o “salvador branco”, mesmo que seja inegavelmente negro e mesmo que tenha dificuldade em reconhecer este fato. As ressonâncias com o pensamento de Franz Fanon – na busca pela humanidade e reconhecimento, o racismo infunde nas pessoas de “peles negras” a busca pelas “máscaras brancas” (FANON, 2020) – são evidentes (mas também nos relembra do “salvacionismo branco”, tão presente no ativismo contemporâneo).

Porém, mesmo em uma posição de “privilégio” (sabe os segredos do Padre, herda a fazenda, é tratado como filho), este é um fardo demasiado pesado de ser carregado ao tomar consciência de seu lugar; só lhe que resta uma saída: o suicídio (“só há um jeito de livrar a mim e a todos que estão aqui”). Quando percebe seu processo de internalização das fantasias deploráveis do Padre, ele batalha contra essa “brancura” que se apoderou dele. Então, ao desenvolver um olhar crítico, ainda que tenha se embebido de poder, que a estrutura opressora tenha se entranhado em sua alma, esse gesto limite (suicídio) desestabiliza e critica as estruturas dominantes, ao mesmo tempo que oferece uma saída para todos os seus iguais. E, prova final dessa sua nova consciência, num gesto poderoso, faz um último pedido: me enterrem fora desse lugar.

Reforçando também os laços estéticos-políticos da obra, a encenação das leituras do diários, que se inicia de maneira “individualizada” (cada um tem sua cena de leitura do diário separada), ao final temos os quatro novamente, como um “corpo-nós”:

individualidade e coletividade negras se borram, se mesclam, se fundem; de certa maneira, todos se percebem como um número, afogados nesse mar seco de violências, e

“Zero é o que contém as contradições de todas as outras personagens-número, ou todas as demais personagens podem ser ou são um pouco Zero – e um pouco Doze, um pouco Treze... – sob a pressão dos aprisionamentos e liberdades de toda e qualquer racialidade” (Nwabasili, 2021, sem paginação.).

Ainda, este trecho faz uma ligação com o prólogo da peça, já que a mãe faz a criança prometer que nunca vai parar de escrever, o que 0 assume em seus diários (“Eu cumpro a única promessa que eu fiz: eu escrevi.”). E também é sugerido que a mãe do início é a mãe de 0 e 13 (ou seria uma repetição da história passada em nosso presente?), porque ela “é dançarina, igual a minha mãe também dizia”. Nessa amarração proposta pela obra, os traumas coletivos podem ser trabalhados pela escrita (e pela criação artística), como a (re)construção de memórias que não nos deixam – artistas e público – jamais esquecer.



Figura 29: O “corpo-nós”, a crianças reais e a libertação.

Não à toa, a próxima sequência opera a amarração geral. Os quatro atores surgem como corpo coletivo. Em seguida, a memória documental, através da fotografia de crianças que viveram essas situações (além de outra foto de uma fazenda com bandeiras nazistas hasteadas), propõe o diálogo com nossa própria história pregressa, porém, ainda demasiadamente contemporânea (novamente: “Na fina camada entre memória e esquecimento, por vezes o que se revela, desconcertante e assustador, é o presente”). Finalmente, os quatro retiram as “mascaras de flanders” e seus aventais brancos de trabalho e podem formar, agora, um “corpo-nós”, libertos. O colorido, então, volta à imagem de “Desfazenda...”.

Com o colorido, voltamos ao tempo presente. E cada um dos membros de O’Bonde se dirige à câmera para uma fala com ponderações sobre a vida atual das pessoas negras e também sobre o período pandêmico em que nos encontrávamos. Nesse diálogo presente e passado, de memória e esquecimento, de violências e resistências, explode a ideia da fusão individualidade-coletividade: “Rasgaremos a negridão da noite. Ainda que

nos observem. Todos os olhos em nós. Todos os olhos em mim” (“Desfazenda – Me Enterrem Fora Desse Lugar”, 57min45s).

