

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
Programa de Pós-graduação em Estudos Contemporâneos das Artes

LORENA DE OLIVEIRA CHAGAS

**ISTO NÃO É UMA PEÇA:**  
**Investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o**  
**teatro e as novas mídias**

**Niterói**

**2016**

UFF – UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
Programa de Pós-graduação em Estudos Contemporâneos das Artes

Lorena de Oliveira Chagas

**ISTO NÃO É UMA PEÇA: Investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o teatro e as novas mídias**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense para obtenção do título de Mestre.

Linha de pesquisa: Estudos dos Processos Artísticos.

Orientação: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Marina Cavalcanti Tedesco

Niterói

2016

**Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá**

C433 Chagas, Lorena de Oliveira.  
/ Lorena de Oliveira Chagas. – 2016.  
143 f. ; il.  
Orientadora: Marina Cavalcante Tedesco.  
Dissertação (Mestrado em Estudos Contemporâneos das Artes) –  
Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação  
Social, 2016.  
Bibliografia: f. 108-111.

1. Peça-game. 2. Transmídia. 3. Teatro. I. Tedesco, Marina  
Cavalcante. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e  
Comunicação Social. III. Título.

Agradecimentos:

À Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Nina Tedesco, por ter aceitado o desafio desta empreitada, sendo sempre entusiasta e incentivadora da pesquisa. Sua chegada com o projeto já começado, que poderia ter sido apenas um salvar de barco naufragado, foi, para mim, a luz que faltava para que tudo isso existisse em si.

A todos os parceiros de trabalho, nesta longa jornada desde a primeira peça-*game* até a terceira. Muitos tornaram-se mais que parceiros de trabalho, amigos de toda uma vida. Obrigada por acreditar nesse sonho, mesmo quando parecia impossível.

Aos meus alunos do estágio de docência, pelos dois semestres que passamos juntos. Seus questionamentos e contribuições foram inspiradores e alimentadores de suma importância neste trabalho.

Aos amigos e familiares, pelo apoio emocional e pela compreensão das ausências me incentivando a seguir nesse difícil, tortuoso e saboroso caminho.

Ao meu pequeno amigo de quatro patas, Niko, por suportar as longas ausências de sua dona, os passeios que em algum momento foram por vezes reduzidos ou escassos por demais para um ser de vida tão curta.

Aos meus tios e padrinhos, Gilmara Pinheiro e Wilson Oliveira, que me trouxeram Hobbes Bawn, Peter Borker, Foucault, Levi-Strauss, Goffman e tantos outros nos almoços de domingo e nas festas de família, me apresentando teorias e o estudo como caminho para o crescimento. E também por seus pensamentos questionadores e de esquerda, que me guiaram e guiam, ao longo da vida, em toda minha produção artística.

A minha irmã, para quem, desde a infância, tornou-se meu público-alvo e para quem minha escrita juveni, torna-se adulta junto com sua tenra idade.

À Escola de Teatro da UFBA, e todos os mestres que encontrei lá, que me formaram uma artista de teatro.

Aos professores Marcos Barbosa (da Escola de Teatro) por ter me apresentado o mundo da escrita para *games* e Gabriela Lírio (da UFRJ) por ter me ajudado e participado da concepção do projeto e idealização da ideia inicial de peça-*game*.

## RESUMO

Este trabalho resulta de uma pesquisa prática sobre o trabalho de artista da autora, no qual investigo o meu exercício de diretora teatral na construção de um espetáculo interativo, que tenta instaurar tal interatividade entre atores e espectadores de forma semelhante ao que acontece nos videogames, em que momentos de OUTPUT e INPUT permitem, por meio de aplicativo de celular ou outro mecanismo de votação, que o espectador opine sobre caminhos do enredo a serem seguidos, dentre diversos ensaiados, montando, à cada dia de apresentação, uma combinação de cenas diferentes, numa *peça-game* diferente. A partir da existência da *peça-game*, desdobram-se investigações sobre a expansão da narrativa em outros meios midiáticos além do teatro, tornando o projeto uma obra “transmídia”, na qual é preciso refletir sobre as dificuldades técnicas e financeiras de manter uma obra desse tipo. Sendo uma pesquisa sobre a prática, é essencialmente necessário observar e refletir sobre os acontecimentos, as derrotas e aquilo que se passa a adotar como método, a partir dos erros dos primeiros experimentos. Não sendo uma reflexão final, este trabalho tenta dar conta de boa parte dos primeiros experimentos no campo da *peça-game* e da mistura entre teatro e novas mídias, a partir da perspectiva pessoal e podendo servir de referência a quem possa interessar-se por obras e práticas semelhantes.

**PALAVRAS-CHAVE** - Peça-game, transmídia, teatro.

## SOMMAIRE

Ce travail résulte d'une recherche pratique sur le travail de l'auteur l'artiste, dans lequel j'étudie mon exercice du metteur en scène dans la construction d'un spectacle interactif qui tente d'établir une telle interaction entre les acteurs et les spectateurs d'une manière similaire à ce qui se passe dans les jeux vidéo, en que les moments de sortie et d'entrée permettent, avec une application mobile ou un autre mécanisme de vote, le spectateur opine sur les chemins de tracé à suivre, parmi beaucoup testé, à cheval, à chaque jour de la présentation, une combinaison de différentes scènes, un spectacle différent. Après l'existence de jeux-spectacle, se dérouler des enquêtes sur l'expansion narrative dans d'autres médias signifie au-delà du théâtre, ce qui rend le projet une œuvre "transmedia" dans lequel nous devons réfléchir sur les difficultés techniques et financières du maintien d'un travail tel. Être une pratique de recherche, est essentiellement nécessaire d'observer et de réfléchir sur les événements, les défaites et ce qui se passe a adopter comme une méthode, des erreurs des premières expériences. Ne pas être une réflexion finale, ce travail tente de donner beaucoup plus compte des premières expériences dans le domaine de la partie-jeu et le mélange entre le théâtre et les nouveaux médias, du point de vue personnel et peut servir de référence à ceux qui pourraient être intéressés par des œuvres et des pratiques similaires.

