



# POÉTICAS E (IN) EXPERIÊNCIAS PARA A INSERÇÃO DO ESPECTADOR COMO COCRIADOR DA CENA EM TEMPOS REMOTOS

**CRISTIANE BARRETO**

Professora adjunta do Departamento de Técnicas do Espetáculo, da Escola de Teatro/ Universidade Federal da Bahia. Campos de interesse: Pedagogia do teatro, Encenação, Espectador como cocriador da cena e da dramaturgia.

## RESUMO

O artigo tem como objetivo refletir acerca da atividade de extensão *Jogo-cênico virtual de casa com o público*. A atividade foi realizada no contexto pandêmico do Semestre Letivo Suplementar (SLS), de setembro a dezembro de 2020, na Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia, UFBA. O desenvolvimento teve como base a formação do/a espectador/a, através da inserção de tecnologias digitais nos processos criativos, e com o espectador compreendido como cocriador da cena. A proposta possibilitou a continuidade da investigação iniciada no âmbito da pesquisa de doutorado, pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas/UFBA, defendida em 2016, intitulada *O público como quinto criador? Uma pedagogia do olhar por meio de jogo poético com os espectadores*. A atividade extensionista está articulada também ao projeto de pesquisa *Dispositivo sorobô: procedimentos para uma pedagogia do olhar*. Importante ressaltar que os experimentos cênicos realizados durante o doutoramento, foram contemplados com o prêmio "Ideias Inovadoras", 2012, da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia, FAPESB.

## PALAVRAS-CHAVE:

Jogo. Performativo. Espectador. Experimento cênico-virtual.

## POETICS AND IN(EXPERIENCES) FOR INSERTION OF THE SPECTATOR AS CO-CREATOR OF THE SCENE IN REMOTE TIMES

### ABSTRACT

*This text aims to reflect on the extension activity Virtual scenic game from home to the public. The activity was carried out in the pandemic context of the Supplementary Academic Semester (SLS), from September to December 2020, at Escola de Teatro, Federal University of Bahia, UFBA. The development was based on the formation of the spectator through the insertion of technology in the creative processes with the spectator in the co-creation of the scene. The proposal allowed the continuity of the investigation started in the scope of the doctoral research, by the Post-Graduate Program in Performing Arts, of the Federal University of the State of Bahia, defended in 2016, entitled *The public as fifth creator? A pedagogy of the look through a poetic game with spectators*. The extension activity is also linked to the research project *Sorobô Device: Procedures for a Pedagogy of the Look*. The scenic experiments carried out during the doctorate were awarded the prize "Ideias Inovadoras", 2012, from the Foundation for Research Support of the State of Bahia, FAPESB.*

### KEYWORDS:

*Game. Performative. Spectator. Virtual scenic experiment.*



---

## RELATO DA (IN) EXPERIÊNCIA

---

A pandemia da COVID-19 afetou diretamente a produção artístico-cultural planetária. Assim como interrompeu o comércio e a indústria de turismo, interrompeu também milhares de espetáculos. Diante disso, a situação da classe artística ainda se mantém delicada e isso afeta artistas da Bahia (capital e interior), do Brasil e do mundo.

Primeiramente, é preciso entender o momento que ainda estamos vivendo, desde março de 2020. Fomos obrigados a trocar a presencialidade nos processos criativos e nas apresentações de teatro pela “virtualidade”; os grandes palcos, pelas telinhas do celular ou do laptop conectados à rede mundial de computadores. Confinados. Cada um em sua casa. Esse é um processo (a convergência de meios e linguagens na rede mundial, inclusive o teatro) que já vinha acontecendo por outras razões, mas não no sentido da substituição extrema, como aconteceu durante a pandemia.

Muitos artistas de teatro, inclusive eu, resistiram a essa transição imposta pela crise sanitária. Historicamente, sempre houve no fazer teatral uma espécie de resistência ou de estranhamento relacionados aos avanços tecnológicos, como, por exemplo, ao advento da luz elétrica, da fotografia, do cinema, da TV, até chegarmos ao computador. Além da resistência a mecanismos e efeitos cênicos diversos na proposição de sonoridades, de imagens ou de movimentações corporais, obtidas pela intervenção tecnológica. Contudo, é inegável que muitas dessas tecnologias contribuíram e ainda contribuem para a construção de novas estéticas teatrais, como destaca Picon-Vallin (2009, p.72-75) “[...] os aparatos tecnológicos [...] se tornam parceiros dos atores, superando a ideia da tecnologia como “mal-necessário” a fim de obter efeitos espetaculares de fácil recepção, mas sim como elementos que possam contribuir para a construção criativa do “produto” artístico”.



Assim, com a pandemia tivemos que nos reinventar, nos adaptar e aprender – na prática e rapidamente – como utilizar as tecnologias digitais, suas linguagens e ferramentas, para ensinarmos e produzirmos teatro.

Antes da pandemia, assim como milhares de outros artistas, professores/as e pesquisadores/as das artes cênicas, acreditava que o teatro fosse uma arte presencial, que perpassa pela experiência do corpo, pela experiência sensível e pela experiência coletiva. Logo no início da elaboração do projeto extensionista, surgiu a questão: como realizar processos criativos com o espectador como cocriador da cena – remotamente? Os desafios eram muitos, contudo o direcionamento escolhido foi o de integrar todos/as os/as participantes da atividade de extensão (professora, estudantes e espectadores/as) envolvidos/as na descoberta e no aprofundamento de como as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) poderiam possibilitar o desenvolvimento do aspecto prático do processo criativo e com a cocriação do público “virtualmente” e, por conseguinte, diminuir a distância no que diz respeito à presença física dos participantes. Os participantes da atividade de extensão eram: uma estudante da graduação da Escola de Teatro, ETUFBA; um estudante de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, PPGCA-UFBA; três graduandos e quatro graduados da Licenciatura em Teatro, da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Campus Jequié, Bahia.<sup>1</sup>

Para tanto, foram experimentadas algumas plataformas de acordo com a necessidade e o acesso dos/das estudantes. Conhecemos e navegamos por muitas plataformas, como: Zoom, Instagram, Streamyard, Google Meet, WhatsApp, Youtube, Padlet, Google Forms, dentre outras. A carga horária total da atividade foi de 68 horas, com 4 horas semanais (2h síncronas e 2h assíncronas).