No epílogo, ainda que de maneira um tanto esquemática em termos de roteiro, voltamos novamente ao mar, mas dessa vez estamos submersos. Mãe e filha conversam novamente. Ela pergunta se a criança soltou o bicho, ao que ela responde que não sabe, porque deixou a porta aberta, mas caiu uma forte chuva. A mãe diz que as águas não são inimigas, mas nos colocam em uma encruzilhada – a criança não sabe o que isto significa. Ela sugere para a criança que coloquem um pote de doce, no pé da porta, sobre a água: aquele pote, é como um pequeno barco (neste momento, emergimos do fundo da água do mar para a superfície), que pode ir para qualquer um dos lados. “E o vento pode mudar a qualquer hora. E como pode ir para qualquer lado, representa o que é possível. Ou seja, enquanto pode mudar, está em uma encruzilhada. A única coisa que o barco sabe é que precisa da água para se firmar. Nossa pele preta, na vida é um pequeno barco. Somos feitos de possíveis”.

Novamente, submergimos nas águas e entra a música “Ponto Para Preto Velho”, cantada por Alessandra Leão e Mateus Aleluia. Assim, a “negrura e a negritude são, ou deveriam ser, mais mar aberto do que pedaços de terra rígida fechados. Ou seja, são mais “desfazenda”, no sentido de desfazer as fazendas ao questionar as entranhas e os simbolismos historicamente carregados por essas propriedades no Brasil, do que “refazenda” como gesto também poético e de resgate memorialístico e identitário eternizado por Gilberto Gil” (*Ibid*, 2021,n.p.).

Ao término da jornada de quase 70 minutos, de onde partimos de um céu-mar para adentrarmos nas histórias daqueles condenados da terra (FANON, 2022) e aportarmos em uma encruzilhada onde a água é terra firme, ainda mareados pelas intempéries que atravessamos, nos pegamos refletindo sobre essa constituição “feita de possíveis”. É inevitável quem pensemos em 0.

Matematicamente falando, se assumimos que  $A / B = C$ , então  $B \times C = A$ . Portanto,  $10 / 0 = X$ , então  $0 \times X = 10$ . Mas, qualquer número multiplicado por 0 é igual a 0. É uma impossibilidade. Ou, se pensarmos que  $1/0,1 = 10$ ,  $1/0,01 = 100$ ,  $1 / 0,001 = 1000$  e assim sucessivamente, temos que quanto menor o divisor, maior o número; em outras palavras, se conseguíssemos chegar no 0, teríamos o infinito. Mas, o infinito não pode ser um número específico, ou seja, não existe resposta. Portanto, o 0 nos leva a um resultado *indefinido*! Em outras palavras, poderíamos dizer que 0 nos leva para a encruzilhada.

Como nos dizem Luiz Antônio Simas e Luiz Rufino, as existências negras – mas também todas as outras “desviantes” do modelo supostamente padrão – foram construídas na resiliência, no que eles chamam de culturas de frestas. Apesar da diáspora e da escravização terem provocado um “rompimento irreparável de laços de pertencimento, a experiência de desterro forja uma espécie de transcultura de sobrevivência” (SIMAS; RUFINO, 2018, p. 50) que atravessa saberes, memórias e experiências e criam novas formas de usufruir da vida em comunidade.

Quando aniquilamos a diversidade e a imprevisibilidade do mundo, quando as possibilidades são fechadas, o esquecimento viceja e o ato criativo é tolhido, chegamos em um estado de escassez e perda de força vital, que significa o *desencantamento*, ou, como dizem, a morte simbólica: “o contrário da vida não é a morte, mas o desencanto” (SIMAS; RUFINO, 2019, p.1). E, para lutar contra esse desencanto, precisamos praticar o cruzo, ou seja, o desafio de encantar diversos saberes, seres, práticas e modos de vida nas encruzilhadas, em que o ser se dispõe à incompletude do mundo, criando possibilidades e, com isso, o encantamento. “A encruzilhada nos ensina que não há somente um caminho; a encruzilhada é campo de possibilidades”. (SIMAS; RUFINO, 2018, p. 118).

Como em “Desfazenda...” (e também no ciberteatro), que o atravessamento das fronteiras entre os diferentes seja ponte para criação do novo.