Mots de passe - Jeux-théâtre, transmédia, théâtre.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Matéria do portal Rioshow sobre peças- <i>game</i> .....	35
Figura 2 - Críticas positivas sobre a interação I .....	38
Figura 3 - Críticas positivas sobre a interação .....	38
Figura 4 - Fluxograma usado pela equipe do espetáculo <i>In.com.patíveis - Melodrama Interativo</i> .....	48
Figura 5 - Texto na primeira formatação .....	62
Figura 6 - Texto em formato de tabela .....	63
Figura 7 - Painel de controle do primeiro <i>Software</i> .....	68
Figura 8 - Projeto apresentado para a construção do novo <i>software</i> .....	69
Figura 9 - Gráfico proposto por Marie-Laure Ryan .....	82
Figura 10 - Gráfico de curtidas em março/2015 .....	92
Figura 11 - Alcance das publicações em abril /2015 .....	93
Figura 12 - Gráfico de alcance de postagens no mês de novembro/2015 .....	93
Figura 13 - Infográfico do universo narrativo do projeto <i>Ex.troll.gênio</i> e seus sub-universos .....	96
Figura 14 - Gráficos de interrelação entre as mídias de <i>Ex.troll.gênio</i> no ano 1 (2015) e ano 2 (2016) .....	100

## SUMÁRIO

Prólogo .....	9
1. 1º ATO - Quem são os personagens desse <i>game</i> ? .....	14
1.1. O game dentro do jogo teatral - uma combinação factível? .....	20
1.1.1. Teatro x tecnologia .....	20
1.1.2. Games x público jovem .....	28
1.2. A peça-game .....	32
1.2.1. Um pouco além da cena .....	39
1.2.2. Um aposto .....	40
2. 2º ATO - Como ganhar uma peça-game? Conflito e Clímax .....	41
2.1. 1ª Fase - A indescritível sensação de uma derrota .....	41
2.1.1. A ficha técnica expandida: novos profissionais nas funções técnicas de um espetáculo .....	46
2.1.2. A questão das listas .....	50
2.1.3. A estrutura dos teatros x as necessidades técnicas de uma peça-game .....	51
2.1.4. O conceito de <i>game</i> e os tipos de jogar, como técnica de preparação de elenco e equipe técnica .....	52
2.1.5. Das dificuldades gerais e reflexões no treinamento do ator na construção da peça-game .....	58
2.1.6. Ator-gamer, técnico-gamer, um time avante! .....	55
2.1.7. Do público e seu engajamento com o espetáculo .....	56
2.1.8. Rumo à trilogia .....	58
2.2. 2ª Fase - Sobre “zerar” o jogo .....	59
2.2.1. A questão do formato do texto .....	62
2.2.2. A novela do <i>videomapping</i> .....	
2.2.3. Fugindo da redundância narrativa na construção dos personagens e textos .....	64
2.2.4. Tecnologia x efemeridade .....	71
3. 3º ATO - Isto não é uma peça - saga do fósforo sem caixa .....	71

3.1. Parte I - Dos pressupostos .....	72
3.1.1. Teoria da Convergência .....	72
3.1.2. Universo Narrativo .....	84
3.1.3. Fronteiras do teatro contemporâneo x transmídia .....	
3.1.4. Para ganhar uma peça- <i>game</i> , a terceira fase é um projeto transmídia .....	89 90
3.2. Ex.troll.gênio, uma peça transmídia - aplicação prática .....	97
3.2.1. Dos sub-produtos .....	100
3.2.2. Da Autorialia .....	103
4. Epílogo .....	106
.5. Referências .....	110
.6. Anexos .....	113

## Prólogo

Isto não é uma peça. E precisa ser? Necessita ser apenas uma peça teatral? Metafórico o título!? Coloquei para mim mesma após ser questionada algumas vezes, por entendidos de arte (contemporânea!). *Game*, teatro, Facebook, canal de vídeos, isto não é uma peça. E o que é? Deixei no ar. Isto não é uma peça, ok, me convenceu, mas é também uma peça, usando o também não poderá discutir. Há de se negar? Teatro é tão puro assim, ou flerta sempre com a tecnologia de sua época? Onde está o limite entre a arte e a comunicação? Teatro é mídia? Onde estão escritos os dez mandamentos para não deixar de ser arte? Não sei. E, não tendo encontrado, segui.

Me deparando com o que diz Santaella (2004),

Da hibridização resulta a natureza intersemiótica dos games, a constelação e intersecção de linguagens ou processos sógnicos que neles se concentram: os jogos tradicionais (como o jogo de cartas, por exemplo) os quadrinhos, os desenhos animados, o cinema, o vídeo e mesmo a televisão. Todas essas linguagens passam por um processo de tradução intersemiótica (...) para se adequarem aos potenciais abertos pelas novas tecnologias que são atraídas para a linguagem dos games. Do mesmo modo que os games absorvem as linguagens de outras mídias, estas também passaram a incorporar recursos semióticos e estéticos que são próprios dos games. ( SANTAELLA, 2004, p. 4).

A partir dessa reflexão da autora me permito pensar que os *games* com enredos cada vez mais complexos, assim como as novas mídias, internet, webséries, etc, em toda a parte do mundo, incorporam às suas produções, recursos originários de outras mídias, como cinema, teatro e literatura. O caminho contrário, o de levar o *game* para as formas de arte já consagradas, começa a ser procurado pelos artistas na contemporaneidade.

Apresentam-se aqui resultados da pesquisa de mestrado, que partiu da busca por este caminho contrário, levar o *game* e as novas mídias para o teatro.

Aqui me debruço sobre o meu trabalho de artista lidando com os devidos desafios cabidos àqueles que estudam a própria obra e têm que lutar entre não cair nem no campo da falta de distanciamento entre autor e obra, caindo num maravilhamento extremo, nem no distanciamento excessivo, que pode levar ao excesso crítico.

Para começar, preciso dizer e já pedindo desculpas pela presunção do primeiro parágrafo: sou do teatro, de teatro e para o teatro. Bacharel em artes cênicas, pela Universidade Federal da Bahia, amante das inovações, acabei conhecendo um projeto de iniciação científica para dramaturgos, área que mais amo no teatro, e o projeto pretendia transformar um livro em *video-game*<sup>1</sup>. Nesta pesquisa buscava um possível método para a escrita dramática dos *games*, a partir da experiência vivida. Ato contínuo, foi impossível não pensar em unir o teatro (onde toda arte é bem-vinda), à arte de escrever muitas opções para o espectador se sentir autor, e acreditar estar escolhendo e vivendo aquele enredo. No que resultaria essa mistura?

As obras aqui em estudo e também as pesquisas que as envolveram, foram motivadas ainda na graduação, a partir deste projeto de pesquisa inicial. Tentei unir os resultados obtidos sobre o estudo da dramaturgia interativa à prática teatral. Assim surgindo o primeiro projeto, *#Perfil – uma peça-game*, que apresentei em 2011 e 2012 e o segundo projeto, *In.com.patíveis – Melodrama Interativo*, que fez duas temporadas em 2014 no Rio de Janeiro e contava com uma intranet para os espectadores, que, acessando-a com seus *smartphones*, podiam votar em três momentos do espetáculo, escolhendo dentre três opções, ocasionando, assim, 18 espetáculos possíveis. E, por fim, ao longo da pesquisa e a partir dos resultados dos primeiros experimentos, fui construindo *Ex.troll.gênio*, além de uma *peça-game*, sendo também uma, não que esta não me bastasse, mas como caminho contínuo após o primeiro muro quebrado, um blog, uma página, um curta-metragem, um EP no Soundcloud, um *software* e um canal de vídeos. *Ex.troll.gênio* não é uma obra acabada, mas um projeto transmídia em andamento. Trabalho em processo.

