

¹ Artigo elaborado a partir da Dissertação de R. G. FURTADO, intitulada "Palco, Pixel e Pandemia: Interseções entre teatro e plataformas digitais no Brasil pandêmico". Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2022.

² Universidade do Estado do Rio de Janeiro | Faculdade de Comunicação Social | Programa de Pós-Graduação em Comunicação | R. São Francisco Xavier, 524, Maracanã, 20550-000, Rio de Janeiro, RJ, Brasil | E-mail: <renatogfurtado.34@gmail.com>.

Apoio/Support: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (88887.497670/2020-00).

PALCO, PIXEL E PANDEMIA: ESTRATÉGIAS DE REMEDIAÇÃO DO TEATRO ZOOM ¹

STAGE, PIXELS AND THE PANDEMIC: ZOOM THEATER'S REMEDIATION STRATEGIES

Renato Guimarães Furtado²
ORCID iD: [0000-0003-3656-9832](https://orcid.org/0000-0003-3656-9832)

RESUMO

Desde março de 2020, a pandemia da Covid-19 vem afetando, globalmente, inúmeras áreas da vida humana, incluindo aquelas pertencentes à cultura. Os necessários protocolos de distanciamento e isolamento sociais para conter a disseminação do vírus provocaram, por exemplo, fechamento das salas de teatro ao redor do mundo; mas também incentivaram a experimentação de espetáculos baseados em tecnologias digitais. Considerando a conjuntura mundial articulada em reação à pandemia do novo coronavírus e a consequente migração de artistas teatrais de palcos físicos para palcos virtuais, o presente estudo objetiva analisar como a resignificação dos elementos e das funcionalidades da plataforma de videoconferências Zoom motivou uma nova reconfiguração de três das cinco constituintes teatrais: público, texto e tempo. Para empreender tal percurso, partiremos da revisão bibliográfica da teoria das affordances e da teoria da remediação e aplicaremos tais conceitos à análise de duas peças: "Caso Cabaré Privê" e "Onde Estão as Mãos, Esta Noite?". Em seguida, a partir dos estudos de caso, buscaremos estabelecer não só como as tecnologias midiáticas são fundamentais para a prática teatral, mas como também o teatro desenvolvido durante a pandemia reflete diretamente a conjuntura externa – pandêmica e "platafórmica" – que o alicerça.

Palavras-chave

Plataforma. Affordances. Hipermediação. Imediação. Videochamada.

ABSTRACT

Since March 2020, the Covid-19 pandemic has been affecting several areas of human life, including cultural ones. The necessary social distancing and isolation protocols to contain the spread of the virus closed theaters around the world; however, on the other hand, they also encouraged digital theater experimentation. Considering the global situation articulated in reaction to the new coronavirus pandemic and theater artists' migration from physical stages to virtual ones, the present study aims to analyze how the act of seizing Zoom videoconferencing platform's elements and functionalities motivated a new reconfiguration of three of the five theatrical constituents: audience, text and time. To undertake this path, we will start from the

Como citar este artigo
How to cite this article

Furtado, R.G. Palco, pixel e pandemia: estratégias de remediação do Teatro Zoom. Pós-Limiar, v. 5, e226506, 2022. <https://doi.org/10.24220/2595-9557v5e2022a6506>

Recebido em 29/7/22 e
aprovado em 27/9/22.

bibliographic review of affordance theory and remediation theory, applying these concepts to explore two productions: "Caso Cabaré Privê" and "Onde está as Mãos, Esta Noite?". Then, from the case studies, we will seek to establish not only how media technologies are fundamental to theatrical practice, but also how the theater developed during the pandemic directly reflects the global external conjuncture.

Keywords

Platform. Affordances. Hypermediacy. Immediacy. Videoconference.

INTRODUÇÃO

Historicamente, as relações entre teatro e tecnologias midiáticas oscilam entre aproximações frutíferas e distanciamentos totalizantes. Por um lado, para aqueles que defendem o minimalismo nas artes da cena — herdeiros, sobretudo, do polonês Jerzy Grotowski — o teatro seria aquilo “[...] que se passa entre alguém que faz na presença real de alguém que vê, aspecto do fenômeno teatral com o qual as mídias tecnológicas não podem rivalizar” (Isaacsson, 2011, p.16). Trata-se da “pobreza” das artes do palco, cuja essência não se manifesta através de tecnologias — midiáticas ou não — em efeitos luminosos, na maquiagem, nas próteses faciais, nos artifícios cenográficos, na música e, por vezes, nem mesmo no texto, mas sim nas reações e nos impulsos humanos engendrados pelo contato copresente entre humanos (Grotowski, 2002).

