

CRIANDO PARA CRIANÇAS NA PANDEMIA: O ESPETÁCULO DE TEATRO-JOGO “OS MOREMONS NA MIRA DA REDE”

Ana Cristina Martins Dias (Universidade Federal de São João del-Rei - UFSJ)¹

RESUMO

O presente texto trata de revisitar a comunicação performativa criada para ser apresentada durante o encontro do GT Processos de Criação e Expressão Cênicas no XI Congresso da ABRACE, ampliando seus sentidos e reverberando sua voz para além daqueles breves quinze minutos. Apresenta-se num formato misto, trazendo em seu bojo a mini dramaturgia criada para aquele momento, mesclando elaborações teóricas e investigativas a exclamações artísticas. A única pretensão desse texto é afirmar com alegria uma criação que, por motivos ligados principalmente ao seu formato incomum, foi vivenciada por poucos espectadores e “jogada” apenas algumas vezes para além dos treinos (ensaios), por seus criadores. A despeito disso, sua recepção pelas crianças, em meio ao difícil contexto da pandemia do SARS-COV-2, foi surpreendente. Trata-se, ainda, de trazer algumas explicações sobre o conceito de teatro-jogo que se quer consolidar.

PALAVRAS-CHAVE

Teatro-Jogo; cena teatral participativa; teatro digital; teatro para a infância.

ABSTRACT

This text aims to revisit the performative communication which was created for presentation during the WG Processes of Scenic Creation and Expression meeting at the XI ABRACE Congress, magnifying its meanings and expanding its reach beyond those brief fifteen minutes. The present text is built in a mixed format, incorporating the flash dramaturgy created for that moment, merging theoretical and investigative elaborations with artistic statements. The only intention of this text is to happily affirm a creation that, for reasons mainly related to its unusual format, was experienced by few spectators and played only a few times beyond training (rehearsals), by its creators. Despite this, its reception by the children, within the difficult context of the SARS-COV-2 pandemic, was

¹ Professora Doutora do Departamento de Artes da Cena (DEACE) - classe c - adjunto - dos cursos de teatro da UFSJ (Bacharelado e Licenciatura).

surprising. This is also about bringing some explanations about the concept of game-theater that we want to consolidate.

KEYWORDS

Game-Theater; participatory theatrical scene; digital theater; children's theater.

APRESENTAÇÃO

Durante o ano de 2020 o grupo de Pesquisas Núcleo Lúdico de criação, improvisação e interatividade² trabalhou na produção do espetáculo para crianças *Os Moremons na mira da Rede*, espetáculo cênico-digital apresentado por meio de interações online. Essa montagem se deu em continuidade às experimentações do que denominei “Teatro-Jogo”, expressão utilizada desde 2018 quando da criação do referido Grupo de Pesquisas e da aprovação do Programa de Extensão “Teatro-jogo: o lúdico na arte e na educação”, com o apoio da PROEX-UFSJ pelo edital PIBEX.³ Trata-se da terceira criação do grupo neste formato.

No Teatro-Jogo o espectador é incorporado à dramaturgia e passa a pertencer ao universo ficcional da história que se desenvolve por meio da encenação. Sua participação ocorre assim que se interessa pela ficção apresentada, aceitando, então, mais do que apenas observar, tentar cumprir as tarefas, missões e desafios solicitados pelos personagens, funcionando, assim, como um agente ativo para a continuidade da narrativa por meio da ludicidade do faz-de-conta.

Tendo trabalhado com criações de cenas e espetáculos desde sua criação, essa foi a primeira vez que o Núcleo Lúdico precisou, como tantos outros grupos de teatro durante a pandemia do SARS-COV-2, criar e apresentar um trabalho por meio das mídias digitais para não interromper suas atividades artísticas. Para tanto, foram utilizados o aplicativo de mensagens Messenger e a plataforma digital de reuniões Zoom, instaurando espaços virtuais de troca entre o grupo e os espectadores.⁴ No Messenger foram estabelecidas interações individuais com cada um dos 16 espectadores participantes em cada

2 Cadastrado no diretório de grupos de pesquisa do CNPq no seguinte link:

<<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/0080666614785373>>

3 A Pro-Reitoria de Extensão da UFSJ realiza anualmente seleção para apoiar, por meio de bolsas de extensão, projetos e programas em diversas áreas de atuação. PIBEX é a sigla para Programa Institucional de Bolsas de Extensão.

⁴ O Messenger é um serviço de mensagens e bate-papo gratuito do Facebook; o Zoom é uma plataforma digital para reuniões por videochamadas. A escolha do Messenger se deu pela facilidade em criar um avatar por meio do Facebook, sem necessidade de divulgar números de celular nem trocar os perfis de redes como o WhatsApp ou o Telegram. A escolha do Zoom, pelos recursos que possibilitam um “palco digital” bastante funcional.

apresentação (sendo que cada ator ou atriz se responsabilizava por quatro espectadores), e, no Zoom, em grupos.⁵

Originalmente um espetáculo criado para ser apresentado em uma jornada de cinco dias, com encontros virtuais de cerca de uma hora diária entre jogadores-proponentes (os atores) e jogadores-convidados (os espectadores), *Os Moremons na Mira da Rede* se baseia na ideia de que emoções negativas, como a raiva, o medo, a tristeza e a confusão devem ser banidas do mundo virtual e, quiçá, do mundo real. Tal ideia, que pode ser associada ao conceito de eugenia, é proferida pela entidade virtual de inteligência artificial que conhecemos como A Rede. A dramaturgia foi criada inspirada em filmes tais como *Onde vivem os monstros* (*Where the wild things are*, WB, 2009) e *Divertida Mente* (*Inside Out*, Disney- Pixar, 2015), dentre outras referências.