---

<sup>1</sup> O projeto financiado pela Capes, teve orientação do prof. Dr. Marcos Barbosa, intitulado “Ficção Interativa: O relato medieval de Hans Staden como dramaturgia para videogame” e teve como objetivo transformar os relatos medievais de um mercenário alemão que ficou preso entre os índios no século XVI. Os relatos estão contidos no livro STADEN, Hans. **Duas viagens ao Brasil**. Tradução de Angel Bojadsen. Porto Alegre: L&PM, 2008.

Aqui escrevendo, tenho, por intuito, refletir sobre os processos de criação da minha trilogia de *peças-game*, observando e discutindo as dificuldades no treinamento de equipe e também nas questões ligadas à tecnologia e interatividade, presentes neste modelo de espetáculo, e analisando os possíveis caminhos escolhidos à época para solucioná-los. E, por outro lado, como dito no parágrafo anterior, tento ultrapassar o limite do palco. Descrevendo os caminhos traçados por mim, para buscar o além da *peça-game*, perseguindo a rota da convergência de mídias, do conceito transmídia. Muito percorri para misturar teatro e a ideia de narrativa estendida. *Ex.troll.gênio* estreou como peça, mas, entre uma temporada e outra, e mesmo durante, segue também com / na internet, blog, canal de vídeos. Seu universo narrativo ainda nos rende cada dia novas descobertas sem fugir dele, por isso eu e a equipe seguimos.

Nessa trajetória me deparo com um dilema: como fazer tantos produtos de forma independente? No caminho contrário das grandes franquias, transmídia *versus* produção independente, seria possível? Muitos conflitos couberam neste nó. Desde achar que teatro não era mídia, ou não cabia, a me perguntar como competir com a comunicação em massa e corporativista?! Conflito aliás, que permeia qualquer produção independente, seja ela transmídia ou não. Mas, de fato, foi dentro do dilema e problematizando-o, que o projeto se construiu.

Para não parar no círculo egóico, procurei também traçar um histórico de trabalhos que partissem de questionamentos semelhantes aos meus, *game*, teatro, novas mídias, buscar estes experimentos e a partir desse pequeno histórico, observar os caminhos traçados nestas tentativas. Por outro lado, recorro ao conceitos acadêmicos que me encaminharam à nomenclatura *peça-game*, aos métodos assumidos e aos resultados a que cheguei. Todos muito permeados pelo estudo e pesquisa acadêmica, na tentativa de refletir e entender melhor a própria obra.

### **Seguindo adiante**

Nesta *Isto não é uma peça*, organizo-me em cinco partes; o prólogo, que aqui me encontro, três Atos, onde desenvolvo o drama, e um epílogo, para o arremate. Facilmente notado, não são atos teatrais ou cenas, mas, simbólico o título, preferi a brincadeira com os termos teatrais a chamar de capítulos, introdução e conclusão, assim poderia, silenciosamente, não perder o enfrentamento que propus, ao escolher o título.

No 1º Ato, “Quem são os personagens deste *game*?”, começo pelo estudo das teorias do jogo, buscando diferenciar jogo de *game*, a fim de entender o que seria uma *peça-game*. Uma vez pensado um possível caminho para o conceito, busco me perguntar o porquê desta escolha estética; quais as ligações entre teatro e tecnologia e também por que estudar *games*, qual a importância estética e econômica destes no mundo e no Brasil. E, por fim, contextualizo o universo que me levou à construção da *peça-game*.

No 2º Ato, “Como ganhar uma *peça-game*”, me dedico à minha prática teatral mais propriamente dita. Observo os processos de construção das três *peças-game*, *#Perfil* (2011; 2012), *In.com.pativeis - Melodrama interativo* (2013, 2014) e “*Ex.troll.gênio*” (2015, 2016), ponderando não só sobre o trabalho de diretora dentro da sala de ensaio, nos processos mais tradicionais de uma montagem, como sobre a expansão das relações, num novo espaço em que surgem, novas funções e atividades na construção de uma peça de teatro que se propõe transmidiática, jogável e interativa.

No 3º Ato, onde o conflito busca sua resolução, ou encaminhamento para a próxima obra, traçar-se-á uma reflexão em torno das novas mídias e sua influência numa mudança real na relação entre a arte e o espectador. A reflexão terá como marco teórico a teoria da “Cultura da Convergência”, proposta por Henry Jenkins (2009), alicerçado por outros autores, como a Janet Murray (2003), Marie-Laure Ryan (2013), entre outros, ponderando sobre o espectador, a cultura de fãs e também a ideia de transmídia, ambas como conceitos possíveis para novas práticas artísticas no teatro contemporâneo. Na segunda parte, volto a descrever minha experiência prática em *Ex.troll.gênio*, focando, contudo, nas outras mídias, fora a

peça-*game*, os caminhos e métodos traçados e encontrados, as dificuldades e as reflexões geradas a partir da prática.

Encerro esta dissertação, então, com o epílogo no qual arremato as ideias aqui construídas, concluindo com uma reflexão crítica e análise dos processos vividos e de que modo isto pode acrescentar (desejo que) a novas práticas teatrais que se pretendam semelhantes. Aqui chegando, assim, ao meu êxodo.

## 2. 1º ATO - Quem são os personagens desse *game*?

O que é jogo? Pergunta para a qual é difícil dar uma resposta simples. É certo que o jogo está presente na cultura e em qualquer esfera, é perceptível a olho nu, sem muito conhecimento teórico sobre o tema, bem como percebemos o jogo na rotina de alguns animais, como os cachorros e os gatos. Concomitantemente, apesar de não ser uma exclusividade humana, também não é uma necessidade biológica ou bioquímica, não é algo imprescindível para estar vivo. Mas, então, o que é e para que serve o jogo?

Johan Huizinga (2007)<sup>2</sup>, filósofo que viveu durante as Primeira e Segunda Guerras Mundiais, argumenta que o jogo é o fato mais antigo de uma cultura, além de estar presente em todas as diversas atividades culturais. Lemos (2015) defende que existem os seres de jogo, aqueles que precisam da nossa solicitude, pois o ser de jogo requer a atenção dos outros para existir. Para ele, jogar não é o espaço de descarregar a subjetividade anteriormente acumulada, mas é o lugar de produzi-la e daí necessitar da atenção de alguém que a absorva.

Há mesmo algo de “*ludus*” e de “*paedia*”, portanto, nos seres do jogo. Eles produzem um mundo para além da querela entre narratologia e ludologia, convocando narrativas midiáticas (e hoje transmidiáticas), bem como aspectos competitivos agonísticos. O modo lúdico alcança sua condição de felicidade aos nos convocar (...), e essa convocação se dá sempre por “intermédios” - técnicas objetos, mídias. (LE MOS, 2015, p. 15)

Gadamer (2002), estudioso da obra de Huizinga, acrescenta que é peculiar ao jogo a ideia de um movimento contínuo, de ir e vir, sem ponto de partida ou chegada. Supõe que uma das suas utilidades seja a de apreender aquilo que vamos precisar fazer em algum momento, como caçar, lutar. De certo modo, ambos os autores erguem sobre a ideia do jogar um certo destaque. O que outrora já foi deixado de lado nos estudos acadêmicos e filosóficos por ser algo aparentemente “menor” ganhou um novo *status*, mostrando sua importância na atividade cultural.