Ou melhor, de possíveis.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As mídias digitais são uma das forças mais importantes da sociedade contemporânea em seu poder de transformação da realidade social. A pandemia de COVID-19 acelerou exponencialmente seus efeitos. E o teatro, especificamente no Brasil, foi arremessado para esse universo. É dentro deste *zeitgeist* que localizamos nossa pesquisa.

Outra perspectiva ampliada da pesquisa está relacionada ao “teatro para fora”. De certa maneira, a influência das mídias digitais para “dentro da cena” (força centrípeta), com sua influência, expansão e tensionamentos com o acontecimento teatral matriz, é um campo bastante explorado, tanto em termos teóricos como práticos. Assim, ao propormos um esse movimento centrífugo, desejamos abrir novas possibilidades, permitindo que os elementos teatrais sejam vistos como força estética em outras linguagens. Podemos dizer, de outro modo, que se no início do cinema o teatro foi fundamental para o surgimento dessa linguagem, tivemos depois um movimento do cinema influenciando a linguagem teatral, talvez estejamos em um momento em que novamente o teatro irá influenciar as outras linguagens, notadamente as linguagens que se valem das mídias digitais (a questão da frontalidade que abordamos na pesquisa exemplifica este aspecto).

Em termos de suas contribuições teóricas, a presente dissertação buscou resgatar o histórico das relações entre o teatro e as tecnologias da presença à distância. Ao remontarmos às primeiras experiências no século XIX – com a fascinante história do teatrofone – pudemos perceber que essas relações de ‘impureza’ que atravessam o teatro matriz e abrem novas possibilidades não ‘nasceram’ na pandemia.

E mesmo quando consideramos essa relação tomando como referência o advento da internet – principal potencializador das mídias digitais na sociedade midiaticizada – também mostramos que as obras antecedem a pandemia. Ao situarmos em uma espécie de linha do tempo experiências artísticas de referência e as discussões acerca das diferentes nomenclaturas utilizadas, colocamos as experiências pandêmicas dentro de um quadro mais amplo. Em outras palavras, acreditamos que essa historicização contribui para o desenvolvimento desse campo de pesquisa.

Uma segunda contribuição – também relacionada a essa preocupação do teatro dentro de uma sociedade midiaticizada – está ligada a utilização do conceito de remediação e a consequente definição das obras como ciberteatro. Ao trazermos o teatro para o terreno dos estudos de intermedialidade, queremos contribuir para colocar essa arte

ancestral dentro de parâmetros contemporâneos. Ainda que não tenhamos a pretensão de enrijecer o debate, ao explicita e fundamentadamente chamarmos de ciberteatro, buscamos dar bases claras para a expansão das discussões.

A terceira contribuição é propor um diálogo com as estéticas cinematográficas, especificamente nas estratégias de imediação (transparência) e hipermediação (opacidade). Em outras palavras, ao analisarmos o que “transborda” de teatro e o que “transborda” de cinema no ciberteatro – aquilo que denominamos de sintomas de teatro e sintomas de cinema – abrimos novas possibilidades de criação e análise.

Uma última contribuição é a proposta de alguns elementos categoriais de análise. Ainda que com suas limitações, a proposta desse framework é, acreditamos, um passo importante no sentido de podermos caminhar para uma espécie de análise comparativa entre obras de ciberteatro.

Já em sua dimensão de contribuições práticas, o primeiro aspecto é a aplicação desse *framework* na análise de duas obras: “Camming – 101 Noite” e “Desfazenda: Me Enterrem Fora Deste lugar”. Essas análises também trazem uma segunda contribuição, a saber: a valorização da memória da produção artística brasileira. E, também, ainda que indiretamente, criamos uma memória de como a arte – especificamente as obras de ciberteatro – funcionaram como resistência e respiro frente a maior crise de saúde de nossas vidas. Um aspecto lateral, mas que vale ser ressaltado, é que acreditamos que existirá, certamente, uma maior preocupação da(o)s artistas e companhias com o registro de suas realizações.