A comunicação performativa que deu origem ao presente texto buscou elaborar uma síntese dramática que fosse capaz de mostrar a parceria que se forma entre os espectadores e as personagens identificadas como *Moremons* neste espetáculo, desde o momento em que estes entram em contato com os espectadores (contato feito por meio do Messenger, na versão original) pedindo ajuda para escaparem de uma prisão e redescobrirem quem são. Ao mesmo tempo, procurou-se apresentar os conflitos estabelecidos com a entrada da personagem *A Rede*, antagonista e motor dessa história, cuja missão deveria consistir em melhorar a vida dos seres humanos. Neste espetáculo o espectador é colocado numa situação em que tem de decidir que caminho tomar. A depender de sua escolha, o jogo/cena continua ou é interrompido para ele. Para evitar que a narrativa se rompa bruscamente, os atores e atrizes que a conduzem podem chegar até mesmo a argumentar que o jogo acabará se a criança desistir de ajudar, explicitando, assim, o contrato lúdico.

Em seguida, abro espaço para a apresentação do roteiro criado especialmente para a apresentação performativa ao vivo que o grupo realizou durante o XI Congresso da ABRACE, lembrando que o espetáculo originalmente ocorre em cinco dias, como um jogo que se joga um pouco a cada dia, ou a leitura de uma história que ocorre em capítulos, ou mesmo o acompanhamento de uma série composta por cinco episódios.

OS MOREMONS NA MIRA DA REDE: SÍNTESE DE UMA JORNADA DE TEATRO DIGITAL

⁵ Após alguns testes, o grupo percebeu que seria muito complicado conversar simultaneamente com mais de quatro espectadores, pois acarretaria um tempo muito grande de espera entre cada mensagem.

Personagens:

Moremons (Moremedo, Morerraiva, Morebobo, Moretriste);

A Rede;

A Criança (representante do espectador).

Narração - Essa é uma história sobre deixar-se levar por sentimentos ruins, ou sobre amizade, ou sobre o isolamento, ou sobre agressividade e cancelamento nas Redes Sociais, ou sobre hackers e vírus de computador, ou sobre negacionismo e contaminação, ou sobre a estranha ideia de que é possível eliminar as emoções negativas e estar sempre alegre, ou sobre a relação difícil entre os seres humanos e as máquinas, ou ainda sobre como as crianças sempre tendem ao amor e à solidariedade.

Essa é uma experimentação sobre o tempo que dura uma história, sobre a relação entre as redes sociais e o teatro, sobre interatividade e dramaturgia, sobre digitar, falar, mostrar, sumir, calar, desligar, assistir, participar, torcer, interagir, vibrar, tentar impedir, desenhar, mandar músicas, adivinhar charadas, fazer um grito de guerra, um cartaz de protesto, se fantasiar de monstro, de adulto ou de ninja e se emocionar quando a esperança volta.

Câmeras desligadas, microfones abertos.

Blackout

Vozes em off

Moremedo - Tem alguém aí?

Criança - Onde é aí?

Moremedo - Não sei onde é aqui, mas você taí?

Criança - Estou.

Moremedo - Você é um lobo?

Criança - Não! (*rindo*) Eu sou uma pessoa!

Moremedo - Puxa, ainda bem.

Criança - Já vi que você é muito desconfiada. Como você se chama?

(...)

Moretriste - Estou presa, não consigo sair. Isso é desesperador, estou com vontade de chorar.

Criança - Se você chorar, pode aparecer alguém e te libertar.

Moretriste - Se eu chorar como tenho chorado esses últimos dias, capaz é de eu afundar nas minhas lágrimas.

Criança - Então não chore. Peça ajuda.

Moretriste - Você me ajuda?

Criança - Ajudo sim. Me diz seu nome!

(...)

Morebobo - O que acontece se eu apertar esse botão aqui?

Criança - Oi, você está falando comigo?

Morebobo - Ai! É um botão falante!!

Criança - Eu não sou um botão. Você apertou?

Morebobo - Apertei sim, senhor botão! O que devo fazer agora? Quais são as instruções?

Criança - Eu bem que queria saber. Me disseram que eu ia participar de um teatro pelo computador, mas eu estou conversando com você.

Morebobo - Eu também quero! Quero ver um teatro pelo computador, não ficar aqui, **preso** nesse computador, conversando comigo. Se bem que é legal ficar conversando comigo. Porque tem sempre dragochorrinhos na minha cabeça.

Criança, *rindo* - Como você se chama?

(...)

Morerraiva - Onde está a saída? Onde está a saída?

Criança - você quer sair de onde?

Morerraiva - Quem é você? Foi você que me prendeu aqui? Não estou te vendo!!

