

MANUAL DEFINITIVO DO WEB TEATRO: PROCESSO DE CRIAÇÃO E REFLEXÕES SOBRE TEATRO NA INTERNET

Autor (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS)¹

RESUMO: Este artigo trata do processo de criação do espetáculo Manual Definitivo do Web Teatro, apresentado pelo autor no canal de YouTube do Grupo Insubordinado de Pesquisa, do qual é bolsista de iniciação científica. Descreve e analisa a concepção e a realização do espetáculo/aula nas quais foram utilizadas, simultaneamente, diversas plataformas digitais, levantando questões sobre as pesquisas de teatro na internet, considerando sua procura e realização forçada pelas restrições de convívio geradas pela pandemia de Covid-19. Propõe refletir sobre características ligadas às definições tradicionais de teatro tendo em vista a sua prática pela mediação das plataformas de vídeo em tempo real e outras como o Whatsapp.

PALAVRAS-CHAVE: tecnologia digital, teatro *online*, pandemia

ABSTRACT: This article deals with the creation process of the show Manual Definitivo do Web Teatro, presented by the author on the YouTube channel of Grupo Insubordinado de Pesquisa, in which he holds a scientific initiation scholarship. It describes and analyzes the conception and realization of the show/class in which several digital platforms were used simultaneously, raising questions about theater research on the internet, considering its search and realization forced by the restrictions of coexistence generated by the Covid-19 pandemic. It proposes to reflect on characteristics linked to traditional definitions of theater in view of its practice through the mediation of video platforms in real time and others such as Whatsapp.

KEYWORDS: digital technology, online theater, pandemic

Quando pensei em fazer esta obra, e também como seria esse texto, pretendia estabelecer alguns parâmetros do que seria teatro na internet e quais seriam os critérios para identificar o que é e o que não é teatro quando é feito através dessa rede. Mas logo percebi que, além de ser uma posição de soberba, isso não traria contribuições práticas e teóricas, não sendo, portanto, relevante para o momento. O que importa é pensar em meu trabalho e levantar questões para nele avançar. Acredito que é para isso que existem espaços como a Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas (ABRACE), seus grupos de trabalho, e de pesquisa e a academia como um todo. Esse pensamento indica por que, no título do trabalho, existe o termo "definitivo" que, além de ser uma provocação divertida, se tornou muito mais uma questão para mim do que para o público.

¹ Graduando de Teatro Licenciatura, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bolsista de iniciação científica pelo CNPq no Grupo Insubordinado de Pesquisa, coordenado pelo professor João Carlos (Chico) Machado.

No âmbito da pandemia, ao final de 2020, através dos editais Emergenciais de Auxílio à Cultura da Prefeitura Municipal de Porto Alegre fui selecionado com o trabalho intitulado "Manual Definitivo do WebTeatro". Segundo a sinopse que apresentei para este edital:

A peça em formato de aula pretende discutir como fazer teatro pela internet nesses dias de pandemia, através da exposição de estratégias e técnicas sobre a criação de uma obra para a internet, tudo com bom humor e um pouco de ironia. A participação do público será convocada, e a vídeo aula ficará disponível nos canais da Secretaria de Cultura de Porto Alegre na internet.²

A peça foi apresentada no dia 09 de outubro de 2020 pelo canal do youtube do Grupo Insubordinado de Pesquisa, do qual faço parte, coordenado pelo Prof. Dr. João (Chico) Carlos Machado. Quando comecei a escrever o texto do trabalho estavam nítidas as questões que eu gostaria de abordar quando uma obra era feita pela internet, sobre o que condicionava um trabalho a ser chamado de teatro. Meus critérios, ou como chamei na peça, as "conceitualizações definitivas", eram duas: realizar-se ao vivo e possibilitar interatividade com o público.

Ao vivo

A primeira questão levantada no texto da peça é que a obra deveria ser ao vivo, em tempo real. Para essa ideia, parti de uma questão largamente fundamentada de que o teatro só existe quando acontece de modo síncrono. Portanto, ao ver a gravação de uma peça, aquele objeto se torna um áudio visual e não mais teatro. Para argumentar essa questão e comprovar que estava fazendo ao vivo, disponibilizava o link do texto que eu estava dando, comentando que estava usando um *teleprompter*³ para ler o texto ao invés de decorá-lo.