Em termos de suas limitações, em face da quantidade e variedade das experimentações realizadas, o próprio ferramental de análise carrega essas incompletudes. Além disso, a própria dificuldade de acesso aos materiais amplia essas limitações. E, principalmente, pela própria natureza das obras, existe uma limitação da experiência em si. Em outras palavras, ainda que assistir o material gravado seja de suma importância, não temos um “acesso total” que dê conta da complexidade das experiências – aquilo que Jorge Dubatti chama de luto teatrológico.

Uma segunda limitação foi a dificuldade de avançar as análises em seus aspectos relacionados ao campo da estética digital. As obras que assistimos e também as que analisamos, não propõem grandes inovações nesta área. Ainda sim, optamos por ressaltar e incluir no ferramental de análise questões nesta área, visto que nos parecem importantes a serem consideradas.

O que nos leva às sugestões para pesquisas futuras. Como Dubatti, novamente, nos indica, o teatro só pode ser entendido por meio da observação de sua práxis singular e territorial, sua filosofia do teatro é uma filosofia da práxis teatral. Assim, o avanço do ciberteatro demandará que multipliquemos as análises de obras. Além disso, existe um espaço para que a história das relações entre teatro e mídias digitais, especialmente no Brasil, seja ampliada. Finalmente, outro ponto que analisamos apenas superficialmente e, assim, podem ser expandidos, diz respeito às problemáticas do “capitalismo de vigilância” e de “economia da atenção” – que atravessam de maneira incontornável as obras de ciberteatro.

Em face aos tempos duros e violentos que passamos no período pandêmico, as artistas e os artistas brasileiros resistiram da forma que encontraram; desse vale de lágrimas, nasceram algumas flores. É nosso desejo que este trabalho sirva como catalisador para novas produções e reflexões acerca do ciberteatro, que sirva para semear terrenos férteis para que mais e mais pessoas continuem nessa jornada – recompensadora, inspiradora, por vezes dolorosas – da criação artística. Que sigamos, sempre, em movimento, criando.

## REFERÊNCIAS

- ABRAHAMAS, Annie; JAMIESON, Helen Varley. **CyPosium – The Book**. Link Editions, Brescia. 2014.
- ANDRESSEN, SOPHIA DE MELLO BREYNER. **Obra Poética**. Lisboa: Editora Assírio & Alvim, 2015.
- ARANTES, PRISCILA. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme**. São Paulo: Editora Papyrus, 2005.
- AZEVEDO, Maria Fernanda Silva. **Dança e reabilitação neurológica infantil: estudo de caso exploratório em uma proposta artístico-educativa**. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Dança. Salvador: Universidade Federal da Bahia, , 2019.
- BAUMGÄRTEL, Stephan; GISLON, Giórgio Íman; CUPERTINO, Cupertino. Prometendo a cena online como acontecimento: Uma análise de Tudo que coube numa VHS, do Grupo Magiluth. **Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 41, set. 2021.
- BECKETT, Samuel. **O Silêncio Possível**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.
- BERTHOLD, MARGOT. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva. 2010.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Midia**. Cambridge, MA and London: MIT Press. 2000.
- BRASILEIRO, Castiel Vitorino. **Tornar-se Imensurável: o mito Negro Brasileiro e as estéticas macumbeiras na Clínica da Efemeridade**. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós- Graduação em Psicologia Clínica. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP): São Paulo, 2021
- BROADHURST, Suzan. **Digital Practices: Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology**. Londres: Palgrave Macmillan. 2007.
- BURK, Juli. The Word as Body + Stage Or How Synchronous Chat Became Theatre – Juli Burk’s **ATHEMOO**. Disponível em: [https://nachtkritik.plus/en\\_EN/films/21055\\_100min.2022](https://nachtkritik.plus/en_EN/films/21055_100min.2022). Acesso em 05 mar 2024.
- CABRAL, Duarte. Camming: a história de um olhar virtual. **Shifter**. Disponível em : <https://encr.pw/w132T>. 2021. Acesso em 05 mar 2024.
- CARVALHO, Victa. O dispositivo imersivo e a imagem-experiência. **Revista ECO-Pós**, vol. 9, No.1, Jan-jul, 2006, p. 141-154.