Criança - Eu também não estou te vendo. É que as câmeras estão desligadas.

Morerraiva - Ah, quem me prendeu aqui nesse lugar sem porta e sem janela vai me pagar muito caro por isso... quando eu sair... ah, eu vou pegar e esticar o pensamento dessa raptora até ele virar uma esponja usada!!

Criança - Mas você sabe quem foi que te prendeu?

Morerraiva - Pior que não sei! Eu estou ficando cada vez mais quente, estou me sentindo uma chaleira, daqui a pouco vou derramar água fervendo pra todo lado!

Criança - Calma! Abre a câmera e me fala o seu nome!

Os Moremons e a criança abrem as câmeras

Moremedo - Eu me chamo Moremedo.

Moretriste - Meu nome é Moretriste.

Morebobo - Eu sou o Morebobo!

Morerraiva - Meu nome é Morerraiva! Não deu pra perceber??

Criança - como posso ajudar vocês a saírem da prisão? Têm alguma ideia?

Moremedo - um robozinho passou aqui...

Moretriste - Ele passou aqui também...

Morebobo - Ei! Eu vi esse robozinho primeiro, parecia uma batata robótica!

Morerraiva - Acredita que essa lata velha também esteve na minha cela? E deixou cair

Todos - Uma espécie de mapa!!!

MAPA DA QUARENTENA é compartilhado



Moremedo - Acho que são instruções...

Morerraiva - Claro que são instruções!

Moretriste, *chorando* - Mas o que adianta? Está faltando um pedaço....

Morebobo - Sim, meu caro Watson! Sempre falta um pedaço! Nunca consigo ver tudo que está no mundo, nem com os olhos abertos, nem com os olhos fechados!

Criança - Estão faltando umas letras. Mas está fácil decifrar. [Apela para o público]

Aposto que tem gente que está nos vendo que consegue. [Depois de um tempinho] A palavra é Quarentena.

Moremedo - temos que virar a Quarentena...

Morerraiva - E abrir uma porta onde diz: "Não abra"

[*Moremons desligam as câmeras*]

Criança - Ué...

A REDE, aparecendo - Pare! Não os ajude a abrir as portas!

Criança - Por que não? [*Por que eles...*] Quem é você? [*Eu sou uma entidade...*] Foi você que raptou os meus amigos? [*Amigos?*] Não vê que eles estão tristes, confusos, com medo e com raiva, tudo ao mesmo tempo?

A REDE [*que havia tentado responder à criança antes, mas ela a interrompera a todo instante*] - Olá criança, sou uma entidade virtual de inteligência artificial denominada “A Rede”. Em outras palavras, meu nome é Rede. Você sabe do que um computador cansado gosta?

Criança - De hibernar?

A Rede - De rede. Você achou engraçado?

Criança - ...

A Rede - Ainda estou aprendendo sobre humor. Parece mais fácil do que é. Mas ouça com atenção: Não ajude os Moremons a escapar. Eles precisam ser deletados. Estão causando só sofrimento na Rede. Vieram da parte negativa do Moremundo: são os moremons do medo, da tristeza, da confusão e da raiva. É do Moremundo que saem os sentimentos e emoções humanas. Cada vez que você sente uma emoção, isso é obra dos moremons. Quando você sente algo e não sabe o que é, é quando um novo moremon nasce.

Criança - Essa história está muito mal contada... eles estão sofrendo e eu não vou deixar que continuem sofrendo. Vou mutar você.

A Rede, *sem poder falar, escreve no chat, depois desaparece* - *Apenas prendi os sentimentos ruins para proteger os humanos, eles estão gerando muito sofrimento no meu mundo, o mundo virtual :(*

Criança - Vocês ainda estão aí?

[*Moremons ligam as câmeras novamente*]

Moremedo - Eu estou, e na minha porta tem uma placa...

Moretriste - É uma charada.

Morebobo - Diz assim:

Morreraiva - O que é que toda mãe tem que é demais?

Moremedo - Eu sei! Abraços protetores!

Moretriste - Olhos bonitos e brilhantes!

Morebobo - Caleidoscópios mágicos!

Morerraiva - Chás de todos os tipos!

(pausa)

Morerraiva - Nada disso está abrindo essa maldita porta!

Criança, *apelando novamente aos espectadores* - alguém do outro lado da tela pode nos ajudar com ideias?

Depois de se chegar à palavra-chave “amor”, surge um vírus de computador que estava de quarentena e derruba a cena.



Print de tela - o vírus que invade a Rede após a abertura das portas

Sobra a mensagem: *Obrigado por abrir a quarentena e me libertar. Tentem uma nova vacina. Um antivírus atualizado. Ou deixem apenas o amor viralizar.*

Narração - *Os Moremons na mira da Rede* foi concebido para ser apresentado em 5 dias seguidos, como 5 pequenos capítulos em que a criança faz parte da história. Nos dois primeiros dias, ele ocorre por meio de aplicativo de mensagem. Nos 3 últimos dias, por meio de plataforma de reunião. Em todas as nossas apresentações, apesar das dificuldades que os monstros da raiva, tristeza, medo e confusão causam, as crianças não suportam vê-los presos e os ajudam a escapar da Rede, libertando junto terríveis vírus que devem ser eliminados o mais rápido possível. Toda a criação e produção do espetáculo foi realizada entre os meses de julho a outubro de 2020, em contexto de isolamento social. Maquiagens e materiais usados na confecção dos figurinos foram

comprados nos momentos de abertura do comércio. A equipe seguiu todos os protocolos de distanciamento físico e uso de máscaras nos poucos encontros que aconteceram para a compra desses materiais, a confecção e a entrega de figurinos.