Essa ideia foi baseada em falas de Dubatti em uma entrevista que ele diz:

Quando alguém vai ao teatro, vai compartilhar com outro. Não está fechado em seu próprio crânio. Uma ética dialógica seria entrarmos em acordo de que eles (os atores) vão produzir *poiésis* e nós vamos observar e nos integrar numa *poiésis* convival. Essa é a grande diferença entre uma definição geral de *poiésis* e uma definição específica do teatral. Caso contrário, o teatro perde sua singularidade. (ROMAGNOLLI e MUNIZ, 2014, p.254)

Portanto, usando o vídeo como plataforma para a peça, se ela não é ao vivo, se o vídeo for pré-gravado, ele se torna um audiovisual, um outro produto que não é teatro e sim um outro tipo de arte, com outros critérios e outras "singularidades", como diz Dubatti. Tudo isso

² <https://www.youtube.com/watch?v=P6dJ1lepMfA>

³ *Teleprompter* ou, em português, teleprompter é um equipamento acoplado às câmaras de vídeo que exibe o texto a ser lido pela atriz ou ator.

era afirmado com muita convicção e dado muita importância a estas questões durante a minha atuação.

Interatividade

O segundo critério levantado era de que, para ser teatro, quando feito na internet, o artista deveria interagir com o público. Sendo a internet o único espaço de possibilidade de apresentação para as e os artistas de teatro durante a pandemia, este deve ser observado no que ele nos apresenta, nos recursos que pode nos emprestar e, na minha leitura, a interação é um dos mais importantes. A internet é um espaço primordial de comunicação ativa. Logo, essa comunicação deveria acontecer também nas peças de teatro que usam a internet como plataforma. Também, sem a interação, a peça se tornava um audiovisual ao vivo e, para argumentar essa questão, dizia que o videogame transformou uma mídia passiva como a TV em ativa, e que o teatro deveria utilizar essa interação para não ser um vídeo passivo sendo assistido em casa.

Para tanto utilizava o *chat* do *YouTube* para conversar com as espectadoras e os espectadores da peça, o que foi interessante, pois, nesse momento, já haviam muitos comentários simulando uma experiência teatral em uma sala de teatro italiano, por exemplo:

- silêncio, que já vai começar...
- Ebaaaaa!!!! Merdaaaaaaaa
- aguardo desde às 7h da manhã
- acho q dá tempo pra ir no banheiro rapidim antes de começar.
- gente, não tem mais baleiro pra gente compra uns chicletes
- OLHA LÁ MANO, O CARA FUROU FILA NA CARA DURA
- Boa noite, essa poltrona está livre? Posso sentar aqui
- que horas apaga a luz? já desliguei o celular

Todavia, o mais interessante foi que muitos comentários versavam sobre o conceito do que “é”, “não é” ou “pode ser” teatro:

- tô só por essas dicas definitivas
- com certeza vai ter, afinal é um método absoluto

- Tudo que eu preciso! diretrizes
- qual a diferença do webteatro para o cinema?
- pela lógica, webteatro deveria se chamar notebook, celular, tablet?
- Isso me parece uma quebra de paradigma. =]
- teatro que não é no teatro é teatro?
- bem Renato Cohen

Isso me fez pensar que essa possibilidade da obra sendo feita na internet pode trazer o teatro como assunto do teatro, o que era de alguma forma a intenção dessa peça. Também me fez refletir como essas questões não são apenas para as pessoas que pensam teatro, e que isso pode ser "jogado" com o público: a reflexão sobre o fazer teatral pode se dar ao mesmo tempo em que ele está sendo realizado.

Outra questão levantada pela interação é que o teatro, como uma arte de convívio, onde a troca ativa com o público pode (e deve!) ser potente, é capaz de ser assunto da obra, podendo ser o seu motor. Essa interação com e na internet já era pensada por mim em outros trabalhos, para realizar trocas com o público, a exemplo da peça "A Última Peça"(2019), do grupo Teatro Sarcástico de Porto Alegre do qual faço parte,. Nessa obra é feito um grupo de *WhatsApp* com o público e, nele, a atriz e os atores trocavam figurinhas (*stickers*), avisos, desmentiam ou mentiam sobre informações que eram ditas no palco, e finalizam a peça ao se retirarem do espaço cênico e, depois, do grupo virtual do aplicativo.

Após as restrições de convívio que a pandemia nos impôs, poderíamos utilizar essa ferramenta para pesquisar novos caminhos de como nos comunicarmos com o público, e criar junto com ele. Artistas disponibilizam o tempo, os recursos e o espaço para o jogo que vai acontecer entre eles e o público, o que me levou a pensar na proposição desta obra.

Proposições

Após as "conceitualizações definitivas", eram trazidas algumas proposições que, a partir dessas provocações, poderiam ser feitas em uma obra na internet, considerando o que a própria rede trazia de ferramentas que podiam ser utilizadas pela e pelo artista. Comparava o teatro na internet com o teatro de rua. Não o teatro na rua, ou teatro urbano, ou teatro para a rua, o DE RUA: aquele tipo que forma uma roda ou uma semi-roda, e o público passante vai parando para ver a peça. Por que a comparação? Tanto o teatro na internet quanto o de rua devem conquistar a atenção da e do espectador, pois a pessoa pode ir embora no momento que

desejar, sem ofender a ou o artista. Aqui, mais uma vez, trazendo conceitos de teatro como assunto da peça. Com isso, novamente, destacava o fato de que, sem interação, o público poderia ir embora e escolher outras coisas para fazer, como, por exemplo, migrar para outra aba do navegador em que era assistida a peça para sair da obra.