Por outro lado, a história também aponta para um teatro também desenvolvido com o suporte fundamental das tecnologias (Berthold, 2001; Dixon, 2007) — sejam aquelas originadas para o palco, como o “*deus ex machina*” na Grécia Antiga (Berthold, 2001), sejam aquelas vindas do mundo exterior, tal qual a luz elétrica (Folletto, 2011). Filiamo-nos a este segundo grupo: sem recusar as importantes contribuições das dramaturgias minimalistas, acreditamos, sobretudo, que o teatro é definido por ser mutante, impermanente e adaptativo, tendo sempre acolhido inovações tecnológicas e midiáticas para ativar mais fortemente os sentidos de sua plateia (Folletto, 2011).

Desviando, portanto, de certos enfoques apocalípticos que são trazidos à tona quando o tema em questão é o laço teatro-tecnologia, iremos nos pautar pela noção de que as tecnologias da imagem e as tecnologias digitais simplesmente introduzem mais um novo capítulo à extensa história das artes do palco (Bernal, 2008). Destarte, seremos capazes de observar como os recursos digitais da contemporaneidade são capazes de incrementar o efeito estético, emocional, sensorial, simbólico e intelectual dos espetáculos (Dixon, 2007), considerando as experimentações teatrais ocorridas em ambientes de plataformas de videoconferências — principalmente a Zoom — durante a pandemia da Covid-19 no Brasil.

No decorrer de nosso estudo, observaremos mais atentamente dois experimentos pertencentes ao que denominamos como “Teatro Zoom” (Furtado, 2021), conceito que aponta para uma modulação teatral de reconfiguração criativa das constituintes cênicas em contexto de isolamento e distanciamento sociais pandêmicos. Antes de prosseguirmos, vale ressaltar que entendemos que as artes do palco são alicerçadas por cinco aspectos: texto; ator; público; espaço; e tempo — ressaltando que estes dois últimos se tornaram manipuláveis após as experiências vanguardistas do século XX (Folletto, 2011).

Em nossa concepção, o “Teatro Zoom” é um:

[...] termo operativo para compreender espetáculos cênicos desenvolvidos para exibição e experimentação em plataformas de videoconferência, apropriando-se dos

recursos específicos das mesmas para transformá-los em 'vocábulos' da linguagem teatral. Trata-se de um conceito que privilegia a natureza informática, 'platafórmica' e comunicacional destas peças, compreendendo de que maneiras as plataformas que sustentam estas obras potencializam o fazer teatral e delimitam a tomada de decisões de todos os atores envolvidos nos processos da cadeia de produção do teatro (Furtado, 2021, p. 11).

Tal conceito nos permite tratar da utilização de plataformas digitais no teatro por duas vias complementares: através de suas consequências potencializadoras, no que se refere ao avançar das experimentações da linguagem teatral; e, simultaneamente, através de seus efeitos debilitantes — que, no caso, podem ser evidenciados pelas agravadas dificuldades econômicas e logísticas enfrentadas pelos artistas do teatro brasileiro durante os períodos mais agudos da pandemia (Furtado, 2021). É sempre necessário, portanto, ter em mente que o "Teatro Zoom" desenrola-se no cerne da sociedade das plataformas, no qual essas infraestruturas digitais, mais do que refletir as estruturas sociais nas quais se inserem, reorientam-nas em torno de si (Van Dijck; Poell; De Waal, 2018).

De modo a iluminar nossa compreensão acerca do atual estado das coisas a partir do "Teatro Zoom", e baseando-nos em revisão bibliográfica e estudo de casos, empreenderemos o seguinte percurso: no próximo tópico, exploraremos mais a fundo a teoria das "affordances" (Gaver, 1991) e a teoria da remediação (Bolter; Grusin, 2000), para, em seguida, aplicarmos tais conceitos e fundamentos à análise de dois espetáculos do "Teatro Zoom". Por fim, situaremos as conclusões da presente investigação no escopo de nossa contemporaneidade pandêmica, apreendendo como as experimentações do "Teatro Zoom" irrompem na conjuntura de nossos dias, tendo em vista que o teatro, como sempre em sua história, enquanto forma de expressão do espírito humano, tem a capacidade de apontar caminhos — tanto os do presente quanto os do futuro (Masura, 2020).