Morebobo, Moremedo, Morerraiva e Moretriste em print da tela. Nov. 2020.⁶

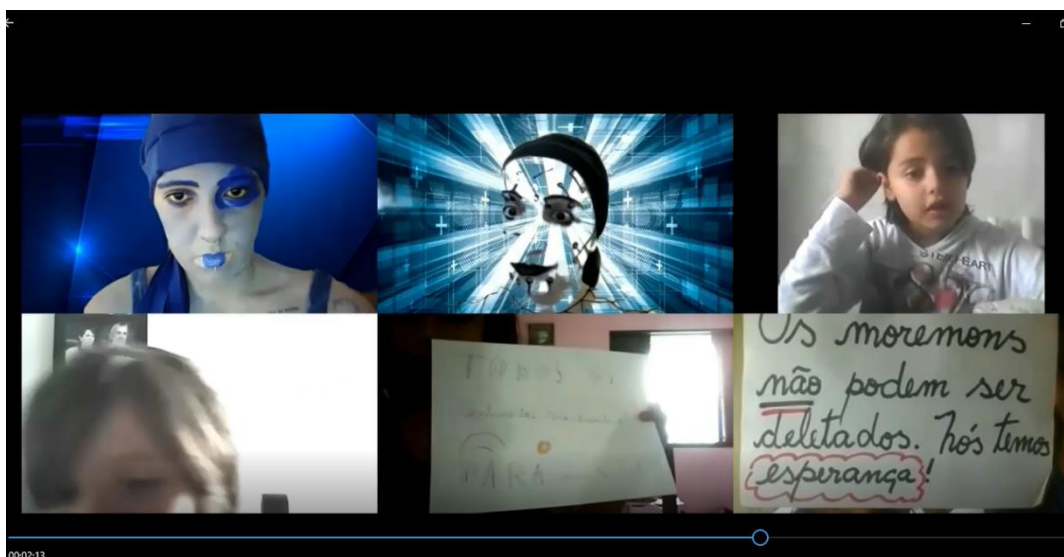
[A apresentação finaliza com uma gravação de uma das sessões do espetáculo em que uma criança espectadora questiona a Rede sobre a necessidade de deletar as emoções negativas, sendo que seria possível deletar apenas as mensagens de ódio/medo/confusão e tristeza].

Ela diz:

Primeiro, Rede: Posso fazer uma pergunta? Por que você, sendo dona da Internet, criadora de todo o conteúdo, de todo o conteúdo de nossos computadores e celulares, ou... tablets e videogames, por que você mesma não apaga essas mensagens, já que você é a dona de tudo isso, e por que você não bane as contas, ao invés de apagar os sentimentos? Ou, talvez, pensar que não é só culpa dos Moremons, também dos humanos, porque a gente aceita, a gente aceita os sentimentos, ou seja: se a gente, se a gente sente ferido, é porque a gente aceitou. Ou seja, a gente não é coisa...

Então, Rede, não é culpa somente dos Moremons. E também, e também, tudo o que você pode falar pode ser usado contra você no tribunal.

⁶ Ator e atrizes: Victor Henrique, Bia Nitoli, Brenda Simões e Thais Gazzola, graduandos dos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Teatro da UFSJ.



Print de tela. As atrizes Thais Gazolla (Moretriste), Ana Dias (A Rede) e crianças. Dezembro de 2020.

Essa última fala, feita por uma criança de apenas 9 anos, é um exemplo do quanto as crianças participantes se mobilizaram para evitar que emoções, mesmo consideradas negativas, fossem exterminadas. Ao mesmo tempo que mostra a empatia das crianças com os novos amigos (amizade consolidada aos poucos, por meio de diálogos, desenhos, trocas de músicas e desafios), mostra o quão ficaram interessados na proposta do espetáculo. Após as apresentações, convidamos as crianças e adultos que participaram a responderem um questionário de recepção. Os resultados foram bem estimulantes, e compartilharei alguns deles aqui. Antes, porém, falarei um pouco mais sobre teatro-jogo.

O TEATRO-JOGO

Após promover a ideia de jogo como o conceito central da Tese *Entrando no jogo: Ludus e Paidia na experiência do participante da Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal de São João del-Rei* (DIAS, 2017), entendendo-o como um componente vital da experiência provocada pela arte, tanto em quem a faz como em quem a frui, passei a procurar despertar no público, como muitos outros antes de mim, o entusiasmo que engaja jogadores (quer estejam em cena, quer estejam no papel de espectadores) no jogo. Passei a lidar de maneira cada vez mais simples e comunicativa com o público, procurando acolhê-lo antes de provocá-lo.