CAUSEY, Matthew. **Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness**. Londres: Routledge, 2006.

CESARINO, Leticia. **O Mundo do Averso: Verdade e Política na Era Digital**. São Paulo: Editora Ubu, 2022.

CHATZICHRISTODOULOU, *Maria*. Cyberformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Or Virtual Theatres? ...or all of the above?. In: ABRAHAMS, Annie; JAMIESON, Helen Varley (org.). **CyPosium – The Book**. Brescia: Editora Link Editions, 2014.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da Percepção: Atenção, Espetáculo e Cultura Moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

CRARY, Jonathan.. **Terra Arrasada: Além da Era Digital, Rumo a um Mundo Pós-Capitalista**. São Paulo: Editora Ubu, 2023.

DINIZ, Guilherme. Palavras: Portais da Memória. **Horizonte da Cena**. 2023. Disponível em: <https://www.horizontedacena.com/palavras-portais-da-memoria/>. Acesso em 05 mar 2024.

DIXON, Steve. **Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation**. Cambridge, MA and London: The MIT Press. 2007.

DUBATTI, Jorge. **O Teatro dos Mortos**. São Paulo: Ed SESC, 2016.

DUBATTI, Jorge. A Poética Teatral em Marcos Axiológicos: Critérios de Valoração. Tradução de Luciana Romagnoli. **Questão de Crítica – Revista Eletrônica de críticas e estudos teatrais**, 2014. Disponível em <https://11nq.com/wO2ZY>. Acesso em 05 mar 2024.

DUBATTI, Jorge. Experiência Teatral, Experiência Tecnovivial: Nem Identidade, Nem Campeonato, Nem Superação Evolucionista, Nem Destruição, Nem Vínculos Simétrico. **Rebento**, São Paulo, n. 14, jan-jun 2021.

DUBATTI, Jorge. **Teatro Y Territorialidad. Perspectivas de Filosofía del Teatro Y Teatro Comparado**. Barcelona: Gedisa E-book, 2020.

FANON, Franz. **Os Condenados da Terra**. São Paulo: Editora Zahar, 2022.

FANON, Franz. **Pele Negra, Máscaras Brancas**. São Paulo: Editora Ubu, 2020.

FERAL, Josette. **Além dos Limites**. São Paulo: Perspectiva, 2015

FERREIRA, Fliblio. O que é Acusmática? Disponível em: <https://encr.pw/MSW77>. Acesso em 21 de jun. de 2021.

FONTELA, Orides. **Poesia Reunida**. São Paulo: Editora Cosac Naify. 1996.

FURTADO, Renato Guimarães. Palco, pixel e pandemia: estratégias de remediação do Teatro Zoom. **Revista Pós-Limiar**, v. 5, e226506, 2022.

GARRAMUÑO, Florencia. **Frutos Estranho: sobre a inespecificidade na estética contemporânea**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2014.

GHIRARDI, Ana Luiza Ramazzina; RAJEWSKY, Irina; DINIZ, Thaïs Flores Nogueira. Intermedialidade e referências intermidiáticas: uma introdução. **Revista Letras Raras**, v. 9, n. 3, p. 11-23, ago, 2020.

GIANACCHI, Gabriella. **Virtual Theaters: na Introduction**. Londres: Routledge, 2004.

GRAPPE, Georges. **Jules Clarétie: biographie critique**. Paris: E. Sansot, 1906.

HELDER, Herberto. **Os Passos em Volta**. Porto: Porto Editora, 2014.

JAMIESON, Helen Varley. **Adventures in Cyberformance experiments at the interface of theatre and the internet**. Queensland: Queensland University of Technology, 2008.

JAMIESON, Helen Varley. 2020: the year the world discovered cyberformance. 2020. Disponível em: <http://www.cyberformance.org/>. Acesso em: 26 de abril de 2023.

JAMIESON, Helen Varley. From Paper and Ink to Pixels and Links. International network of women in contemporary theatre, 2001. Disponível em: [https://themagdalenaproject.org/sites/default/files/OP6\\_HelenJamieson.pdf](https://themagdalenaproject.org/sites/default/files/OP6_HelenJamieson.pdf). Acesso em: 26 de abril de 2023.