---

<sup>2</sup> O Livro do autor foi escrito em 1938, em alemão. Aqui uso a tradução do ano de 2007.

Acreditam no jogo como uma ação sem fins, fluída e brincante, que está além do que se joga ou quem joga. Instaura, no momento de sua existência, um espírito de jogo, um plano paralelo, onde tudo acontece. Esse plano paralelo é o que Huizinga chama de “círculo mágico”.

No jogo, as regras são de extrema importância para que ele aconteça, alguns mais livres, outros com maior complexidade. De todo modo, para Lemos (2015) são as regras que delimitam o estar ou não estar brincando e garantem, “temporariamente”, a boa convivência no espaço e tempo construídos artificialmente, são as regras que ajudam a identificar os limites do “círculo mágico”.

No livro *Homo Ludens* (2007), Huizinga defende que o jogo é em si mesmo além de ser algo para quem o joga. Sua essência e característica primordial estaria no potencial de excitar, fascinar e de ser intenso. Na capacidade do jogo de criar uma realidade autônoma, virtual, que se faz e desfaz sem deixar resquícios na sociedade “real”. Para o autor, o jogo não deveria, por exemplo, render frutos, como dinheiro ou trabalho, resultados que ultrapassam a realidade paralela criada:

Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. [...] Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente”, nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. [...] O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É “jogado até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. [...] Reina dentro do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria a ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. (Huizinga, 1971, p. 10-13)

O aparente purismo do autor pode se justificar, ao menos em parte, pelo fato de que ele vivia na Alemanha nazista e acompanhava os desastrosos resultados da 2ª Guerra Mundial. Neste sentido, a defesa do *fair-play*, do "saber jogar", também aparece como uma dura crítica ao nazi-fascismo com o qual convivia na época, sistema este que agia contra inimigos desrespeitando as regras anteriormente estabelecidas, os acordos diplomáticos, impondo-se com violência.

Contudo, para Lemos (2015), nos tempos de hoje, há uma excessiva gameificação da cultura, espalhando o jogo e seres de jogo, nas mais diversas camadas desta, de modo que, por vezes, identificar as regras e os limites do "círculo mágico" se torne uma atividade um pouco mais complexa. Apesar disso, para ele, discordando um pouco de Huizinga, mesmo em jogos como os de realidade alternativa (ARGs)<sup>3</sup> que se propõem, de certa forma, a dissolver o círculo e se misturar com a realidade, mesmo nesses jogos, o círculo nunca se dissolve completamente, já que é ele que nos faz perceber o "estamos jogando".

Se, por um lado, ao estudar estes autores facilmente me deparei com o jogo como o criador de um espaço delimitado, delimitá-lo na contemporaneidade, pode-se perceber, é um desafio mais complexo.

No português, menos que em outras línguas, a dificuldade em definir inicia-se no dicionário. Há sempre uma gama muito grande de atividades ligadas a uma mesma palavra: jogo. No inglês, é traduzido por *play*. A mesma palavra designa peça de teatro, o ato de "soltar" uma música ou filme em um aparelho eletrônico (dar o *play*) jogar, brincar, tocar um instrumento. Denota tanto o jogo quanto o ato de jogar. O mesmo acontece na língua alemã, língua de origem de Huizinga, com a palavra "*spiel*" e, no latim, com a palavra "*ludus*". No português, a palavra jogo vem do latim, *jocus*, que indica jocoso, cujo sentido específico é ligado a zombar do outro,

---

<sup>3</sup> ARG - Um **Alternate Reality Game** (ou Jogo de Realidade Alternativa) envolve os jogadores numa história ficcional e incentiva sua participação ativa nessa narrativa. Os jogadores devem resolver enigmas e interagir com os personagens a partir de eventos reais, sites na internet, e-mails e telefonemas seguindo uma espécie de gincana que usa o mundo real como plataforma e cuja história oficial vai se modificando e desenvolvendo de acordo com as ações e idéias de seus participantes.

caçoar. No entanto, o termo foi assumindo as peculiaridades e significados do vocábulo *ludus*, tornando-se ligado intimamente a tudo que é lúdico.

É sobre o lúdico e tudo aquilo que é ligado a ele que se dedica Huizinga. Tomo aqui o lúdico pelo que chamamos por jogo, seja aquilo que de fato o é ou naquilo que reconhecemos um espírito de jogo. O *ludus* está na origem da palavra ilusão e, pelo que mostram os estudos de Huizinga, abarca desde as brincadeiras infantis, aos jogos sagrados. Neste sentido, é importante observar como o teatro está íntima e intrinsecamente ligado à ideia de jogo de simulação / ilusão.

Acrescentando a esta, a ideia de que teatro é jogo, estão os estudos de Gadamer (2002), quando entende que o jogo é utilizado pelo humano como mecanismo de compreensão do mundo. De modo que a imitação da realidade humana, pensando e refletindo a partir da observação do que se assiste, seria um dos principais modos de compreender a própria lógica humana e, portanto, em essência, um jogo.

A importância de se chegar a um lugar do que seria o jogo está relacionada à dissociação entre a palavra *play*, que aqui traduzo por jogo/ brincadeira, e a palavra *game*, que tem sido cada vez mais presente na língua portuguesa, ganhando também sentidos próprios.

Richard Schechner, estadunidense estudioso da antropologia e da performance, leitor dos estudiosos do jogo, comenta que este é, essencialmente, algo que não é pra valer, diferente do ritual, que contém “o martelo da autoridade” (SCHECHNER *apud* LIGIÈRO, 2012, p. 92). O jogo é mais livre e permissivo. Para ele:

O jogo é algo muito difícil de definir ou pontuar. É um estado de humor, uma atividade, uma erupção espontânea; algumas vezes cercado de regras, noutras muito livre. É generalizado. É algo que todo mundo faz na mesma medida em que todo mundo observa outros fazerem - tanto formalmente, em dramas, esportes, na televisão, filmes; quanto casualmente, nas festas, no trabalho, nas ruas, nas áreas de lazer. O jogo pode subverter os poderes estabelecidos, como na paródia ou no carnaval, ou então pode ser cruel, poder absoluto(...). (*ibid*, p.92)

Se o jogo seria tão ligado ao amplo, ao livre, ao lúdico, ao estabelecimento de espaços que não são pra valer, que estão em suspenso no mundo real e ao mesmo tempo que são quase que inseparáveis do próprio ato de viver, os *games*, por sua vez, ocupam uma gama menor de descrições. *Games*, para Schechner, estão contidos no conjunto jogo (*play*), e se diferenciam por serem “mais estruturados que os jogos. *Games* são limitados por regras, acontecem em espaços definidos e envolvem jogadores claramente marcados”. (*ibid.*, p. 96) Um simples mentir no dia 1º de abril, dia da mentira, se caracterizaria como um jogo, enquanto o *game* exigiria um pouco mais.