Outra vez, trazendo minhas experiências em teatro com o aplicativo *WhatsApp*, propunha, através de um link postado no *chat* do *Youtube*, fazer um grupo com a plateia, onde atraía a sua atenção, criando mais uma camada dramática da peça e proporcionando uma co-criação com o público. Isso porque ampliava a tela do grupo na apresentação no *Youtube* e lá eram colocadas fotos, áudios, *stickers* e o que mais que as/os participantes quisessem, inclusive fugindo do meu controle. Essa falta de controle me trouxe muita satisfação e um sentimento de comunhão real com essas pessoas, e também de que elas e eles estavam se apropriando daquela obra.

Nesse momento também levantava a questão de que a internet proporciona ao artista e público estar no mesmo nível hierárquico na obra, pois estavam colocados no mesmo espaço virtual e com as mesmas ferramentas em mão: a tela, o teclado e o *mouse*.

Outra proposição de interação foi, novamente, colocar um *link* no *chat* do *YouTube* que levava a pessoa a entrar comigo na apresentação feita pela plataforma de transmissão (o *Streemyard*), através da sua webcam. Lá, em um *chat* secreto, dizia para a pessoa narrar o que ela via. Então, coloquei uma *webcam* na cabeça, emulando a minha visão em primeira pessoa e saí pela minha casa fazendo diversas tarefas.

Esse momento proporcionou, de certo modo, a experiência do *video game*, trazendo-me a ideia de ir além, isto é, a de que uma pessoa poderia controlar as minhas ações. Até mesmo fazer uma obra que seja só essa tarefa e, com ela, ir criando dramaturgia enquanto as proposições vão se apresentando através dessa operação concreta.

Ao fim dessa proposição, no espetáculo *online*, falei um pouco sobre essa aleatoriedade que a internet nos traz, de ir abrindo abas sem saber onde nós vamos parar, e então entrei no site Omegle⁴. Esse é um *website* usado para qualquer pessoa comunicar-se com outras pessoas anônimas através da internet via *chat*, de forma totalmente eventual a. Essa proposta levantou questões como privacidade, anonimato, autoria e protagonismo dentro da obra, já que qualquer pessoa pode controlá-la.

Ao fim, trouxe uma lista de referências de canais onde se apresentar, de como fazer dinheiro, se possível, com o teatro na internet. Também sugeria que as obras feitas nesse

⁴ <https://www.omegle.com>

ambiente devem ser rápidas, pois as pessoas estão acostumadas com agilidade (exceto se a obra quiser problematizar a questão do tempo).

Última questão

Para finalizar a peça, fiz duas brincadeiras. Na primeira, como a “questão-chave da aula”, questioneei: Depois que pudermos nos reunir, o que nos faria fazer teatro na internet? E, na sequência, uma segunda brincadeira, onde derrubei a transmissão enquanto estava respondendo a pergunta.

Inicialmente, conforme relatei, tinha a pretensão de estabelecer alguns parâmetros do que seria teatro na internet e quais seriam os critérios para identificar o que é e o que não é teatro quando é feito por essa rede, pois é uma indagação que eu me faço como um pesquisador em início de carreira. Diversas vezes observei as pessoas que fazem teatro verem a internet, o digital, o celular e todas essas ferramentas como inimigas, pois tomam a atenção do público, atrapalham o som e a luz da peça. Assim, vi a minha peça como oportunidade de ‘me vingar’ dessas pessoas que, agora, por causa do isolamento social, eram obrigadas a enfrentar a internet e dela se utilizar ~~dela~~ para se expressarem, trabalharem e continuarem fazendo as suas obras. Mas, isso era imaturidade artística da minha parte, e enxerguei isso ao escrever e fazer essa obra, ~~fazer ela~~, para e, através dela, trocar, pensar e compartilhar esse tempo com o público. Não preciso definir o que é teatro, mas sim pensar sobre a arte que estou fazendo neste momento. Ter inteligência artística é guiar-me a partir do ou com o que as minhas obras estão me perguntando. É, também, pensar as respostas para essas questões a partir das próprias obras. Isso é o que importa. Definitivamente.

REFERÊNCIAS

ROMAGNOLLI, L. E.; MUNIZ, M. de L. **Teatro como acontecimento convival:** uma entrevista com Jorge Dubatti. *Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 2, n. 23, p. 251 - 261, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102232014251>. Acesso em: 15 ago. 2021.