Ressalto que esse projeto extensionista foi contemplado no Edital PAEXDOC Tessituras – SLS, 2020, na linha Turbulências (Pró-Reitoria de Extensão – PROEXT, UFBA). Isso possibilitou que os/as participantes que não tivessem outras bolsas pudessem ter uma verba de auxílio para custear seus acessos à internet durante os meses da atividade de extensão, de setembro a dezembro de 2020.

---

<sup>1</sup> Carlos Henrique dos Santos; Leonam Carvalho Sandes; Letícia Mascarenhas Borgh; Lincoln Aguiar Santos; Luan Rodrigues Miranda; Nandalle Bispo Dos Santos; Raimundo Kleberon de Oliveira Benicio; Rogerval Moreira de Oliveira e Vinicius Nunes Rocha.



## AS PISTAS...

Entendi, logo no início, que não teríamos muitos/as autores/as como suporte teórico da investigação proposta por conta de estarmos imersos no momento pandêmico, e muitas pesquisas sobre os desafios desse período tenham sido desenvolvidas paralelamente a essa atividade de extensão ou posteriormente; isso para que no futuro tenhamos análises e registros históricos. Sobre essa questão e especificamente no que se refere à história do teatro, Flávio Desgranges (2012, p. 39) sinaliza que “o teatro, ao longo do tempo, se relaciona e se confronta intimamente com a maneira de sentir e pensar o mundo, própria de cada época”.

Percebendo então que os desafios eram muitos, optamos por cartografarmos juntos, no sentido apresentado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995), e descobriremos como as TICs poderiam possibilitar a execução dos nossos objetivos. Assim, todas as ações foram planejadas e realizadas de maneira colaborativa. A maioria dos/das participantes na faixa etária de 20 a 25 anos, estavam muito mais antenados/as com o uso cotidiano das novas tecnologias que eu. Isso favoreceu o intercâmbio de conhecimento sobre possibilidades de plataformas para os experimentos.

Um dos textos trazidos por um dos participantes, o aluno do mestrado (que realiza uma pesquisa acerca da *Recepção*), foi o artigo de Mariana Lima Muniz e Maurilio Andrade Rocha. Os referidos autores, de certo modo, preconizaram circunstâncias evidenciadas pelo momento pandêmico, questões que já nos permeavam sobre a relação e o tensionamento do teatro com a internet – no que se refere ao tempo e ao espaço do acontecimento teatral,

O que faremos neste texto será apontar para uma questão que consideramos fundamental na relação entre Teatro e Internet: a co-presença como condição *sine qua non* para o acontecimento teatral, o que coloca o teatro em um lugar de resistência e resiliência, capacidade de adaptação, na sociedade contemporânea (MUNIZ; ROCHA, 2016, p. 244).

No contexto pandêmico, ainda vivenciado, e com base em experiências artísticas, o que definimos como acontecimento teatral? Lembrei dos textos lidos durante a escrita da tese de doutoramento



e os estudos de Jorge Dubatti (2011), relacionados à filosofia do teatro. Eles apontavam que o espetáculo teatral é um acontecimento composto por uma tríade de subacontecimentos: o convívio, a *poiésis* e a contemplação. A atitude de contemplação no teatro exige consciência do artista, do técnico, do espectador, do crítico, do historiador, dentre outros. Para o autor, há poéticas teatrais em que o trabalho contemplativo assume plenamente o exercício consciente do distanciamento ontológico e, em outras, admite outras situações:

[...] a quarta parede da caixa italiana; a materialidade do distanciamento brechtiano [...] Entretanto, em outras, o acontecimento da contemplação pode dissolver-se parcial ou totalmente, pode interromper-se provisoriamente e ser retomado, ou combinar-se com tarefas de atuação e técnicas no interior do jogo específico de cada poética teatral, mas, para que todas essas variantes sejam possíveis, em algum momento, deve ser instalado o espaço contemplativo a partir da consciência da distância ontológica. (DUBATTI, 2011, p. 25)

É óbvio que os espetáculos teatrais concebidos e/ou apresentados remotamente durante a pandemia vão além da tríade defendida por Dubatti. Ele próprio, antes, já tinha acrescentado outro elemento, o “tecnovívio”, e distingue:

Chamamos de convívio a experiência que ocorre em um encontro de duas ou mais pessoas com um corpo presente, em presença física, na mesma territorialidade, na proximidade, em escala humana; tecnovívio é a experiência humana à distância, sem presença física na mesma territorialidade, sem a presença do corpo vivo, e o substitui pela presença telemática ou virtual por meio de intermediação tecnológica, sem proximidade dos corpos, em escala ampliada por meio de instrumentos. (DUBATTI, 2020, p.14, *apud* DUBATTI, 2020a, tradução nossa)<sup>2</sup>

Assim como Dubatti, nós, artistas, docentes e pesquisadores/as das artes cênicas do mundo inteiro, tivemos que repensar, nos reinventar e ampliar rapidamente a nossa capacidade de adaptação, mesmo sem saber como fazer e o que fazer. Mesmo com toda a resistência que muitos/as artistas de teatro historicamente sempre tiveram ao uso de tecnologias, fomos, de certa maneira, obrigados pela pandemia a buscarmos saídas de sobrevivência, como bem sinaliza Muniz;

---

**2** “Llamamos convivio a la experiencia que se produce en reunión de dos o más personas de cuerpo presente, en presencia física, en la misma territorialidad, en proximidad, a escala humana; tecnovivio es la experiencia humana a distancia, sin presencia física en la misma territorialidad, que permite la sus tracción de la presencia del cuerpo viviente, y la sustituye por la presencia telemática o la presencia virtual a través de la intermediación tecnológica, sin proximidad de los cuerpos, en una escala ampliada a través de instrumentos”. DUBATTI, Jorge. *Perspectivas de Filosofía del Teatro y Teatro Comparado*. Barcelona: Gedisa. E-book, 2020a.