AS MATERIALIDADES DO TEATRO ZOOM

Conduziremos a seguir uma revisão bibliográfica de teorias ligadas ao campo das materialidades da comunicação, sobretudo a teoria da remediação (Bolter; Grusin, 2000) e a teoria das "affordances" (Gaver, 1991; Braga, 2020), aplicando tais conceitos ao método do estudo de casos, momento em que direcionaremos nosso olhar para duas peças do Teatro Zoom: "Caso Cabaré Privê", do Núcleo Pequeno Ato; e "Onde Estão as Mãos Esta Noite?", de Karen Coelho, Juliana Leite e Moacir Chaves. Por meio do estudo combinado de ambos os espetáculos, objetivaremos demonstrar como a lógica da remediação no *Teatro Zoom* reorganiza três das cinco constituintes cênicas: texto, público e tempo. Antes de mais nada, no entanto, é necessário compreender o funcionamento da interface da plataforma da Zoom, partindo de suas "affordances".

Para compreender tal conceito, podemos utilizar o caso da maçaneta: ao permitir e sugerir a abertura de portas, este objeto pontifica ação e percepção, de modo que sua "affordance" é nos possibilitar abrir e fechar portas (Gaver, 1991). Contudo, "affordances" não se restringem aos seus usos "originais", considerando que uma faca, por exemplo, pode ser um instrumento de cozinha ou uma arma branca, já que sua "affordance" é o corte — quando tratamos das funcionalidades de um dado objeto, físico ou digital, é fundamental considerar a agência humana em relação às circunstâncias (Braga, 2020). Em suma, a teoria das "affordances" não só permite que consideremos todas as potencialidades de uso de um objeto, respeitando a agência dos utilizadores, como também, no processo, enfatiza a interação entre sujeito e objeto (Gaver, 1991). Isso posto, quais seriam as principais "affordances" da plataforma Zoom?

Quando um interagente inicia a aplicação, depara-se com variadas opções: a primeira tela da Zoom, em computadores ou dispositivos móveis, possibilita começar uma nova videochamada; participar de uma reunião em andamento ou marcar reuniões futuras; compartilhar conteúdos; definir preferências de uso; conferir termos de serviço; e preencher seu perfil, entre outras. Para nós, entretanto, essas funcionalidades não são simples ou básicas: elas nos oferecem justamente um ponto de contato com as artes cênicas. Assim como os roteiros teatrais, a estrutura de aplicações computacionais é embasada por “rubricas” e direcionamentos específicos; é pautada pela habilidade de seus interagentes — ou atores — e pelos dispositivos tecnológicos circunstanciais (tal qual o jogo de luzes no palco ou a infraestrutura de conexão à internet, por exemplo); e é basicamente definida como um código a ser lido e executado (Laurel, 2014).

Tal perspectiva sobre as “affordances” parte de uma visada muito particular do universo cênico, que toma como base a “Poética” de Aristóteles, obra escrita no século IV a.C., para conceituar a interação entre humanos e máquinas como uma relação eminentemente teatral (Dixon, 2007), na qual os fenômenos materiais e sensoriais são essenciais (Laurel, 2014). É verdade que a proposta manifesta-se um tanto quanto reducionista, desconsiderando formatações cênicas que fogem à tradição aristotélica (Abuín González, 2008), mas ela também nos fornece um modo de pensar mais orgânico acerca dos laços entre teatro e tecnologia (Laurel, 2014) — a partir do qual podemos refletir sobre a transmutação de um aplicativo de videoconferências em ferramenta cênica por meio da ressignificação de suas “affordances” (Furtado, 2020).

Dentre Entre esses movimentos mencionados, podemos citar a constituição da “coxia imaginária” na qual os atores do “Teatro Zoom” se recolhem (Sarmiento, 2020) — representada, na prática, pela ação de ativar e desativar microfones e câmeras para aparecer ou sair de cena sem se desconectar da videoconferência. No caso dos espectadores, a reapropriação das “affordances” é devidamente explicitada por meio de manuais de uso previamente disponibilizados para consulta antes dos espetáculos; a plateia é, assim, orientada a silenciar microfones e desligar câmeras para criar uma atmosfera equivalente ao apagar das luzes dos teatros presenciais (Furtado, 2020). Ainda, durante o curso da maioria dos espetáculos, o chat da plataforma Zoom é desativado de modo a instaurar o silêncio requerido pelo rito teatral (Pavis, 2008).