Embora seja uma tênue linha de separação, se observamos as conceituações de Gadamer, Huizinga e Lemos sobre jogo percebemos que o *game* está ligado a atividades mais definidas e o jogo a atividades mais livres, embora isso não signifique a dissolução do círculo mágico. Desta feita, o teatro, por exemplo, pode aparecer tanto como jogo, feito mais livre, na rua, sem ser fruto de uma indústria, quanto pode aparecer como um *game*, com participações, regras e formatos mais definidos. De todo modo, é inegável que, na língua portuguesa, embora usemos palavras diferentes para definir teatro e jogo, teatro se associe mais a um tipo de jogo que ao uso que damos à palavra *game*. Em se tratando de nomenclatura, é importante perceber que a palavra *game* tem ganhado sentidos muito próprios, distanciando-se, a princípio, o que se pensa por teatro.

Ao mesmo tempo em que tanto as palavras *game* e *play* são traduzidas por jogo, a palavra *game* é utilizada na língua portuguesa para designar um tipo específico de jogo, que é submetido a plataformas eletrônicas, que pressupõe interação entre o jogador e o meio eletrônico e que se assemelha à idéia de alguém que se alterna entre as funções de ser espectador, para as cenas em vídeo, introduções e até mesmo as próprias histórias do avatar do jogo (ainda que sua história seja simplesmente atirar ou organizar caixas) e ser, ao mesmo tempo, jogador ativo, já que tem poder de interferir no próprio jogo. Levando-nos a refletir que, embora a divisão entre *play* e *game* no inglês seja tênue e complexa, no nosso

idioma, com o abraqueiramento da segunda, esta ganhou significados bem mais definidos.

Para Janet Murray (2003), em seu livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa e do ciberespaço*, todo jogo tem narrativa, mesmo que no princípio pareça extremamente mecânico e simples, como no caso do *game* Tetris<sup>4</sup>. Se ponderamos um pouco sobre os aspectos dos *games* como os definimos acima, jogos de ambiente digital, que misturam narrativa e jogabilidade, com interação do espectador-jogador, esta reflexão vai ao encontro das teorias de Murray, quando ela explica que os ambientes digitais tem quatro características essenciais: (1) os ambientes digitais são *procedimentais*, ou seja, têm regras exatas de comportamento (se programados corretamente, executam reações, sentimentos, comportamentos humanos) (2) são *participativos*, reagem às informações que inserimos neles e, sobre isso, a autora ressalta: “É isso o que, na maioria das vezes, se pretende afirmar quando dizemos que os computadores são *interativos*. Significa que eles criam um ambiente que é tanto procedimental quanto participativo”, (MURRAY, 2003, p. 80). Por fim, (3) os ambientes digitais também são *enciclopédicos*, têm a capacidade de armazenar e recuperar informações e palavras e (4) são *espaciais*, pois têm a capacidade de representar espaços navegáveis.

Certa feita, para este estudo, a palavra jogo será utilizada para definir os jogos de um modo mais amplo, livre e natural, enquanto a palavra *game* será empregada aqui para representar um tipo de jogo, aquele que é interativo, mediado por uma plataforma digital: computador, video-game, internet, etc.

Esta reflexão inicial me trouxe à tona no teatro, um jogo livre entre pessoas que realizam uma ação para um número não limitado de espectadores, e um *game*, mediado por máquinas, interativo e feito, em princípio, para um único, ou para poucos espectadores, aqui chamados interatores ou *gamers*? O que resulta desta

---

<sup>4</sup> O Tetris é um jogo muito popular, criado em 1984 e jogado por milhões de pessoas em todo o mundo até hoje. Para jogar, só é preciso empilhar as pecinhas que vão caindo infinitamente. A missão do jogador é conseguir eliminar as linhas que se formam com as pecinhas.

combinação? Quais as vantagens, desvantagens e consequências desta empreitada?

## **1.1. O *game* dentro do jogo teatral - uma combinação factível?**

### *1.1.1. Teatro x tecnologia*

Ao me perguntar sobre a possibilidade de unir *game* e teatro, algumas outras indagações, provavelmente ainda mais difíceis, foram aparecendo. A primeira e uma das mais motivadoras, surgiu desde o início dos estudos, ainda na graduação: por que utilizar novas tecnologias no teatro? Não seria ele já completo em si mesmo, ainda que na sua unidade mínima de um ator e um espectador em algum espaço? Quais os motivos e justificativas de trazer as máquinas e tecnologias para o palco? Seria isso necessário? Certamente, para fazer teatro, ou para ser chamado de teatro, nada disso é necessário. Mas, então, por que esse desejo permeia o fazer teatral tanto meu, quanto de outros artistas? Decerto não era um desejo apenas meu, nem uma ideia recente, daí a necessidade de pesquisar o passado.

O primeiro mergulho deu-se sobre a história da palavra arte. O teatro ocidental e mesmo a arte como um todo bebem muito da definição grega do que é teatro e do que é arte. Por isso mesmo, é importante perceber que o que hoje traduzimos por arte na língua portuguesa é uma das traduções possíveis à palavra grega *techné*, que, por sua vez, designa também tecnologia. A *techné*, para os gregos, tem a ver com dominar a tecnologia de produzir algo, de ser especialista naquela atividade. Desse modo, a arte e o artista têm, em si, uma tecnologia que se apresenta para alguém que não a tem. Seja a tecnologia de pintar um quadro de forma não pictórica, seja a tecnologia de contar uma história com três atores, máscaras e alguns painéis.(*cf.* BERTHOLD, 2014)

Por outro lado, perguntei-me sobre a palavra teatro: Richard Schechner lembra que seu significado; *teatron*, em grego, significa "lugar de onde se vê" (SCHECHNER, *apud* LIGIÉRO, 2012, p. 134). Então Schechner nos perguntará "e onde acontece o ato de ver?" (*ibid*), e responderá em seguida: "somente a uma

determinada distância do que é visto" (*ibid*). Para se ver, é necessária, então, uma distância mínima entre espectador e o ator. Ora, se o principal sentido aguçado pelo ato de ir ao teatro é a visão, faz algum sentido que ele se ocupe de dominar tecnologias capazes de encantar pelo olhar, não?

A partir desta pergunta, de início lancei-me para o teatro grego. O que havia de tecnologia e inovação no fazer teatral da Grécia dos séculos IV e V a.C? Se o teatro grego inspira o teatro ocidental, é possível inferir que o segundo se inspira, de formas diferentes, em fazer magia com as tecnologias disponíveis?

O teatro grego flertava com as mais altas tecnologias possíveis a seu tempo a fim de encantar seu público. Não necessariamente buscava ser realista, mas buscava encantamento. A começar pela estrutura teatral que permite que qualquer movimento na plateia seja ouvido do palco e que tudo que se fala no palco seja ouvido por todos os 14 a 15 mil espectadores. Em seguida, vem o uso da máscara, que além de apresentar o personagem, já que apenas três atores os faziam, é feita de um material que permite ainda maior projeção da voz. Ademais, os painéis pintados para designar os cenários, muitas vezes eram bastante elogiados.