Rocha (2016): “o Teatro, como arte viva e emaranhada no presente, se deixa transpassar pelos avanços tecnológicos, incorporando-os de maneira sempre tensionada e provocando seus limites ontológicos”. Para os autores, a televisão e a internet, cada uma dessas tecnologias, mudaram o comportamento das pessoas. A grande questão que trago atualizada do texto já datado: como o teatro se modificou ou se deixou permear pela “virtualidade” durante o período pandêmico? O que restará do teatro após esse encontro predestinado a acontecer?

Retorno então à questão da proposta contida na atividade de extensão: como realizar processos criativos com o espectador como cocriador da cena “virtualmente”? Decidimos que o jogo e o performativo seriam os eixos que possibilitariam estímulos para a inserção do espectador como cocriador.

O jogo tem sido utilizado frequentemente por mim em diferentes contextos: formação docente; formação do/da ator/atriz; formação do/da espectador/a como co-criador (a) da cena e formação para o processo criativo do espetáculo (criação de cena e de dramaturgia colaborativa a partir do jogo, por exemplo). Tenho experimentado os Jogos teatrais, de Viola Spolin; Drama, de Beatriz Cabral; Teatro do Oprimido, de Augusto Boal; os *Viewpoints*, de Tina Landau e Anne Bogart, dentre outros. Essas experiências práticas em diferentes contextos me fizeram criar adaptações desses jogos, aproximá-los das necessidades de cada realidade. Então, a ideia também foi que cada participante criasse um jogo cênico e inserisse o/a espectador/a “virtualmente” no momento dos experimentos e, por isso, vejo proximidade com o performativo.

O termo performativo surge a partir dos anos de 1950, defendido por John Langshaw Austin (1990) – mais relacionado aos campos da Linguística e da Filosofia que ao das Artes. Austin emprega tal termo para denominar toda “fala” humana. Para ele, a linguagem não é puramente descritiva mesmo quando se diz “eu sei”. Segundo o autor, há circunstâncias nas quais não descrevemos a ação, mas a praticamos.

Para Josette Féral (2008), no “teatro performativo” o ator é chamado a “fazer”, a “estar presente”, a assumir os riscos e a mostrar o fazer; em outras palavras, a afirmar a performatividade do processo.



Nesta experiência aqui descrita, observei afinidades com o teatro performativo. A atenção do ator/atriz/*performer* e do/a espectador/a se colocou na execução do gesto, na criação e na co-criação da ação, de maneira “virtual”/remota/*on-line* e na constante dissolução dos signos e em sua reconstrução permanente.

---

## OS CAMINHOS...

---

Entende-se que o período da pandemia, por enquanto, de uma maneira geral, pode ser compreendido em etapas, no que se refere à produção artística: 1. Passamos pela etapa da produção frenética. Todo artista, do mais famoso ao menos conhecido, se viu com a necessidade de produzir algo para entreter ou aliviar a angústia daqueles que estavam em casa, em isolamento, inclusive para conter a sua própria ansiedade. Esse momento foi válido porque reforçou a importância do artista, um ser notadamente inventivo; é bastante conhecido que muitos/as artistas criam mais no calor do caos vivido (interno ou externo); 2. Nisso, surgiram as *lives*. Pessoalmente, até antes de propor essa atividade extensionista, não me sentia estimulada a produzir qualquer coisa. Não consegui e ainda não consigo assistir às inúmeras *lives* que nos são oferecidas e costumo dizer: “Deus nos *live!*”, “Oremos!”. Da mesma forma, resisto ao teatro gravado. A meu ver, o teatro *on-line*, ou seja, feito remotamente e “ao vivo”, seria o mais próximo do que posso vislumbrar. Mas como fazer sem cair na armadilha do “teatro filmado” ou querer que o resultado (sem processos de produção equivalentes) fique no nível do audiovisual produzido para a indústria cinematográfica? 3. Mais adiante, entramos na etapa da necessidade da obtenção das visualizações e dos *likes* nas produções artísticas de diversos grupos e cias teatrais tanto no Brasil, como pelo mundo, realizadas durante o período pandêmico nas plataformas como YouTube ou nas redes sociais como no Instagram. Foi a partir disso que me senti provocada a produzir algo.

E outras questões apareceram: como tem sido essa experiência para o/a espectador/a, o/a apreciador/a e o/a fruidor/a de teatro? Não sei se estamos conseguindo substituir a experiência da presencialidade pela “virtualidade” para os/as espectadores/as de uma maneira geral. Percebo, por exemplo, uma maior interatividade e interferência pelo *chat* das plataformas digitais entre



público e cena. Quais as consequências disso para o teatro presencial? Penso que podemos buscar formas de tocar as pessoas de outras maneiras por meio das novas tecnologias. Precisamos criar experiências. E como disse o filósofo Jorge Larrosa Bondía, “A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca” (2014, p. 18). Essas etapas e questões descritas acima foram estímulos/provocadores para a construção desse projeto extensionista e nos serviu também para definirmos os caminhos que desejávamos seguir.