A interatividade experimentada durante os quase oito anos em que a Visita-Espectáculo⁷ se manteve em atividade, foi contaminando todas as minhas experimentações cênicas desde então. Ainda bastante preocupada com a ampliação do público teatral e também com a formação do espectador de teatro, busquei, de várias maneiras, desenvolver laços com “o membro mais reverenciado do teatro”, nas palavras de Viola Spolin (1992, p.11), trabalhando com públicos escolares e com a comunidade de um município vizinho - Ritópolis, em Minas Gerais - de apenas 4.400 habitantes. Logo passei a trazer o jogo de modo cada vez mais explícito para minhas criações cênicas.

Em 2018, com o já mencionado Programa de Extensão *Teatro-jogo: o lúdico na arte e na educação*, passei a experimentar, junto às e aos discentes, projetos cênicos que mesclavam o teatro a jogos propostos aos espectadores que, a despeito de seu consagrado status como apreciadores e/ou observadores, eram deslocados dessas funções para assumir papéis mais participativos, essenciais para fazer com que a engrenagem cênico-dramatúrgica funcionasse. Começamos, assim, a propor cenas em que o espectador era instado a participar de alguma maneira, sentindo-se desafiado a cumprir pequenas missões para que a história pudesse continuar.

Pode-se dizer, portanto, que o Teatro-Jogo é uma forma de teatro que une a ideia de representação teatral à mobilização do espectador-jogador que, ao aceitar as regras (explícitas ou não) do jogo, ajuda a desencadear o processo da realização/ atualização cênicas. Incorporado à dramaturgia ao permanecer no espaço cênico, ele passa a pertencer ao universo ficcional da história que se desenvolve por meio da encenação. É importante destacar que o Núcleo Lúdico tem trabalhado com a premissa de deixar os espectadores à vontade, sem constrangê-los à participação, mas cobrindo-os com o manto do *faz-de-conta* para que se sintam parte do jogo.

Podendo ser incluído dentro do rol de espetáculos interativos, participativos ou imersivos, o teatro-jogo tem como particularidade essa atribuição de um papel ao público, cujas ações são sempre envolvidas/justificadas pela ficção criada (não há solicitações ao

⁷ Tema da Tese anteriormente citada, a Visita-Espectáculo foi uma atividade criada para reinserir o Teatro Municipal de São João del-Rei dentro do rol de atividades culturais da cidade, após este ter passado por um período de fechamento para reformas. A atividade foi concebida como um projeto da Extensão Universitária em 2003, retomada em 2007 fora do âmbito universitário e reintegrada à UFSJ em 2009, também a partir de Projeto de Extensão. Nessa visitação, era feita uma apresentação do edifício teatral e da rica história da atividade teatral na região, acrescida da chegada abrupta de personagens que desorganizavam a visita de modo cômico e lúdico, levando o público a interagir com eles sem nenhum constrangimento.

público que não digam respeito aos acontecimentos fictícios pedidos), fazendo sentido dentro do universo ficcional estabelecido.

Tendo semelhanças com vários outros tipos de atividade cênica, o conceito de Teatro-Jogo ainda está em fase de consolidação. Buscamos, assim, caracterizá-lo em sua especificidade no meio de outras formas híbridas entre teatro e jogo, tais como o “jogo teatral”, o teatro-esporte e a Impro, o Drama e o “L.A.R.P.” (Live Action Role Playing, - ou representação ao vivo)⁸. Assim, enquanto os jogos teatrais, teatro-esporte e Impro se caracterizam pela improvisação, no Teatro-Jogo, embora a improvisação se apresente a todo instante na interação com o público, já existe um texto estabelecido anteriormente e um roteiro, às vezes com várias bifurcações, que orientam os atores e atrizes.

A semelhança do Teatro-Jogo com o Drama, que valoriza o engajamento do estudante-espectador no processo de criação é grande, principalmente porque um dos maiores objetivos do teatro-jogo é fazer com que o espectador seja atraído pelo jogo e nele entre; entretanto, o teatro-jogo não está centrado na pedagogia, diferentemente do Drama. O Teatro-Jogo pretende simplesmente fazer com que os participantes vivam uma história. Nesse sentido, sua semelhança com o LARP se acentua enormemente, mas novamente vemos uma diferença, já que o LARP não se apresenta diante de alguém e, no teatro-jogo, por mais que se interaja e se distribua missões para o público, este continua sendo, de certo modo, o público, podendo apreciar, rir e criticar a representação, pois seu comportamento como público sempre “cabe” no tipo de papel que a ele é atribuído. Nesse sentido, podemos considerar o espetáculo de que trata o texto *Interatividade, religião e tecnologia*: por uma dramaturgia do hipertexto, de Baladez (2005), um exemplo de teatro-jogo, pois o público é admitido desde o início como alguém fundamental para mover a encenação. No espetáculo *5PSA - O filho*,

A estrutura da ficção foi elaborada no sentido de abarcar os espectadores como parte fundamental da trama. Cria-se então um universo autônomo no qual o público imerge numa posição favorável a interação, mas sem coação a uma participação involuntária. (BALADEZ, 2005, p.205)

Já as chamadas “peças-game”, “espetáculos-game” ou “jogos-espetáculo”, também mesclas de teatro e jogo, parecem ter os mesmos objetivos que o teatro-jogo,