JANSSON, Mathias. From Plaintext Players to Avatar Actors: A Short Survey of Online Gaming Performance. **h-z journal**, v.17, abril, 2012.

LAFARGE, Antoinette. A World Exhilarating and Wrong: Theatrical Improvisation on the Internet. **Leonardo, the Journal of the International Society for the Arts, Sciences, and Technology**, vol. 28, no. 5. 1995.

LAUREL, Brenda. **Computers as Theatre**. Boston: Addison-Wesley Professional, 2013.

LEAL, João Vitor. O close-up e o sujeito reinventado: À procura do personagem de cinema. **Aniki**, vol. 6, n. 2, 2019, p. 93-114.

LEÃO, Howardine Queiroz; LEGASPE, Suia; FAGANELLO, Sol. CAMMING 101 NOITES. **Resenha apresentada no Curso “Teatro em Movimento Digital”**, 2022, cópia não digital.

LEHMAN, Hans T. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Ed Cosac & Naify, 2007.

LEITE, Janaina Fontes. **Autoescrituras performativas: do diário à cena**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2017.

LEITE, Janaina Fontes. Corpo e presença on-line: uma experiência no universo da pornografia virtual em “Camming 101 Noites”. In: LIRIO, Gabriela (org.). **Cenas Contemporâneas: arte em tempos de pandemia**. Rio de Janeiro: Editora 7Letras, 2023.

LÍRIO, Gabriela. Cenas da pandemia: tecnologia e performatividade. In: LIRIO, Gabriela (org.). **Cenas Contemporâneas: arte em tempos de pandemia**. Rio de Janeiro: Editora 7Letras, 2023.

MACHADO, Renato Bandeira de Gouvêa. O Novo Nó Tecnológico. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. Universidade Federal do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2019.

MARTINEZ, Lis Yana de Lima. **O Diálogo Intermediático Entre A Sociedade Do Anel e The Lord Of The Rings Online (Lotro): Aspectos de Remediação, Meia-Realidade, Estrutura e Ficção Interativa**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de Pós-graduação em Letras, Porto Alegre, 2017.

MUNIZ, Mariana Lima; ROCHA, Maurilio Andrade. A relação entre teatro e internet: tensionamento do tempo e do espaço do acontecimento teatral. **Pós: Belo Horizonte**, v. 6, n. 12, p. 242 - 254, novembro, 2016.

NWABASILI, Mariana Queen. Entre negro-eu e negro-nós. **Teatro Jornal**. 2021. Disponível em: <https://teatrojornal.com.br/2021/07/entre-negro-eu-e-negro-nos/> Acesso em 05 mar 2024.

ISAACSSON, Marta. Teatro e tecnologias de presença à distância: invenções, mutações e dinâmicas. **Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas**. Florianópolis, v. 3, n. 42, dez. 2021.

ISAACSSON, Marta. Ciberteatro e a atualização da experiência espaço-temporal promovida pelo acontecimento teatral. In: LIRIO, Gabriela (org.). **Cenas Contemporâneas: arte em tempos de pandemia**. Rio de Janeiro: Editora 7Letras, 2023.

ISAACSSON, Marta. Intermedialidade na criação cênica: ator e tecnologia. VII **Reunião Científica da ABRACE**. Disponível em: <https://www.publonline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/2838> . Acesso em 05 mar 2024.2013

ISSACSSON, Marta; FERNANDES, Silvia. Dossiê: Teatro em Campo Expandido. **ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes**. v. 3 n. 1. 2016.

OS SATYROS. Artistas criam teatro digital e conquistam público online, In: <https://satyros.com.br/2020/06/13/satyros-enquanto-discutem-o-que-e-ou-nao-e-teatro-nos-produzimos-arte-online/>. 16/06/2020. Acessado em 28 abril 2023.