Com a certeza de que a realização de experimentos cênicos a cada encontro on-line pelo Google Meet ou no grupo criado no WhatsApp, por exemplo, seria o caminho metodológico para conhecermos as potencialidades de ambientes virtuais e plataformas, gerando estímulos para a cocriação de cenas com os/as espectadores, planejei etapas para a realização das atividades do projeto, mas com flexibilidade de acordo as necessidades, com as contribuições dos/das participantes que foram surgindo e sempre analisando e avaliando os resultados. Vejamos:

- 1 | Pesquisar:** buscaremos formas “virtuais” dentro do espaço acadêmico extensionista para a interação e cocriação dos (das) participantes (atores/atrizes e o público) e difundir conhecimento – essa diretriz permeou todo o processo. O objetivo foi o de conhecer novas e diferentes plataformas para experimentarmos possibilidades cênicas. Foi assim que conhecemos o Streamyard e o Padlet, por exemplo;
- 2 | Conectar:** é importante não perder a conexão com o público. E, no caso desta proposta, a intenção é a da cocriação com os espectadores de diversas partes do mundo, não apenas do Brasil, devido à possibilidade que o meio digital nos permite. Para isso, a produção de conteúdo para os meios “virtuais” é imprescindível – seja a leitura de um poema, a publicação de vídeos ou de textos que registrem a experiência artística durante a pandemia. É necessário manter uma certa frequência, mesmo que os participantes do grupo estivessem em lugares/cidades diferentes devido à pandemia e às aulas remotas: Eu e uma estudante da graduação da ETUFBA, em Salvador, Bahia; o estudante de mestrado em Crato, Ceará; alguns estudantes e graduados da UESB, em algumas cidades do sudoeste da Bahia, como Jequié e Ipiauí. Essa mobilidade “virtual” também favoreceu termos



espectadores/as de diversos lugares, o que sempre nos provocou pela diversidade de receptividade ou pelos diferentes estímulos para a cocriação das cenas;

- 3 | Experimentar:** utilizarmos o momento de isolamento social para experimentar novos conteúdos. Testar novos personagens, músicas, repertórios, ideias. Afinal, experimentar-se é uma necessidade do artista. Experimentamos muito durante todo o processo. Erramos, acertamos e vimos que algumas escolhas eram melhores recebidas pelos espectadores “virtuais” do que outras. Vimos que o tempo da apresentação *on-line* é bem diferente do tempo da experiência presencial. Por exemplo, as repetições tão comuns no teatro físico (situações, ações, palavras, gestos) cansam mais rápido no teatro remoto e nem sempre todos/todas espectadores/as estavam abertos/as a participarem das propostas de jogos ou a aparecerem na tela (muitos/as participantes mantiveram seus rostos ocultos na tela, apenas assistiram ou utilizaram suas vozes – microfone/áudio ou comentaram no *chat* das plataformas);
- 4 | Interagir:** pensarmos sempre que o ambiente “virtual” é um espaço democrático para todos que estão ali. O público precisa ser visto como ator/atriz/performer, como integrante da performance. Precisa haver momentos de interação e de cocriação. Tivemos um público bem diversificado, como já mencionado acima. Alguns espectadores/as curiosos/as para saberem o que estávamos propondo, outros/as estavam interessados/as apenas em entretenimento e outros/as de fato entraram nos jogos propostos, recebendo bem os estímulos;
- 5 | Divulgar:** apresentarmos em plataforma digital os produtos desenvolvidos durante a atividade extensionista (jogos cênicos virtuais de casa), criando, assim, uma maneira do público em geral ter acesso, conhecimento acerca do processo vivenciado e do produto concebido. Nos meses de novembro e dezembro de 2020, fizemos experimentos cênicos-virtuais gratuitos com participação de público em todas as quartas-feiras. Divulgamos os dias e horários, disponibilizamos o *link* para acesso via Google Meet (acesso inicial ou acesso base). Podíamos transitar para o Streamyard ou grupo de WhatsApp criado na hora do jogo e depois voltarmos para o Google Meet, por



exemplo. Cada participante também recebeu um *link* após os experimentos para escrever, via questionário do Google Forms, como foi a experiência.

---

## AS (IN) EXPERIÊNCIAS...

---

Descreverei a partir daqui algumas experiências que foram criadas pelos/pelas participantes. A maioria foi apresentada em mais de um dia de experimento. Isso possibilitou observarmos a receptividade de públicos diversos e também avaliarmos alguns aspectos como o tempo do jogo e o modo de estimularmos os/as espectadores/as para interagirem e cocriarem.

Cada participante teve liberdade para criar sua cena (de no máximo 10 minutos) e também para escolher qual a plataforma a ser utilizada. Também decidimos limitar a quantidade de público por dia de experimento para que tivéssemos condições de mediar e interagir de fato com todos/todas de alguma forma. Então, tivemos, a cada dia, uma média de 20 espectadores/as que, a partir de divulgação nas redes sociais (páginas da Escola de Teatro, UFBA e de todos/todas participantes), se inscreviam (preenchem um *link* de formulário do Google Forms nome, e-mail e número de celular) para receberem o *link* do experimento. Tivemos um público diverso no que se refere à idade, à formação e à localização geográfica.

Início com os experimentos criados e realizados por Lincoln Aguiar (Graduado em Licenciatura em Teatro, UESB, professor efetivo da rede estadual de ensino, da educação básica, ator, diretor, músico e compositor) com cocriação do público:

**Jogo 1:** Jogo de contação de histórias “Entre amigos não há mistérios”.

Utilizando a plataforma Instagram, o jogo consistiu em criar uma dramaturgia curta em parceria – é claro – com o público. A escolha do tema pode variar, mas escolheu-se trabalhar com algo mais parecido com teledramaturgias,



abordando uma história que tratasse de relações amorosas e conflitos comuns decorrentes dessas relações.