Mas é no áureo período das escritas de Ésquilo e Sófocles<sup>5</sup> que as principais inovações tecnológicas acontecem:

A amizade entre Ésquilo e Sófocles durante os anos de 468 a.C e 456 a.C explica a coincidência de inovações histriônicas. Ao lado das possibilidades de "mascarar" a *Skene* e de introduzir acessórios móveis como os carros (para exposição e batalha), os cenógrafos tinham à sua disposição os chamados "degraus de Caronte", uma escadaria subterrânea que levava à *skene*, facilitando as aparições vindas do mundo inferior de Caronte. (BERTHOLD, 2014, p.114)

Além dos degraus do Caronte, havia também os *mechanopoioi*, os técnicos responsáveis por efeitos de som como trovões, tumultos e terremotos. Ainda entre

---

<sup>5</sup> Ésquilo é o primeiro tragediógrafo dentre os três mais conhecidos do período áureo da tragédia grega, por isso tido por muitos como o "pai da tragédia". Já Sófocles, um pouco mais novo que Ésquilo, chegou a escrever quando o primeiro ainda estava em atividade, inclusive foram amigos. Sófocles é autor da tragédia que inspira o nascimento da psicanálise, *Edipo Rei*. Ambos viveram por volta do sec. V a.C.

as máquinas, existia a que virou até um termo dramatúrgico, *deus ex machina*, a máquina capaz de descer um deus em cena. Sobre ela, Berthold comenta:

Esta “máquina voadora” era um elemento cênico de surpresa, um dispositivo mecânico que vinha em auxílio do poeta quando este precisava resolver um conflito humano aparentemente insolúvel por intermédio do pronunciamento divino “vindo de cima”. Consistia em um guindaste que fazia descer uma cesta do teto do teatro. (*ibid.*p. 117)

E nesta “cesta” é que se sentava um deus ou herói e ajudava a dramaturgia a voltar à sua ordem mitológica. O *deus ex machina* usado em excesso por Eurípides<sup>6</sup>, tornou-se, para Aristóteles (séc. IV e V a.C), o grande “defeito” de sua obra, em comparação ao excelente equilíbrio no uso do mesmo na obra de Sófocles. Para Berthold, este uso em excesso na obra de Eurípides se deve ao espírito de suas tragédias, com personagens que agem por determinação individual e não coletiva e, assim, transgridem os limites “de uma mitologia que não mais podia ser aceita sem questionamento” (*ibid.*). Havia ainda o eciclema, uma pequena plataforma rolante e quase sempre elevada que permitia mover cenários e painéis pintados possibilitando ver as cenas que havia acontecido fora do palco.

Sabe-se que o teatro não nasceu na Grécia, que havia muitas práticas teatrais já antes e durante as práticas gregas. No entanto, o intuito deste registro é perceber que, ao longo de dois mil e quinhentos anos, houve, sempre, práticas teatrais que buscaram fazer um teatro que se utilizasse das mais altas tecnologias disponíveis para fazer “mágica” e encantamento aos olhos e à experiência do espectador.

De algum modo, teatros mais recentes que o grego flertaram com tecnologias de encantamento semelhantes. Um grande marco para o fazer teatral foi a migração do espaço aberto (até então o teatro era feito em espaço aberto com a luz do sol) para o fechado, mesmo que ainda sob a luz de velas e candeieiros. Este espaço fechado, comenta Roubine (1982), em seu livro *A linguagem da encenação teatral*,

---

<sup>6</sup> Eurípides foi o mais jovem tragediógrafo grego entre os três maiores expoentes do período. Viveu no séc.V a.C. e inovou bastante na escrita da tragédia em relação aos antecessores, Sófocles e Ésquilo.

“apresenta-se ao espectador como uma caixa que teria aproximadamente a metade de uma parede vazada, permitindo que um olhar de fora penetre no espaço do espetáculo” (ROUBINE, 1998, p. 120). Ou seja, guia o olhar do espectador e determina também sua posição geográfica no espaço para que possa assisti-lo.

Une-se a isso a invenção da luz elétrica. Este teatro, que já acontecia num espaço fechado, passa a apropriar-se desta tecnologia para criar ilusões cada vez mais verdadeiras no palco. A luz permite mascarar as técnicas de encantamento do teatro, e então um novo período de experimentação se inicia.

No Brasil, a chegada da luz elétrica acontece no auge do teatro romântico brasileiro. João Caetano, um dos ícones desse teatro, lotava-os, e estes se multiplicavam no centro do Rio de Janeiro, com apresentações quase todos os dias da semana. Mais à frente, as tentativas naturalistas trazem à luz o encenador e, com isso, a apuração de altas tecnologias para promover cada vez mais a ilusão. Como Roubine comenta sobre o teatro naturalista, “cada geração empenhou-se ferozmente em encurralar tudo aquilo que pudesse deixar aparecer o *teatro*, melhorando mais e mais a técnica do disfarce enganador”. (*ibid.*)

Paralelo às tentativas naturalistas, alguns gêneros teatrais caíram no gosto do público, fixando-se por muito tempo entre as realizações da época. Entre elas estava o teatro de magia, no Brasil. Como podemos perceber no texto de Rubens José Souza Brito (2012), o gênero teatral magia contemplava ideias que buscavam a teatralidade, tudo o que de mais teatral que existia e ideias de transformação. Em cena, coisas se transformariam em outras com técnicas absolutamente teatrais. “O charme do gênero, como se vê, não reside na sofisticação do enredo ou nas qualidades literárias do texto, mas, sim, nos efeitos visuais e no tratamento musical e coreográfico que deixam a plateia maravilhada.” (BRITO, 2012, p. 222).

O teatro naturalista segue tentando ser mais uma tecnologia de ilusionismo que uma arte em si, enquanto que um outro marco chegará para revirar de ponta cabeça o fazer teatral: o surgimento do cinema. No Brasil, a chegada do cinema é responsável pelo fechamento de diversos teatros e mesmo uma diminuição nos públicos esperados a cada sessão. Marca o fim dos tempos soberanos do teatro

comercial brasileiro, uma vez que agora os espectadores tinham uma nova opção de lazer.

Na prática teatral, o cinema terá uma interferência inicial diretamente ligada à questão do ilusionismo. Isto porque o surgimento deste tornará o público mais exigente em relação às técnicas de ilusão. “Não é que ele [ o público ] espere do teatro o que este não tem meios para lhe dar. Ele não pede ao teatro que imite desengonçadamente o cinema, mas que invente meios e formas de encantamento que o cinema não possa apoderar-se”. (ROUBINE, 1998, p. 122)

Na Europa, surgem, mais ou menos na mesma época, as vanguardas artísticas, que abrangem todas as artes, e muito se utilizam das técnicas de iluminação elétrica para criar novas formas e cores na cena teatral, assim como em outras artes. Entre as vanguardas (dadaísmo, surrealismo, expressionismo, etc), o futurismo foi, no teatro e, depois, no cinema, o que mais investiu em novas tecnologias. Para Berthold, o teatro de vanguarda, assim como o teatro de todas as épocas, tem como importante ingrediente o uso de polêmicas, provocações, contudo,

tornaram-se mais frequentes quando a arte começou a se opor à pressão niveladora da sociedade industrializada de massa. O progresso técnico e a competição pelo mercado haviam levado à Primeira Guerra Mundial e sua mania, a seu delírio. (BERTHOLD, 2014, p. 475)

O futurismo nasce na Itália e começa pelas artes visuais, achando mais espaço para se desenvolver no teatro. A revolução industrial e a guerra são grandes inspirações para uma vanguarda que tenta mostrar a automatização e “maquinização” do ser humano neste processo.