PLAYERS, Hamnet. About the internet theatre & the Hamnet Players. 1994. In: <https://www.marmot.org.uk/hamnet/about.htm>. Acesso em: 21/12/2023

SIMAS, Luiz Antônio; RUFINO, Luiz. **Fogo no mato: a ciência encantada das macumbas**. Rio de Janeiro: Mórula, 2018.

SIMAS, Luiz Antônio; RUFINO, Luiz. **Flecha no tempo**. Rio de Janeiro: Mórula, 2019.

SMALL, Daniele Avila. Presencialidade intertemporal e multiespacial na cena contemporânea: poéticas do endereçamento no teatro filmado, no teatro on-line e na reperformance. In: LIRIO, Gabriela (org.). **Cenas Contemporâneas: arte em tempos de pandemia**. Rio de Janeiro: Editora 7Letras, 2023.

SIMONDON, Gilbert. **Do Modo de Existência dos Objetos Técnicos**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto. 2020.

THÜRLER, Djalma; Woyda, Duda. Teatroestendido e a revolta dos corpos em luta em “Escorpião”. **Repertório**, 1(36), 2021.

THÜRLER, Djalma; Woyda, Duda. O Real, o teatro e a canjira política: o discurso provocado em ‘Stabat Mater’. **Repertório**, 1(40), 2023.

VAN DRIE, Melissa. Hearing through the théâtrophone: Sonically constructed spaces and embodied listening in late nineteenth-century French theatre. **SoundEffects**. Vol. 5. no. 1. 2015a.

VAN DRIE, Melissa. The Theatrophone’s Scenic Space (1881-1930) and the New Figuration of the Listener-spectator. In: **Modèles et modalités de la transmission Culturelle**. Paris: Éditions de la Sorbonne, 2015b. Disponível em: <http://books.openedition.org/psorbonne/8265>. Acesso em 15 de ago de 2023).

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: Opacidade e Transparência**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2008.

ZANONI, Henrique. **Cadernos de Estudos: Anotações de processo de pesquisa**. Inédito, 2022.

## ANEXOS

### FICHA TÉCNICA DAS OBRAS

#### **CAMMING – 101 NOITES**

Concepção, direção e performance: Janaina Leite

Dramaturgismo: Lara Duarte e Lillah Halla

Participação especial: Anita Saltiel

Edição: Mateus Capelo

Direção de produção: Carla Estefan e Metropolitana Gestão Cultural

Fotos: André Medeiros Martins

Operação técnica: Juracy Oliveira

Assessoria de imprensa: Frederico Paula (Nossa Senhora da Pauta)

Duração: 70 minutos

Classificação indicativa: 18 anos

#### **DESFAZENDA: ME ENTERREM FORA DESSE LUGAR**

Direção: Roberta Estrela D'Alva.

Dramaturgia: Lucas Moura.

Elenco: Ailton Barros, Filipe Celestino, Jhonny Salaberg e Marina Esteves.

Vozes Mãe e Criança: Grace Passô e Negra Rosa.

Direção Musical: Dani Nega e Roberta Estrela D'alva.

Direção de Imagem e Montagem: Gabriela Miranda e Matheus Brant.

Direção de Fotografia: Matheus Brant.

Marcação de Cor: Lucas Silva Campos e Samira França.

Som Direto e Mixagem: Ruben Vals.

Produção Musical: Dani Nega.

Músicas: "Saci" e "Tocar o Gado", de Dani Nega e Lucas Moura. Sample "Menino 23", de Belisário Franca.

Treinamento e Desenho de Spoken Word: Roberta Estrela D'Alva.

Cenografia e Figurino: Ailton Barros.

Desenvolvimento de figurino: Leonardo Carvalho.

Desenho de Luz: Matheus Brant.

Montagem de Luz: Alírio Assunção e Matheus Espessoto.

Operação de Luz: Matheus Brant e Matheus Espessoto.

Técnico de som: Hugo Bispo.

Artista Gráfico: Murilo Thaveira.

Cenotecnia: Douglas Vendramini e Helen Lucinda.

Produção:

Jack dos Santos - José de Holanda

Corpo Rastreado.

Realização: O Bonde.

Classificação indicativa: 14 anos

Duração: 70min