O jogo foi realizado através de um recurso do Instagram denominado *IGTV*, que permite que vídeos maiores do que 60 segundos sejam compartilhados. O jogo aconteceu durante as três semanas em que foram realizados os experimentos com o público. Produzimos áudios com a história sendo narrada e compartilhamos semanalmente – dinâmica parecida com a das radionovelas. A primeira parte do enredo foi a única que Lincoln criou sozinho, servindo de introdução para que o público pensasse no que viria a seguir. Daí em diante, as outras duas partes foram criadas por quem interagiu com o vídeo publicado.

Algumas regras foram importantes para manter o jogo funcionando, a saber: a) a história só teria um protagonista-narrador chamado Cássio; b) depois de ouvir o áudio e/ou ler o texto na descrição do vídeo, o público poderia comentá-lo com propostas de continuação da história; c) depois de deixar uma proposta, o público lia outros comentários e poderia curtir aqueles de que mais gostasse; d) os comentários mais curtidos seriam os escolhidos para continuar a história.

Avaliamos que delimitar um único personagem-narrador protagonista foi importante para que o público não inserisse muitas outras personagens na história; por outro lado, essa estratégia limitou a criação. Também houve poucas interações com os vídeos. Percebemos que isso se deu pelo fato de que o perfil utilizado para o experimento tenha sido pequeno e não tenha “vencido o algoritmo” de entrega das publicações para outras pessoas – essa é uma das grandes batalhas dos artistas no “cyberverso”. Mesmo assim, conseguimos gerar as três partes da história em parceria com o público, e ela pôde ser acompanhada no perfil @escoladeimaginacao (Instagram).

O segundo experimento criado por Lincoln chama-se “Versificando”. Nele, utilizando a plataforma Padlet, foi proposta uma composição coletiva.

**Jogo 2:** Nesse jogo, a participação do público foi em tempo real, acompanhando as criações. Da mesma forma que no experimento 1, o público foi instigado a propor versos de uma canção e, depois de terminar o processo individual, ler e curtir os versos de outras pessoas. Assim, os versos mais curtidos entre os participantes compuseram uma canção coletiva. A melodia



ficou por conta de Lincoln, afinal, o objetivo era a de jogar com a escrita dos versos e não com os sons.

O Padlet é uma plataforma que funciona como um mural colaborativo; sendo assim, foram montadas colunas indicando as terminações fonéticas dos versos para auxiliar nas rimas (por exemplo: “Verso #01 – Terminado em a/ar”, “Verso 05# – Terminado em ê/er) e uma coluna livre para montagem de um refrão. Houve uma delimitação da criação aqui pela escolha (do próprio Lincoln) por manter as rimas organizadas, já que, quando terminasse a etapa de criação dos versos, ele teria pouco tempo para gerar uma melodia possível e apresentá-la no final do mesmo experimento. Ele acredita que, se tivesse havido mais tempo, teria conseguido propor versos mais livres, sem delimitação de terminação fonética.

Foram geradas duas canções durante o experimento, as quais Lincoln nomeou de “Navegar” e “Xananá”. A primeira contém versos baseados numa métrica conhecida como décima (10 versos) e um refrão; já a segunda conta com oito versos, sendo quatro para cada parte (estrofe) e um refrão. Ao final dos encontros, apresentamos as canções criadas por todos os participantes. A recepção foi bastante favorável e avaliamos que o jogo tem um fator de repetição alto e é exitoso por conta da brevidade e praticidade da plataforma escolhida.

Tivemos também a criação do jogo “Irrupta cartomante”, proposto pelo então estudante de mestrado, Raimundo Kleber de Oliveira Benicio:

**Jogo 3:** Segundo Kleber, trata-se de um *performer* sem rosto (ele), com status anônimo que dá instruções e sugere caminhos para uma interação virtual com o público. O acontecimento cênico-virtual foi desenvolvido de acordo com a quantidade de público participante e foi utilizada apenas a plataforma Google Meet. A Irrupta Cartomante é uma *performer* pronta para escutar e convidar a jogar. O ponto de partida é a escolha de uma carta do baralho de purificação espiritual e amorosa. O jogo consiste nas orientações iniciais dadas e na escolha de 4 participantes. Feita a seleção, os/as participantes foram convidados/as a escolher uma das cartas e Kleber orientava que eles digitassem no *chat* o número da opção desejada. Digitava-se 1 para fazer ritual de purificação (1º passo: respiração profunda; 2º passo: respiração acelerada e explosão; 3º



passo: pular e levantar as mãos dizendo “hu”). Digitava-se para ser seu *crush*. Digitava-se 3 para sair da apresentação (apertando alt+F4, se no computador, ou fechando a guia, se no celular).

Observamos, durante os experimentos, que esse jogo tem uma proposta maior de interatividade e depende de maior adesão ou receptividade do público. O tempo para cada participante/público interagir com o *performer* foi algo que precisou de ajustes; por isso, tivemos que limitar a 4 espectadores/as por experimento. Como tinha possibilidade de improvisos tanto do *performer*, como do público, algumas vezes, o ritmo caía e isso dificultava a manutenção do interesse e da atenção. Mas esse foi um dos jogos em que o humor e as risadas mais estiveram presentes.