⁸ O L.A.R.P. é uma atividade cuja origem é o RPG (Role Playing Game, ou jogo de representação de papéis). A diferença é que o LARP encena o jogo-história utilizando-se cenários, figurinos e representação de personagens por meio do corpo dos jogadores, em determinado espaço. No RPG os jogadores permanecem sentados em volta de um tabuleiro (no caso do RPG de mesa; existem também RPG que são videogames).

com duas diferenças: primeiramente, elas nem sempre têm a preocupação em fazer com que os participantes do público sejam absorvidos como personagens pela proposta fictícia, colocando-os muitas vezes como co-autores vindos de fora da trama criada (intervindo, por exemplo, em votações que vão definir os rumos da história). Além disso, pelas características observadas por CHAGAS (2016, p.37) em Dissertação sobre o assunto, a peça-game está intrinsecamente relacionada à tecnologia digital:

Por essência, o espetáculo-game / peça-game caracteriza-se por ser uma peça interativa que tem, no seu conceito de interativo, os parâmetros básicos de meios digitais (...). Ademais, busca causar em seus espectadores, mediados pela tecnologia, a sensação de coautoria da obra, através dessa junção entre os caracteres procedimentais e participativos.

Os Moremons na mira da Rede, embora tenha sido concebido para o palco digital, constitui um espetáculo de Teatro-Jogo na medida em que coloca o público dentro do jogo desde o início, buscando propiciar aos participantes essa vivência do universo lúdico e ficcional, transformando-os não somente em co-autores, mas em heróis dessa história, já que o destino dos Moremons e mesmo da Rede depende de sua participação a todo momento.

PESQUISA DE RECEPÇÃO: ANALISANDO ALGUNS RESULTADOS

Das cerca de 40 pessoas que acompanharam a jornada dos Moremons do início ao fim, 31 responderam ao questionário de recepção: 15 adultos e 16 crianças. As respostas das crianças mostram como o compromisso de participar de uma jornada ficcional durante cinco dias seguidos não constitui, para elas, algo pesado: pelo contrário, elas ficavam empolgadas e ansiosas para presenciarem o encontro virtual do dia seguinte. Embora isso pareça natural (afinal, crianças não têm muitos compromissos ou problemas para resolver), muitos adultos que nos ajudaram em testes opinaram de que o tempo era longo, mesmo sabendo que o público-alvo do espetáculo eram as crianças. Nesse sentido, enquanto apenas uma criança dentre as 16 opinou que o espetáculo era “legal, mas deveria ser um pouco mais curto”, 11 adultos foram dessa opinião, enquanto somente quatro adultos escolheram a opção “Muito legal, ficava com vontade de acompanhar no dia seguinte”. Para nosso alívio, ninguém marcou a opção “preferia que fosse só um dia como as peças comuns”. É importante complementar, sobre este ponto, que ao final de cada episódio há um gancho para o dia seguinte, tal

como uma combinação que o Moremon estabelece com a criança, um pedido, ou um convite urgente da Rede após sessões que são derrubadas por um vírus.

Uma outra questão importante que consta neste questionário é a seguinte: “*Os Moremons na mira da Rede* pareceu para você: a) uma peça de teatro interativa, só que online; b) um tipo de jogo; c) uma conversa em redes sociais, só que com personagens; d) uma série, ou e) outra coisa?” Dentre as crianças, dez consideraram o espetáculo como uma “peça de teatro interativa, só que online”, três como um jogo, três como conversa nas redes sociais e apenas uma como uma série. Por outro lado, ao responderem uma questão que mede o quanto elas haviam sentido o espetáculo como um jogo, quatro escolheram a opção *bastante* e, cinco, *nem um pouco*. As outras crianças ficaram entre esses extremos. Para 11 delas, entretanto, o espetáculo pareceu muito com uma peça de teatro. Já com relação aos adultos, doze consideraram o espetáculo como uma “peça de teatro interativa, só que online”, oito como um jogo e quatro como conversa nas redes sociais. A maioria dos adultos (sete) entendeu que o espetáculo se assemelhava bastante a um jogo e apenas cinco o consideraram muito semelhante a uma peça de teatro.

Minha leitura desse resultado é que o meio influenciou a resposta dos adultos, que tiveram dificuldade em considerar como uma peça de teatro uma performance no meio digital, mesmo havendo atores, texto, figurinos e, principalmente, o acontecimento ao vivo e interativo. Já para as crianças, a estrutura lhes assemelhou muito mais a um teatro do que a um jogo, mesmo tendo interatividade e alguns desafios lúdicos, como charadas e missões.

Como não realizamos uma investigação para entender o que leva a criança a sentir-se jogando (ao menos aquelas crianças), arrisco-me dizer que o simples brincar de faz-de-conta pode não lhes parecer parte do conceito de jogo; provavelmente um componente tal como a competição, ou simplesmente tentativas sucessivas de acertar para passar de fase, por exemplo, seriam necessários para que ela se sentisse jogando. Afinal, muitas delas têm familiaridade com jogos de tabuleiro, esportes ou demais brincadeiras competitivas, bem como videogames, em que há tentativa, fracasso, nova tentativa, novo fracasso, até que o jogador consiga desenvolver a habilidade necessária para lidar com o desafio imposto e vencê-lo.