Entretanto, acreditamos que o “Teatro Zoom”, em termos de sua linguagem, não pode ser explicitado apenas pela ressignificação de suas “affordances”, considerando que as experiências teatrais em videochamadas apropriam-se de uma multiplicidade de elementos além das funcionalidades gerais da aplicação. Quando um espetáculo teatral utiliza webcams e a interface de uma plataforma de videoconferências, o que está em jogo é a tentativa de melhor corresponder às demandas intrínsecas de seu roteiro e de sua conjuntura: estamos diante da lógica da remediação, a “[...] reciclagem de princípios de uma mídia por uma nova mídia” (Isaacsson, 2013, p. 4), sintomática de um desejo de nossa cultura em “[...] apagar suas mídias no ato de sua multiplicação” (Bolter; Grusin, 2000, p. 5).

Na prática, a remediação pode ser explicitada pelo caso do próprio teatro. As artes cênicas, sobretudo a partir do século XX, aproveitaram-se do apoio midiático ofertado por tecnologias de comunicação e informação como o cinema e o vídeo, incorporando recursos audiovisuais, como monitores e telas, em cena — a remediação da linguagem audiovisual é uma marca, por exemplo, da cenografia eletrônica de Jacques Poliéri e de dramaturgos como Josef Svoboda, Erwin Piscator e Vsevolod Meyerhold, que ativaram projeções fílmicas diversas em suas dramaturgias (Moura, 2017). Desse modo, desejamos sugerir que o teatro contemporâneo, para tornar mais palpável e autêntico aquilo que medeia, toma para si as mídias digitais e reinventa-se a partir delas (Isaacsson, 2013) — mais especificamente, apodera-se das plataformas de videoconferência e reinventa-se.

Em todo caso, para compreender de fato a remediação, faz-se necessário observar as lógicas complementares que a alicerçam: a imediação e a hipermediação. A primeira objetiva direcionar a atenção do espectador de uma peça em formato de videochamadas, por exemplo, não para o meio em si, mas para a relação imediata estabelecida entre sujeito e objeto através do meio (Bolter; Grusin, 2000). Dito de outro modo, na lógica da imediação, a interface de uma aplicação de videoconferências torna-se uma “inter-face-a-face”, considerando que é a mídia em si a responsável por proporcionar “[...] vivências através das quais seria possível experimentar as dimensões tridimensionais dos objetos e dos espaços com os quais se queira interagir” (Pereira, 2008, p. 12). A imediação, orientada pelas materialidades, tanto da mídia quanto do corpo humano, é “[...] uma espécie de demanda permanente de um ‘realismo’ em relação às representações que uma mídia apresenta” (Pereira, 2006, p. 96).

A ultrapassagem das fronteiras das mídias em termos do que elas podem representar rumo ao real, no que diz respeito à experiência do observador, também pode ser alcançada pela saciedade total de seus sentidos, como no caso das táticas de hipermediação (Bolter; Grusin, 2000). Nesse caso, a imediação tenta negar a mediação, e sua contraparte — igualmente balizada pela materialidade midiática e pela sensorialidade humana —, a enfatiza e busca a variedade de meios para fornecer o acesso à realidade (Moura, 2017). A hipermediação objetiva fomentar o “[...] reconhecimento por parte do espectador de que o mundo é percebido através de um filtro midiático” (Abuín González, 2008, p. 36), um espaço fundamentalmente heterogêneo constituído por mídias variadas, todas investidas na reprodução da sensorialidade humana (Bolter; Grusin, 2000).

Portanto, o que se configura entre a imediação e a hipermediação é uma relação de oscilação, não de oposição, considerando que ambas constituem a remediação em sua “busca idealizada de uma reprodução perfeita da realidade” (Pereira, 2011, p. 156, grifo do autor). Nesse sentido, tencionaremos propor que o “Teatro Zoom” fornece vias de acesso para a realidade pandêmica e “platafórmica” que o sustenta ao realçar a necessidade das mediações como condição fulcral de existência da sociedade ocidental (Bolter; Grusin, 2000).