O estudante da Licenciatura em Teatro, da UESB, Roger Moreira, propôs o jogo 4, o experimento coletivo denominado “*Cadáver Esquisito*”:

**Jogo 4:** Se caracterizou como uma linguagem de fragmentos, que objetivou desenvolver uma produção dramatúrgica, reunindo criações individuais, semelhante à prática desenvolvida pelos surrealistas. Agora repensada para a era digital e intermediada por plataformas virtuais de comunicação. Através de um grupo de WhatsApp criado no momento on-line, os/as participantes de cada dia de experimento foram estimulados a construir um texto a partir de uma determinada palavra compartilhada no grupo. Posteriormente, todas as frases eram agrupadas por Roger e era estabelecida uma relação de complementaridade. Criava-se uma espécie de dramaturgia segmentada.

Após experimentarmos, observamos que esse jogo descreve uma característica comum à “virtualidade”: a de ser sempre conduzida por uma comunicação fragmentada, incompleta, inconclusa. Foi esse um dos aspectos que consideramos ao investigar formas independentes das condições impostas pelo meio digital. Criamos um ambiente tecnologicamente mais seguro, ignorando os recursos de imagem e de som. Consideramos que a falha também pode ser adotada como um princípio criativo dentro dos ambientes virtuais. Além disso, seria possível explorar a participação e a criação do/da espectador/a sem obrigá-lo a ocupar uma posição de destaque e de exposição na tela, mas assegurando que o desenvolvimento do jogo não seria prejudicado pela indisposição



ou intimidação do participante, visto que, para se concretizarem, os experimentos dependem diretamente da interação e cocriação do público.

Como exemplo desse jogo, Roger pelo grupo de WhatsApp, disparou a palavra “quarentena” e os/as participantes se inspiraram nela e enviaram suas palavras. A partir de todas as palavras, ele criou o texto:

Estamos presos em nossas caixinhas, velando os nossos caixões, pirando as nossas cacholas, onde se deposita conhecimento e caos. Caos dócil em casa selvagem, corpas, guerras e mais de cem pais, sem paz, a paz do senhor. Minha amada, me come sua safada. Berinjela, na tigela e toda banguela, na forma casual de abrir as fronteiras do inesperado, que mudou a minha vida, a percepção do que é vida. A vida tá aqui, ali, acolá... a vida tá em todo canto, inclusive em nenhum lugar. Só não me chama de vida porque a carência nessa quarentena tá forte.

O jogo criado por Leonam Sandes, “Minha casa é sua casa – compartilhando poesias” através do Google Meet:

**Jogo 5:** O primeiro momento é “Minha casa é sua casa”, o convite ao público para entrar virtualmente na casa de Leonam, a se tornar pertencente também àquele lugar que era privado, mas que agora seria de todos que estavam participando. Assim, o público era convidado a tomar um café. Cada pessoa tinha que buscar em sua casa uma xícara com algum líquido de seu gosto (água, suco ou café, por exemplo). No segundo momento, três pessoas foram convidadas a contar, a relatar como estava sendo o viver em casa na pandemia e esse momento em que a tela parecia ser o único portal para o olhar do outro, para casa do outro, para o outro. Nessa parte do jogo, as pessoas tinham que traduzir aquilo que tinham dito em uma ação do corpo, como um momento em que o corpo também fala. O terceiro momento foi intitulado “O meu café tem gosto de saudade: o teu café tem gosto de quê?”. A partir dessa frase, cada um disse aquilo que o café trazia de gosto, de saudade, de lembrança. “É preciso ser poeta sempre” foi o quarto momento, no qual Leonam lia uma



poesia de Guimarães Rosa, “Saudade”. O quinto momento foi de criação livre de movimentos a partir da música “Alguém total”, de Ceumar e Dante Ozzetti. Essa música fala de abraço, logo, cada movimento que surgisse deveria partir do abraço. Leonam fez inicialmente os seus movimentos como um momento de apreciação e de provocação ao ato criativo; depois, todos criaram e apresentaram simultaneamente os seus movimentos a partir do abraço. O sexto momento, após a criação livre dos movimentos, recebeu o nome de “Palavra é pra ser dita”. Cada pessoa escrevia uma palavra no *chat*. Três pessoas escolhidas por Leonam escolheram uma das palavras mencionadas e disseram essa palavra com diferentes sentimentos ou de diferentes maneiras: medo, alegria, contando um segredo, raiva, amor, paz ou falando com um bebê, por exemplo. Assim, cada pessoa pôde experimentar formas diferentes de dizer, de brincar com as palavras. O último momento finaliza com a exibição de um vídeo-mímica, intitulado “Voar”. O vídeo-mímica foi criado a partir de uma oficina com as técnicas e princípios da Mímica Corporal Dramática, de Étienne Decroux, o pai da MCD, então, com esse momento poético, segundo Leonam, a poesia também está nos corpos e na forma como se olha o mundo.

Como todos os jogos descritos aqui, esse jogo de Leonam foi realizado em mais de uma quarta-feira, durante o período dos experimentos, com a participação do público. Observamos que a primeira vez teve um maior caráter de entendimento de como seria criar remotamente, de criar com o público, de garantir a experiência do corpo (totalmente nova e inovadora). Nas quartas seguintes, o experimento já foi realizado com maior entendimento das ações durante o desenvolvimento do jogo. Foi possível sentir a diferença de energia do público em cada dia de experimento. Houve dias em que o público reagiu de uma forma mais propositiva, participativa; e outros dias em que, apesar de uma maior liberdade do público para a experiência proposta, houve uma menor participação voluntária. Também percebemos que a duração do jogo pode ter afetado o público e a sua participação, por conta da quantidade de momentos propostos em que ficamos imersos na tela.

Finalizo com uma breve descrição de um jogo proposto por Nandalle Bispo, Lincoln Aguiar e Letícia Borghi. Esse jogo foi realizado apenas uma vez, no último dia de experimento. Foram utilizados o Google Meet, o Streamyard e o YouTube.