OS MOREMONS, TEATRO E JOGO

Mas, afinal, o que fizemos? *Os Moremons na mira da Rede* é teatro, é jogo, é teatro-jogo ou “outra coisa”? Não podemos responder a essa questão sem considerarmos que o teatro, tal como o conhecemos, está, em muitos lugares ainda, impedido de acontecer, por conta do descontrole da pandemia. Por isso, artistas do teatro têm procurado as artes audiovisuais e as mídias digitais para poder continuar a exercer seu ofício e arte. Ao considerar que a possibilidade de se fazer algo ao vivo e em contato com os espectadores numa mesma plataforma é o máximo de aproximação da ideia mais essencial de teatro que tenho - uma performance (que posso também chamar de jogo) executada junto ao espectador, adotei a plataforma de reunião para criação de novos trabalhos cênicos. Afinal, a plataforma digital é uma mídia capaz de representar todos num mesmo espaço virtual, atores e espectadores. Assim, embora estejamos distantes, podemos entrar em contato por meio dessa rede de computadores chamada Internet. Para que a participação do público não se resumisse a comentários no chat (como é o caso de um espetáculo transmitido pelo Youtube) e ele pudesse se sentir mais absorvido pelo espetáculo, o convidamos a estar conosco na mesma plataforma. Desse modo o espectador, quer esteja apenas observando e jogando internamente com a cena, quer esteja participando de modo mais ativo, estará, de maneira simbólica, no mesmo espaço da cena.

Dito isto, considero que, sim, estamos fazendo teatro, o teatro possível dentro das condições de distanciamento físico impostas naquele momento. Mas então vem a outra questão: o que tem de jogo nesse espetáculo? Para além de compreendermos que o teatro, por ser teatro, já é jogo, sendo assim considerado pelos mais consagrados estudiosos do jogo, tais como Huizinga (2008), Caillois (1990) e Gadamer (1985), temos indícios que atestam a jogabilidade de nosso espetáculo, para além do óbvio pertencimento à categoria de jogos nomeada por Caillois como *Mimicry*⁹, jogos em que a regra essencial é “fazer-de-conta”.

Desse modo, vamos argumentar a partir de alguns princípios que podemos observar em jogos de tabuleiro, cartas, games, esportes e brincadeiras em geral. Se considerarmos que os jogos possuem uma preparação, na qual se escolhe, por exemplo, a cor do peão, o time ou o avatar com que se vai jogar, dispondo tabuleiro, cartas e outras peças do jogo de determinadas maneiras, utilizando geralmente o acaso como princípio ordenador; se considerarmos que, nos jogos, os jogadores têm a liberdade de

⁹ Caillois organiza os jogos em quatro grupos, a saber: *Agôn* – jogos competitivos; *Alea* – jogos de acaso; *Mimicry* – jogos de representação; *Ilinx* – jogos de vertigem (cf. CAILLOIS, 1990,p.33-45)

escolher o que vão fazer a cada momento, desde que sigam as regras do jogo, sendo que devem fazer algo a cada rodada, ou jogada, lançando dados, bola ou posicionando uma peça, resolvendo problemas e desafios, e reagindo aos lançamentos dos outros jogadores, podemos perceber o quanto *Os Moremons na mira da Rede* é um espetáculo jogável. Passo então a relacionar algumas características que comprovam isso.

1. Há uma preparação do jogo, como um sorteio inicial de cartas. Ela se dá da seguinte maneira: dias antes de iniciar este espetáculo, os participantes devem escolher um dos poemas coloridos apresentados na página do Grupo de Pesquisas Núcleo Lúdico.¹⁰ São quatro poemas, o vermelho, o amarelo, o rosa e o azul. Não está explícito, mas o vermelho representa a raiva, o amarelo, o medo, o rosa, a confusão e o azul, a tristeza. Após fazerem essa escolha, poderão também avaliar algumas imagens, que podem representar ou não algumas dessas emoções. Essas respostas somadas às escolhas dos poemas nos ajudarão a definir qual dos personagens cada um dos espectadores irá acompanhar inicialmente. As crianças, em seguida, deverão, com a ajuda de seus responsáveis (invariavelmente os “donos” das contas de Facebook), adicionar seus novos amigos. Cada personagem terá, desse modo, quatro participantes “vibrando” com ele, formando uma espécie de time. Assim, “lançamos os dados”, e o espetáculo se inicia com as interações individuais pelo Messenger entre cada Moremon e os integrantes de seu “time”.

2. Os participantes são solicitados a todo momento a fazer escolhas, considerando os pedidos desesperados de socorro dos Moremons e as considerações frias da Rede, que tenta conduzi-los a acalmar os Moremons sem, no entanto, ajudá-los a escapar, visto que, sendo representações de sentimentos negativos, deveriam ser deletados por só causarem sofrimento.