O TEATRO ZOOM NA PRÁTICA

Descendente dos espetáculos de Antonin Artaud e Jerzy Grotowski, “Onde Estão as Mãos, Esta Noite?” é “pobre” no sentido em que ressalta e explora profundamente o gestual de sua solitária protagonista, Ana — interpretada por Karen Coelho —, sentada, quase imóvel, sem demonstrar emoções discerníveis. A perturbação da quase imobilidade da cena é garantida pelas mãos da personagem, que se movem sozinhas como as do Dr. Strangelove de Peter Sellers no filme “Dr. Fantástico”, constantemente traindo e contrariando os conteúdos transmitidos pela voz, pelas palavras, pela entonação e pelo olhar apático de Ana.

Segundo o crítico teatral Patrick Pessoa (2020, *online*), trata-se de um espetáculo cuja “[...] principal virtude é explicitar (por contraste!) o modo como as plataformas virtuais nos manipulam biopoliticamente sem que tenhamos consciência disso”. É um efeito decorrente da performance de Coelho, assim como da dramaturgia de Juliana Leite e da encenação de Moacir Chaves, marcadamente impessoais, distanciadas e assépticas, que analisam agudamente o esgotamento psíquico e físico causado pela rotina imposta pelo distanciamento e pelo isolamento social (Cavalcanti, 2020) enquanto refletem a crescente loucura da personagem. Vale ressaltar, ainda, que a saudade que a personagem manifesta sentir do gosto de uma bebida doce, do farelo que faz engasgar, do cheiro do bolo de banana, do item quebrado em uma briga de vizinhos é apresentada por uma “janela ineficiente”, cujo enquadramento parcial “[...] permite ver algo, uma parte

de alguém e de seus gestos, mas nunca seu todo”, representando o contexto silencioso da quarentena (Karen..., 2020, *online*).

O elemento que concatena toda a performance e incrementa sua potência — bem como do “Teatro Zoom” como um todo — é a supracitada “janela ineficiente”, a *webcam*, este dispositivo que escancara os pontos de contato entre o virtual e o real (Dixon, 2007) e escreve um dos capítulos mais recentes da história de criação de verdades e formas de poder: “Não é por acaso que os modos de atuação, artísticos ou sociais, que necessitam igualmente deste efeito de verdade, se inspirem também nestes dispositivos de enunciação” (Bernal, 2009, p. 101). Ainda que a essa citação tenha sido emitida em outro contexto, a sentença permanece válida no contexto do “Teatro Zoom”, tendo em vista que as webcams não só possibilitam o senso de espetáculo teatral, como também concretizam o desejo de conexão com o outro, unindo tanto exibicionismo quanto autodisciplina (Dixon, 2007). Ora, não é precisamente isso que ocorre em um contexto de isolamento e distanciamento social? Aí reside a importância da mediação da *webcam* no *Teatro Zoom*:

[...] onde os documentários do cinema e da televisão são gravados previamente e editados, e os atuais reality shows da TV são encenados e usam técnicas de edição de câmeras múltiplas, o comumente plano aberto estático e impassivo da *webcam* proporciona uma experiência diferente. [...] Sua baixa resolução e seus pixels granulados conferem-na uma qualidade antiquada, pré-televisiva, enquanto sua teimosa fixidez ecoa a disciplina rígida da câmera de vigilância. Estas qualidades conferem à *webcam* tanto um senso de autenticidade documental quanto de presença que são centrais para seu apelo e status: as pessoas acessam webcams para ver o que alguém está fazendo agora (ou o que está acontecendo no espaço agora). Presença e autenticidade são os gêmeos siameses ontológicos da *webcam*: e isto conecta inextricavelmente a nova mídia da *webcam* à presença e à autenticidade da arte performática (Dixon, 2007, p. 443).

A *webcam*, em outras palavras, pode ser considerada como uma estratégia de mediação porque envolve os espectadores na mídia e torna transparente a relação entre sujeito e objeto, valorizando estímulos táteis, sensoriais e corporais que compensam a alienação da presença compartilhada no tempo e no espaço (Moura, 2017). O “Teatro Zoom”, no entanto, não se define apenas pelo “minimalismo” da *webcam*, como bem demonstra “Caso Cabaré Privê”, experiência que aposta na hipermediação para transformar seus espectadores em investigadores cuja missão é desvendar o misterioso e polêmico assassinato do personagem FDP (Filho do Presidente), ocorrido em um cabaré.