**Jogo 6:** Iniciou-se pelo Google Meet, no qual os idealizadores instruíram o público em relação à migração para as plataformas Streamyard e Youtube e o retorno para o Google Meet no final. Do Google Meet via Streamyard, o público migrou para o Youtube. Lá, assistiram *on-line* uma cena realizada por Lincoln em um quarto de sua casa. Tratava-se de um personagem jovem atordoado por conta do confinamento causado pela pandemia. Letícia ficou como administradora no Streamyard e fazia algumas intervenções (só com sua voz) na cena de Lincoln a partir do que o público escrevia no *chat* do Youtube. De repente, uma espectadora/Jovelina Maria começou pelo *chat* a fazer comentários estranhos, inconvenientes e preconceituosos sobre a cena, causando um certo desconforto em todos/todas os participantes. Não víamos seu rosto *on-line* e nem sua foto, só aparecia seu o nome e o gênero (feminino). O mal-estar gerado foi crescente e chegou ao ponto de algumas pessoas do público saírem e o jogo ter de ser finalizado. Quando Letícia interrompeu a cena de Lincoln, informando que não dava mais para continuar, orientou o público a retornar para o Google Meet para conversarem sobre o jogo. Foi aí que descobrimos (inclusive eu) que a “tal espectadora Jovelina Maria” se tratava de Nandalle, participante do projeto extensionista, a qual criou essa personagem que esteve junto com a plateia e que seus comentários no *chat*, interferiram na cena, mudaram seu rumo e provocaram o público.

Para melhor compreensão da participação da espectadora/Jovelina Maria no *chat*, transcrevo um pequeno trecho de seus comentários, que foi printado durante o experimento, e a reação do público – de acordo com a escrita de cada um, mas não identificarei com nomes reais para preservar suas identidades:

**“Jovelina Maria:** que música é essa

**Jovelina Maria:** tu tá se drogando

**Jovelina Maria:** tá todo mundo vendo! Tu é gay? Não faz assim com a mão!

**Espectador A:** isso é consequência da política...



**Jovelina Maria:** coisa do diabo

**Espectador B:** ciranda cirandinha vamos todos sidrogá

**Espectador C:** Amarra o cão, Jovelina

**Espectador A:** Está tudo conectado, Jovelina

**Jovelina Maria:** Tem de amarrar

**Jovelina Maria:** Coloca o hino

**Espectador D:** Quem é essa Jovelina? Alguém conhece? kkkk

**Espectador D:** esse ser humano não pode ser real kkkk fala sério”

Embora esse jogo tenha sido realizado apenas uma vez, como mencionado anteriormente, avaliamos que o mais interessante foi a utilização de todas as plataformas propostas e como cada uma possibilitou a migração do público e sua relação com a cena “virtual”. Além disso, a personagem da espectadora Jovelina Maria (Nandalle) interagiu “virtualmente” com o público e com a cena, gerando assim uma outra forma de provocar os/as espectadores a interagirem e a interferirem no jogo proposto. Também destacamos a necessidade de compreendermos a diferença entre o comportamento do público do teatro presencial e o do teatro *on-line* através da interferência, dos comentários no *chat* dentro da cena e da comunicação entre plateia e elenco.

---

## (IN) CONCLUSÕES...

A partir de cada jogo criado pelo/a artista/*performer*, ao longo dos nossos experimentos, vimos como cada rede, ambiente, ferramenta, plataforma



contribuiu de maneira interativa/participativa com o público, quais as possibilidades que elas nos ofereciam, enquanto espaço criador, e as suas funcionalidades.

No primeiro mês de investigação debatemos bastante. Qual é o lugar do teatro diante de um período pós-pandemia? Quais os prós e os contras com que nós, artistas-docentes-pesquisadores/as, teremos que conviver com o advento de novas formas de apresentação “virtual”? Vimos alguns espetáculos teatrais de grupos que já vinham, antes mesmo da pandemia, percebendo o lugar do teatro dentro desse *cyber* universo. Já no segundo mês de investigação, começamos a pensar nas plataformas e suas funções dentro dos jogos, ações e performances propostas. Como cada uma poderia sugerir ações que de fato trouxessem o público para dentro da obra e nos ajudassem a desenvolver a narrativa inicial que o jogo propusesse. Nos meses de novembro e dezembro, aconteceram de fato os experimentos com o público.

Percebemos que, após a experiência com esse projeto, estamos mais dispostos a construir outros tipos de conexão e convívio com o público. Para uma melhor compreensão e análise da proposta descrita, transcrevo alguns depoimentos de alguns/algumas espectadores/as, coletados via questionário Google Forms no final de cada dia de experimento, mas optamos por não revelar suas identidades. Foram feitas perguntas e solicitações: se já tinham participado de experiências cênicas “virtuais” anteriormente; pedíamos que relatassem quais as impressões que tiveram com a participação no experimento e, ainda, se tinham alguma sugestão para próximos experimentos:

**Espectador/a E:** Eu não fazia ideia de como se daria a dinâmica nesses moldes virtuais, mas confesso que me surpreendi bastante com a inventividade criativa das pessoas proponentes que apresentaram suas experimentações cênicas. As três apresentações, cada uma a seu modo, me envolveram de um jeito muito gostoso e divertido.

**Espectador/a F:** Esse mundo virtual é muito novo pra mim. Porém, sinto falta de me mover. Amei levantar para pegar o café (mesmo não tendo o hábito de beber). Talvez, pensar em formas de movimentos. Não sei. Só jogando uma impressão geral, daqui e de fora.