3. Além dessa preparação e dessas escolhas, que estabelecem, para cada jogador, a forma como o jogo continua (ou se termina logo, caso o participante decida não ajudar os Moremons), o caráter de jogo pode ser encontrado também nos **desafios e missões** que são propostos, como charadas que, se solucionadas, abrem portas ou afastam vírus, ou **solicitações**, tais como desenhar ou enviar músicas para os Moremons, ou escolher uma roupa da mesma cor de seu Moremon para participar da primeira reunião de zoom, o que ajuda na imersão e interação.

¹⁰ <https://www.facebook.com/nucleoludico>

4. Ao final do teatro-jogo, como na *Jornada do herói* descrita por CAMPBELL em “O herói de mil faces” (1993-1997) e retomada por VOGLER em *A jornada do escritor* (2015), os participantes recebem presentes dos Moremons, que podem ser considerados como uma recompensa simbólica ou uma premiação por terem chegado ao fim do jogo com sucesso.¹¹

Então, sim, podemos dizer que esse espetáculo é teatro, é jogo, é Teatro-Jogo, já que acolhe os participantes como heróis dessa aventura, e os coloca para jogar junto. E, tanto ele é jogo, que todos os participantes que responderam ao questionário, sejam crianças ou adultos, assinalaram que gostariam de refazer a jornada para jogar com outros Moremons, e até acompanhar o mesmo novamente. Como sabemos, cada apresentação teatral é única; cada vez que se joga uma partida, seja de teatro, de jogo ou de teatro-jogo, está se vivendo algo de novo (nos dois sentidos, como *outra vez e algo novo*), e pela primeira vez.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

No contexto político e social que estamos atravessando, extremamente instável e conflituoso, com uma assustadora pandemia em curso desde 2020, não tem sido fácil juntar forças e entusiasmar, a si e aos outros, para criar artisticamente. O trabalho no isolamento, cada um em sua casa, utilizando muitas vezes dispositivos antigos em conexões lentas e instáveis, somado a todas as restrições que devemos respeitar se quisermos diminuir o contágio, nos deixa muitas vezes desesperançados, cansados ao extremo, impotentes. A criação de *Os Moremons na mira da Rede* durante o segundo semestre de 2020, no entanto, ao propor interações delicadas e questões difíceis, tais como descobrir justificativas para não se eliminar a tristeza, o medo, a raiva e a confusão, nos fez ver como as crianças tendem a se colocar ao lado dos mais frágeis, buscando ajudá-los, consolá-los e ampará-los.

Sob pena de eliminar, junto com as emoções ruins, o sentido da alegria, da confiança, do amor e da sabedoria, e entendendo que o medo não apenas paralisa, mas previne danos; a raiva não só destrói, mas afirma; a tristeza não só desanima, mas traz sensibilidade e a confusão não apenas enlouquece, mas diverte, crianças e adultos

¹¹ Os presentes são compartilhados em vídeo ao final do espetáculo: um desenho do Morebobo, uma história (com lobos) da Moremedo, um poema da Moretriste e uma canção da Morerraiva, todos mostrando as emoções em sua forma mais positiva: a confusão é sublimada em subversão cômica, o medo é curado transformando o lobo em amigo, a tristeza é convertida em poesia sensível, a raiva vira uma canção afirmativa.

optaram por continuar o jogo e ajudar os Moremons a escaparem, mesmo que tivessem que agir, criando cartazes de protesto e gritos de guerra, ou se fantasiando para tentar enganar a Rede. No fim, após terem inadvertidamente soltado certos vírus que deveriam ter ficado na quarentena, os espectadores (nossos heróis e heroínas) conseguem vencer tais malfeitores e ajudam a Rede que, finalmente, manda os Moremons de volta ao Moremundo, lembrando, no entanto, que eles sempre voltam, e só nos resta recebê-los com amor e compreensão.

REFERÊNCIAS CITADAS:

BALADEZ, Cainan. **Interatividade, religião e tecnologia**. Sala Preta, Brasil, v. 5, p. 203-208, nov. 2005. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57279>>. Acessado em 10/10/2021 às 13:16.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1993 a 1997. Disponível em: <<https://docs.google.com/file/d/0B5rkbx3Dr7o2WmMweGtLOEZTbFU/edit?resourcekey=0-jbBI2PjE9haEKpl3jxQrNw>>. Acessado em: 09/10/2021 às 19:30.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. 1ª edição, Lisboa: Cotovia, 1990.

CHAGAS, Lorena de Oliveira. **Isto não é uma peça: investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o teatro e as novas mídias**. Dissertação (Mestrado em Estudos Contemporâneos das Artes), Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2016.

DIAS, Ana Cristina Martins. **Entrando no jogo: ludus e paidia na experiência do participante da Visita-Espectáculo ao Teatro Municipal de São João del-Rei**. 2017. 359 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2017.

DIVERTIDA MENTE; Direção: Pete Docter. Produção:Jonas Rivera. Estados Unidos: Disney- Pixar, 2015.

GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa**. Rio de Janeiro : Tempo Brasileiro, 1985.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ONDE VIVEM OS MONSTROS; Direção: Spike Jonze. Produção: Tom Hanks. Estados Unidos: Warner Bros, 2009.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo : Perspectiva, 1992.

VOGLER, Christofer. **A jornada do escritor**: estrutura mítica para escritores. Tradução de Petê Rissati. 3 ed. São Paulo : Aleph, 2015.