Parte musical e parte suspense policial, “Caso Cabaré Privê” fomenta inúmeros momentos nos quais a plateia pode interagir diretamente com os atores: por meio de seus microfones ou de mensagens no chat, os espectadores têm a oportunidade de interrogar os “suspeitos” do crime como se também fossem integrantes do elenco, estabelecendo uma relação direta com o trabalho de improviso dos atores. Ainda, outro ponto de interesse é a utilização da “*affordance*” que permite criar reuniões múltiplas e simultâneas dentro de uma só videoconferência — essas salas alternativas funcionam no espetáculo como as salas de interrogatório para as quais os espectadores são conduzidos conforme se iniciam as investigações sobre cada um dos detidos. Assim sendo, “Caso Cabaré Privê”, através da tecnologia, aproxima-se da estrutura de um jogo cujo desenrolar pode atingir possibilidades quase infinitas.

Afinal de contas, o interrogatório conduzido pelos espectadores, ao vivo, entremeado por seqüências musicais gravadas e transmitidas pelo recurso

do compartilhamento de tela, baliza o curso dos acontecimentos. Toda sessão pode ser, e provavelmente termina por ser, diferente das demais, considerando que diferentes perguntas podem ser feitas pelos espectadores para cada um dos suspeitos — o que, efetivamente, direciona a peça por vias múltiplas até o desfecho, que também fica a cargo da audiência. Deve-se destacar, ainda, a segunda tela da experiência: por meio de um site inteiramente dedicado ao espetáculo, “Caso Cabaré Privê” recebe um suporte multimidiático no qual o público pode, à medida que se desenrola a peça, checar novas informações e pistas descobertas pela polícia — incluindo dados sobre a identidade de personagens suspeitos, imagens da cena do crime, resultados de um exame toxicológico e um registro sonoro de *WhatsApp* acerca da interrupção das investigações.

As estratégias de hipermediação e imediação não são responsáveis apenas por abalar as constituintes cênicas do público e do texto, pois também trazem para o teatro a oscilação entre opacidade e transparência característica da cultura midiática contemporânea — de fato, a remediação no *Teatro Zoom* também influencia diretamente o componente temporal. Nisso, “Caso Cabaré Privê” e “Onde Estão as Mãos, Esta Noite?” ocupam os dois extremos de um mesmo espectro em termos de duração. A experiência do Núcleo Pequeno Ato é, na verdade, uma das mais longas do “Teatro Zoom”, atingindo 1h30min, em contraste à média das demais obras, que gira em torno dos 50 minutos. Em nossa contemporaneidade, somos interpelados por duas circunstâncias complementares: em primeiro lugar, a disposição do público no que se refere à fruição artística é “[...] conformada pelo ritmo acelerado da vida moderna e pela ausência da prática de contemplação, que pode ter formação em uma visualidade baseada nos padrões televisivos e nos filmes de ação” (Terraza; Travassos, 2018, p. 121); em segundo lugar, é preciso igualmente reconhecer que a cultura contemporânea orienta-se ao redor da economia da atenção, na qual a infinidade de conteúdos midiáticos disponíveis disputa o tempo de consumo dos indivíduos, frequentemente ofertando “uma condição pró-ativa” aos interagentes como forma de atraí-los (Pereira; Hecksher, 2008, p. 2).

Distante da formatação piramidal, em que um único emissor era responsável por transmitir mensagens para uma massa de receptores passivos, a comunicação contemporânea progressivamente estrutura-se em torno do estímulo ao consumo agencial de sujeitos cujos prazeres resultam da imersão e do engajamento com produtos midiáticos, embasados pela propriedade participativa dos ambientes digitais (Murray, 2003). Destarte, propomos observar as táticas de hipermediação empregadas por “Caso Cabaré Privê” assim como as estratégias de imediação voltadas à interação por meio de enquetes ou do chat da aplicação, por exemplo, como uma necessidade muito específica de capturar a atenção de um espectador constantemente distraído por uma infinidade de mensagens multissensoriais em um dado espaço de tempo. Nesse sentido, a remediação configura-se como um requisito, não apenas uma experimentação com “affordances” ou uma derivação dos aspectos procedimentais e participativos dos ambientes digitais (Murray, 2003).