**Espectador/a G:** Gostei da proposta da criação da música, todos puderam participar e foi divertido. Não entendi o conceito da segunda e me senti desconfortável assistindo. Gostei da ideia da terceira, mas achei longa e também não gostei da forma que se abordou sexualidade nas interações. No geral, foi uma experiência nova que me fez pensar, mas preferia que as apresentações tivessem sido melhor revisadas e que o controle do tempo fosse mais rígido.

**Espectador/a H:** Os atores poderiam discutir suas apresentações entre si para se juntarem sob uma temática e integrar o início de uma apresentação com a próxima para que o público possa emergir melhor do início ao fim. Trazer mais plataformas virtuais para serem experimentadas.

**Espectador/a I:** Foi uma oportunidade bacana de experimentar a interação dos jogos por meio virtual em decorrência da pandemia. Achei que a ideia de trazer novas plataformas para a interação com o público foi muito boa para que a gente saia um pouco da ideia de que a interação seja apenas falar para a frente da câmera.

**Espectador/a J:** Caso o público não esteja disposto a cocriar, buscar possibilidades de como conduzir sem que fique naquela silenciosa expectativa (ou alguém do grupo se dispor a participar, mesmo que não seja o foco da proposta). Foi uma experiência muito bacana, parabéns.

**Espectador/a L:** Numa disciplina de mestrado, fizemos pequenas mostras cênicas experimentando a interação com o outro no espaço virtual. A experiência foi muito interessante, pois são outras possibilidades e ferramentas; e apesar do tempo de conexão que muitas vezes atrasava, a experiência aconteceu.

**Espectador/a M:** Achei que a plataforma Google Meet não prejudicou em nada a vivência. Talvez as propostas 2 e 3 não tenham sido completamente efetivas, o que é compreensível, pois exige do proponente uma outra relação com o



público, uma outra exigência para a criação de um ambiente de jogo. Talvez se a composição do experimento acontecesse na exploração da plataforma e não só um meio pra levar a cena, alguns detalhes se resolvam, em pensar, como quero que o espectador receba minha proposta dentro desse espaço virtual?

**Espectador/a N:** Diferente. Me senti em “casa” desde o princípio: com o clima amistoso e descontraído da sala. Os experimentos conversam e não criam abismos, mesmo sendo feitos paralelamente, porque estou como cocriador – isso é uma experiência extremamente agradável. Me senti dentro. Confortável. Ainda estou pensando sobre minha expressão e minha emoção inusitada de constrangimento – não foi por tá com a câmera ligada, nem pela pergunta. Foi pelas minhas questões de vida. Veio como uma bomba pensar daquela forma, mesmo que não pela primeira vez. É papel da arte. E lá vou eu dormir e pensar sobre a vida, saudades, café e cocriação. Obrigado.

**Espectador/a O:** De repente se duas pessoas morarem juntas e cada uma começar com seu próprio aparelho (tela) e a depender do desenrolar da proposta elxs se tocarem... la ser incrível... A questão do toque ou a falta dele (seja sexual ou não) tem sido algo que me mobiliza nesse tempo de distanciamento e isolamento social... Abraçar, fazer ou receber carinho, colocar a cabeça no peito de alguém... Ressignificar ou propor provocações dentro dessa perspectiva me interessa porque penso ser uma necessidade humana coletiva para quem tem respeitado as regras de distanciamento, e ao meu ver, é também o que faz as pessoas quebrarem com tais regras... Querer estar junto e sentir a pele do outro ser humano.

Diante de todas essas considerações, entendemos que esse é um processo de enfrentamento, de quebra de conceitos históricos em relação à necessidade da presença no teatro. Entendemos também que precisaremos ser mais permissivos/as e nos *autoatualizarmos* para construirmos redes de comunicação/conexão/criação e, talvez com isso, redes comunicativas e “virtuais” de experiências e de aprendizagens. Contudo, esse projeto acendeu uma luzinha no nosso imaginário para uma gama de possibilidades do fazer teatral, fazer arte em contato e em diálogo com o outro na “virtualidade”. Ainda existe muito o que descobrir e experimentar para poder falar com



mais clareza sobre como realizar um jogo teatral/cênico na “virtualidade” e nas potencialidades de um teatro remoto.

---

## REFERÊNCIAS

---

- » AUSTIN, John L. *Quando dizer é fazer: palavras e ação*. Tradução Danilo Marcondes de Souza Filho. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.
- » DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Introdução de Mil Platôs*. Paris: Minuit, 1980; Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.
- » DESGRANGES, Flávio. *A inversão da olhadela: alterações no ato do espectador teatral*. São Paulo: HUCITEC, 2012.
- » DUBATTI, Jorge. Teatro, convívio e tecnovívio. In: CARREIRA, André Luis A. N.; BIÃO, Armindo Jorge de C.; NETO, Walter Lima T. (Orgs). *Da cena contemporânea*. Rio Grande do Sul: ABRACE, 2011.
- » DUBATTI, Jorge. *Experiência teatral, experiência tecnovivial: nem identidade, nem campeonato, nem melhoria evolutiva, nem destruição, nem laços simétricos*. São Paulo: Rebento, 2020.
- » FÉRAL, Josette. *Por uma poética da performatividade: O teatro performativo*. In: Revista Sala Preta, São Paulo, nº 8, 2008.
- » LARROSA, Jorge. *Tremores: Escritos sobre a experiência*. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.
- » MUNIZ, Mariana Lima; ROCHA, Maurílio Andrade. *A relação entre Teatro e Internet: tensionamento do tempo e do espaço do acontecimento teatral*. Belo Horizonte: Pós, 2016.
- » PICON-VALLIN, Béatrice. *Os novos desafios da imagem e do som para o autor: em direção a um super-ator?* Revista Cena, n.7, 2009.