Os critérios para o teatro do futuro deveriam ser a dinâmica da máquina, a mecanização da vida, o princípio funcional do autômato. Para o ator, isso significava (...) um movimento de marionete elevado ao nível acrobático e a redução da própria pessoa a uma engrenagem bem azeitada do teatro “sintético”. (BERTHOLD, 2014, p. 483)

É possível perceber que, embora com resultados muito diferentes em cena, tanto o teatro grego, quanto o realista, o de mágica e o futurista, além de tantos outros, usam da tecnologia avançada disponível à época para colocar em cena questionamentos, possibilidades, e reflexões sobre o próprio ser humano que ali assiste e se identifica. Em maior ou menor proporção, apoderar-se da tecnologia existente para criar ilusões e encantamento aos olhos do espectador é algo absolutamente comum e frequente na prática teatral.

Se, por um lado, o surgimento da tecnologia do cinema impeliu ao teatro reinventar-se naquilo sobre o qual não podia mais imitar ou competir, permite a este, talvez por isso mesmo, “engolir” o cinema para “pôr para fora” uma nova linguagem, um novo jeito de fazer teatro. O teatro de vanguarda e a prática teatral que sucede a 2ª Guerra Mundial são bons exemplos destas reinvenções. A luz, por exemplo, começa a ser usada para cortes secos e cinematográficos, a cortina passa também a fechar encerrando cenas antes do seu final, em tons de cinema, e também o próprio uso de filmes / vídeos projetados no meio de um espetáculo permite caminhos jamais imaginados. O teatro simbolista, que começou a acontecer em paralelo ao realista, antes das vanguardas, foi um dos primeiros gêneros a investigar diferentes relações com a projeção e com a luz elétrica, deixando o espectador se encantar mais com as novas possibilidades que podem fazer do palco uma verdadeira pintura, um campo de sensações, para além de buscar pela sensação de ilusão.

A partir da segunda metade do século XX começam a surgir novas manifestações artísticas que misturam tecnologias de projeção à quebras na dramaturgia e nos formatos conhecidos de fazer teatro até então. A *performance art*, um novo modo de fazer que visa entre outras coisas, colocar o ator / performer à frente do público sem máscaras, sem personagens, é ele mesmo agindo. Nesse sentido a tecnologia foi utilizada em várias performances questionando até os limites entre o corpo e tecnologia, algumas vezes.

O teatro pós-década de 70 do século XX sem dúvida apareendeu das inovações trazidas pela performance. Estas novas experimentações chegaram para

ficar, como poderemos observar em algumas encenações contemporâneas. Sílvia Fernandes (2010) considera que Gerald Thomas e sua obra autoral “cristalizam uma série de procedimentos cênicos do teatro brasileiro na década de 1980” (FERNANDES, 2010, p.4). Thomas traz de volta o diretor como eixo propulsor da encenação, proporcionando mais tarde o abandono do texto dramático e construindo, a partir daí, “um discurso autônomo em relação ao texto dramático, usando no palco uma série de elementos que compõe no palco uma escritura cênica ou um texto espetacular” (FERNANDES, 2010, P. 61). Entre estes elementos está o hibridismo de linguagens e auto-referência do diretor sobre sua obra em cena. Estas características aparecerão com bastante força em diversas obras contemporâneas brasileiras. Entre elas: José Celso Martinez Corrêa e o Teatro Oficina (em suas obras mais recentes, pós década de 1980), Enrique Diaz, Márcio Meirelles, Sutil Companhia de Teatro e Filipe Hirsh, Christiane Jatahy, entre outros.

Em sua etapa de trabalho pós década de 1980, o Teatro Oficina Uzyna Uzona (SP) tem criado espetáculos cada vez mais avançados tecnologicamente, com filmagens transmitidas e editadas em tempo real, a cada apresentação, interações com o espectador através de projeções que ditam os textos que o público tem que falar em alguns momentos, projeções diversas misturadas a outras que são filmagens de cenas do próprio espetáculo repetidas, projetadas com *zoom* para dar ênfase a algum determinado momento de cena, tudo feito sem gravação ou edição prévia, ao vivo, entre outras ações.

Márcio Meirelles, diretor do Bando de Teatro Olodum (BA), tem tornado comum uma função em seus espetáculos, a do “diretor de tecnologias”. Este planeja toda a estrutura e engenharia de projeção do evento. Como misturar projeção de vídeos pré-gravados com filmagens do palco e da plateia feitas ao vivo, ou colocar os próprios espectadores nas telas de projeção por várias vezes; quantas telas de projeção são necessárias, qual deve ser o posicionamento dos projetores, etc. Uma função especialista no uso da tecnologia no espaço efêmero do ato teatral, para investir em novas relações com o espectador. Um dos espetáculos marcantes do diretor, neste sentido, foi *Bença* (2010).

Christiane Jatahy, por outro lado, investe ainda mais na efemeridade do encontro teatral, no sentido de que cada espetáculo seja único e irrepetível, por meio de cortes e vídeos durante o mesmo, permitindo que seja ele sempre diferente a cada dia, ou como na peça *E se elas fossem pra Moscou?* (2014), em que mistura teatro e cinema e parte do público assistia à peça, no teatro, enquanto outra parte vê o filme do espetáculo (feito ao vivo, no dia) numa sala de cinema.

E, finalizando esta breve exemplificação, Enrique Diaz, no espetáculo *Cine Monstro* (2013), usa das técnicas de projeção para se transformar em treze personagens, enquanto flerta com o gosto por filmes de terror.

É possível perceber, nestas obras contemporâneas, um uso da tecnologia para o encantamento do espectador, sempre no sentido da busca de um equilíbrio entre teatralidade e performatividade. Fernandes (2010) estudando a obra de Josette Féral (1988), estudiosa do teatro e da performance, é professora da Univerdade do Québec e defende que a teatralidade não é apenas aquilo que é próprio do teatro, mas uma operação que se realiza tanto na criação quanto na recepção, sendo uma “disjunção espacial instaurada por uma operação cognitiva ou um ato performativo daquele que olha (o espectador) e daquele que faz (o ator) (FERNANDES, 2010, p. 123). Por outro lado, a performatividade, para a autora seria a força-motriz que move a performance, sendo esta uma força dinâmica que recusa tudo o que é convenção no teatro, “a performance apresenta ao espectador sujeitos desejanter, que em geral se expressam em movimentos autobiográficos” (FERNANDES, 2010, p. 124). Nesse sentido, recusando a nomenclatura de “teatro pós-dramático” e o termo estendido de “performance” de Richard Schechner (2002), ela defende que estas manifestações contemporâneas às quais discutimos aqui e as outras tantas ocorridas nas últimas décadas seriam um teatro performativo. Um misto de teatro convencional, mas com uma influência forte e marcante da arte da performance. Criando um espaço de ação teatral novo e reformador.