“Onde Estão as Mãos, Esta Noite?”, por sua vez, dura somente 35 minutos — o que, em nossa concepção, está diretamente relacionado à fadiga do Zoom, referente ao esgotamento físico e mental provocado pelas longas e sucessivas videochamadas que se fizeram presentes durante a pandemia, em que os interagentes olham para telas a distâncias comumente reservadas para interações íntimas; observam a própria imagem na interface das aplicações de videoconferência por várias horas; mantêm-se diante de um computador ou de dispositivos móveis, com mobilidade reduzida; e sentem a necessidade de exagerar a comunicação não verbal de modo a compensar, com o excesso de gestos, a ausência da copresença física (Abbany, 2021). Trata-se de um extenuante esforço cognitivo para diminuir os efeitos da dissonância entre ambiente físico e digital provocada

pela simulação de uma reunião interpessoal (Petriglieri, 2020). Assim, especialmente para um espetáculo que, não por acaso, assemelha-se à experiência de participar de videochamadas no decorrer da quarentena, bem como tematiza as dificuldades psíquicas e fisiológicas impostas pela conjuntura de isolamento e distanciamento sociais, entendemos a necessidade de considerar suas táticas de imediação tanto como um trunfo para engajar o espectador e refletir as experiências pandêmicas quanto como um dos motivos pelos quais a peça mantém sua curta duração.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como mencionamos, são muitas as facetas, potencializadoras e debilitantes, do “Teatro Zoom”. Poderíamos destacar, por exemplo, os modos como a constituinte do ator é afetada: os atores do “Teatro Zoom”, por frequentemente encenarem as peças em suas casas, precisam comportar-se quase como técnicos de cena, obrigados a tratar de todos os aspectos eminentemente técnicos de suas performances. Considerando ainda os tópicos envolvendo a constituinte do espaço — que também foi fortemente alterada, dada não só a transição do físico para o digital, mas o fechamento de salas de espetáculo e a abertura de espaços híbridos, preparados para o presencial e para o remoto —, optamos por restringir nosso foco de análise de modo a produzir um estudo mais detalhado acerca de um fator específico do “Teatro Zoom”: seus processos de remediação. Vimos, assim, que dos espetáculos “menos” tecnológicos como “Onde Estão as Mãos, Esta Noite?”, monólogo em câmera fixa, àqueles mais dependentes da multiplicidade de recursos da plataforma Zoom, tal qual “Caso Cabaré Privê”, musical de suspense policial com elenco extenso e cenas gravadas, a remediação comprova ser um elemento fundamental.

Ressaltamos, desse modo, que o fenômeno do “Teatro Zoom” ainda demanda mais estudos que abarquem não só suas consequências, como também suas causas — escopo este que excede a extensão do presente trabalho. No período pandêmico, muitas peças anteriormente encenadas em regime presencial migraram para os ambientes digitais, por exemplo, o que abre toda uma gama de questionamentos acerca de tal transição. Além disso, é preciso observar também como — e se — as experiências cênicas em formato de videochamadas serão conduzidas daqui em diante, considerando que o contexto pandêmico de 2020 que motivou os mandamentos de isolamento e distanciamento sociais já foi substituído por uma nova conjuntura, em que o mundo parece buscar aprender a conviver com o novo coronavírus.

Salientamos, em suma, que o presente estudo não tencionou esgotar as investigações acerca do “Teatro Zoom”. Nosso objetivo foi justamente partir de tal modulação cênica para pensar as artes do palco na contemporaneidade pandêmica, compreendendo que, se as artes do palco devem corresponder à altura do mundo fragmentado e caótico em que vivemos, o “Teatro Zoom” nos coloca em contato direto com a natureza de nosso presente — seja a realidade midiática que nos circunda, sejam os efeitos mais imediatos da pandemia e da quarentena. Desejamos sugerir, assim, que, através da remediação, o “Teatro Zoom” pode nos apresentar possíveis saídas, alternativas e rotas distintas para os dilemas que enfrentamos.

REFERÊNCIAS

Abbany, Z. A pandemia e a “fadiga do Zoom”. *Deutsche Welle*, 2021. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/a-pandemia-e-a-fadiga-do-zoom/a-56744010>. Acesso em: 14 jul. 2022.

- Abuín González, A. Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos. *Signa*, v. 17, p. 29-56, 2008.
- Bernal, O. C. O corpo invisível: teatro e tecnologias da imagem. *Urdimento*, v. 11, p. 177-189, 2008.
- Bernal, O. C. Atuar "de verdade": a confissão como estratégia cênica. *Urdimento*, v. 13, p. 99-111, 2009.
- Berthold, M. *História Mundial do Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- Bolter, J. D.; Grusin, R. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- Braga, J. L. Neomaterialismo & Antropológicas. *Galáxia*, v. 45, p. 20-33, 2020.
- Cavalcanti, B. Em tom naturalista, Onde Estão as Mãos estabelece conexão de delicadeza com plateia isolada. *Observatório do Teatro*, 2020. Disponível em: <https://observatoriodoteatro.uol.com.br/criticas/em-tom-naturalista-onde-estao-asmaos-estabelece-conexao-de-delicadeza-com-plateia-isolada>. Acesso em: 14 jul. 2022.
- Dixon, S. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- Folletto, L. *Efêmero revisitado: conversas sobre teatro e cultura digital*. São Paulo: BaixaCultura, 2011.
- Furtado, R. G. Da matéria dos sonhos: a interação na peça virtual "Parece Loucura, Mas Há Método". In: Encontro Regional Sudeste de História da Mídia, 6., 2020, Niterói. *Anais [...]*. Niterói: Universo, 2020.
- Furtado, R. G. Teatro Zoom: A plataformação das Artes Cênicas no Brasil. In: Encontro Nacional de História da Mídia, 13., 2021, Juiz de Fora. *Anais [...]*. Juiz de Fora: UFJF, 2021.
- Gaver, W. W. Technology affordances. *Proceedings of the CHI 1991*, 1991.
- Grotowski, J. *Towards a poor theatre*. New York: Routledge, 2002.
- Isaacsson, M. Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias da imagem. *ArtCultura*, v. 13, p. 7-22, 2011.
- Isaacsson, M. Intermedialidade na criação cênica: ator e tecnologia. *Anais ABRACE*, v. 14, p. 1-5, 2013.
- Karen Coelho estreia solo "Onde estão as mãos esta noite" na programação digital do Teatro Casa Grande. *Jornal do Brasil*, 2020. Disponível em: <https://www.jb.com.br/cadernob/2020/09/1025589-karen-coelho-estrea-solo-onde-estao-asmaos-esta-noite-na-programacao-digital-do-teatro-casa-grande.html>. Acesso em: 14 jul. 2022.
- Laurel, B. *Computers as Theatre*. Boston: Addison-Wesley, 2014.
- Masura, N. *Digital theatre: the making and meaning of live mediated performance, US & UK 1990-2020*. Londres: Palgrave MacMillan, 2020.
- Moura, M. L. O teatro de Enrique Diaz: entre opacidade e transparência. *Odradek*, v. 3, p. 111-135, 2017.
- Murray, J. H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- Pavis, P. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

Pereira, V. A. Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias. *Fronteiras*, v.8, p.93-101, 2006.

Pereira, V. A. G.A.M.E.S. 2.0? Gêneros e gramáticas de arranjos e ambientes midiáticos moduladores de experiências de entretenimento, sociabilidades e sensorialidades. In: Encontro Anual da Compós, 17., 2008, São Paulo. *Anais [...]*. São Paulo: UNIP, 2008.

Pereira, V. A. *Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global: comunicação, memória e tecnologia*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

Pereira, V. A.; Hecksher, A. D. Economia da atenção e mensagens publicitárias na Cultura digital trash. In: Intercom: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 31., 2008, Natal. *Anais [...]*. Natal: UFRN, 2008.

Pessoa, P. 'Onde estão as mãos esta noite?': encontro de teatro e internet que produz fagulhas. *O Globo*, 2020. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rioshow/onde-estao-as-maos-esta-noite-encontro-de-teatro-internetque-produz-fagulhas-24495223>. Acesso em: 14 jul. 2022.

Petriglieri, G. Musings on Zoom Fatigue. *Psychoanalytic Dialogues*, v.30, p.641, 2020.

Sarmento, G. Teatro on-line: companhias se reinventam em peças no Zoom com atores em casa. *G1*, 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/poparte/noticia/2020/08/03/teatro-on-line-companhias-se-reinventam-em-pecas-no-zoom-comatores-em-casa.ghtml>. Acesso em: 14 jul. 2022.

Terraza, C. H.; Travassos, L. O tempo do espectador: a fruição da imagem em movimento no espaço do museu. *Galáxia*, v.37, p.120-134, 2018.

Van Dijck, J.; Poell, T.; De Waal, M. *The platform society: public values in a connective world*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2018.