Uma vez concevencida das ligações possíveis entre teatro e tecnologia, passei a tentar atender à uma angustia comum aos fazedores de teatro: a fraca

presença de espectadores adolescentes e jovens. Sendo jovem e desejante de teatro, muitas vezes não me identifico com os espetáculos. Será que o público dos *games* é mesmo tão jovem? O que há no *game* que não está sendo abordado no teatro? Tendo responder a estas questões sigo pelo subcapítulo seguinte.

### 1.1.2. *Games x público jovem*

Os *games* são uma realidade para a juventude, seja do ponto de vista conceitual ou do ponto de vista econômico. Começando pelo segundo, observemos os seguintes dados:

A produção de *games* tem sido identificada como um novo setor na economia que apresenta grande potencial de crescimento e criação de empregos de alto nível (...). O mercado mundial de *games* atingiu US\$ 62,7 bilhões em 2010; sendo dois-terços em receitas de venda de software no varejo e o terço restante em jogos online. As previsões apontam para um mercado US\$ 70 bilhões em 2015. (...) No mercado europeu, os *games* eletrônicos já geram mais receita que o aluguel de vídeos e a bilheteria dos cinemas. (TIGRE, 2012, p. 1).

Como mostra o texto, já em 2012 os *games* tinham se tornado uma indústria lucrativa e sólida, digna de investimentos. Tornou-se uma nova área do entretenimento, que recruta não só engenheiros, cientistas da computação e *hackers*, como artistas, entre eles designers, animadores, roteiristas, dubladores e músicos. Realizar e participar da criação de *games* já é uma realidade para profissionais que também fazem cinema, teatro e televisão.

Para Protásio (2012), os *games* renderem milhões é um dos fatos que indicam uma consolidação do mesmo na nossa sociedade. A consistência artística e de conteúdo são, por outro lado, acontecimentos também importantes nesta consolidação.

Para muitos, os jogos eletrônicos se resumem a uma indústria bem sucedida. Impressões como essas são consequência das frequentes matérias e notícias que divulgam os feitos comerciais de produtoras e distribuidoras. Ouviu-se durante muito tempo pessoas comentando “a indústria dos jogos ultrapassou a do cinema”. Inclusive, um desses marcos estatísticos

aconteceu em 2010 com o lançamento do jogo Call of Duty: Black Ops, que arrecadou \$360 milhões de dólares em 24h. Contudo, apesar do sucesso financeiro do jogo, as mesmas pessoas que ficavam impressionadas com os números pouco se importaram com o conteúdo que efetivamente estava sendo veículado.

Por isso, torna-se importantíssimo que essas notícias sirvam como premissa para o interesse do público em relação às questões artísticas. É crucial que as discussões financeiras atuem como ponte e destaquem a revelância da mídia dos jogos não apenas como números rentáveis, mas um legado cultural. (PROTÁSIO, 2012)

Nos Estados Unidos os *games* já podem ser financiados em programas que incentivam arte e cultura. Para o autor, o Brasil ainda precisa dar este passo para sair do olhar apenas econômico e entender o *game* como uma mídia artística.

Embora ainda sem o reconhecimento merecido e, até, indo de encontro a ele, no Brasil, desde 2010, há um *boom* nas investigações de possibilidades de criação de *games*, tanto no campo acadêmico, com o surgimentos de diversos projetos de pesquisa sobre o tema nas universidades (seja na área de artes, de ciências da computação, ou mesmo de educação, entre eles o projeto do qual sou egressa<sup>7</sup>).

Voltando a falar do campo industrial e comercial, é importante dizer que já há diversas produções e fabricantes de *games* brasileiros, tanto *online* quanto para consoles. Como por exemplo o Labindie, um laboratório brasileiro, criado por Rodrigo Luiz Genz, que funciona como uma facilitadora e incubadora de jogos independentes, que auxilia desenvolvedores a tornar realidade seus jogos brasileiros. Inclusive o jogo *Trakker*, produzido lá, participou do prêmio Big (Brazilian Independent Games) Festival, maior festival de jogos eletrônicos do Brasil.

No campo da produção independente, também é possível perceber como esta não só tem sido uma das mais rentáveis entre as atividades ligadas ao

---

<sup>7</sup> Participei, entre 2009 e 2010, de um projeto de pesquisa e iniciação científica, orientado pelo Prof. Dr. Marcos Barbosa na Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia, que buscava, a partir da adaptação do livro *Hans Staden - Duas viagens ao Brasil* em um roteiro programável para um *game* em plataforma *flash*, registrar possíveis metodologias para esse processo de escrita, gerando novos materiais teóricos a brasileiros interessados em investir na nova prática.

entretenimento, como mobiliza muito mais jovens que as demais artes. Numa olhada no portal *Catarse.me*, um dos principais portais de financiamento colaborativo do Brasil, o *crowdfunding*<sup>8</sup>, durante o mês de agosto de 2015, foi possível tomar nota dos seguintes dados:

- Havia uma aba específica apenas para projetos ligados a *games* assim como as abas para arte e para teatro.
- Muitos projetos de *games* bem-sucedidos arrecadam valores maiores que R\$ 30 mil, chegando a até R\$ 70 mil. Enquanto projetos em teatro costumam arrecadar entre R\$ 15 mil até um máximo de R\$ 25 mil.
- Projetos de teatro vitoriosos no financiamento têm por volta de 100 a 200 colaboradores, enquanto projetos bem-sucedidos de *games* chegam a ter 600 colaboradores.
- Projetos exitosos de teatro raramente ultrapassam a meta (tem por volta de 100% a 105% do valor pretendido arrecado, enquanto a maioria dos projetos de *games* ali listados chega a ter quase 200% da meta arrecada, superando a meta em quase o dobro).

A partir destas observações, é possível perceber o quanto os *games* aparentemente estão se consolidando perante as demais indústrias do entretenimento, de modo a garantir um numeroso público, tal como aconteceu com o teatro quando do surgimento do cinema. Isto tem sido percebido não só economicamente, mas em termos de engajamento do espectador há muito mais jovens interessados em financiar e assistir/jogar um *game* que a uma peça de teatro, por exemplo.

Sabemos que a consolidação dos *games* não irá substituir o cinema e o teatro, assim como o teatro não foi substituído pelo cinema. Contudo, é relevante perceber de que formas o teatro pode, como fez com o cinema, apropriar-se dos

---

<sup>8</sup> *Crowdfunding* é um meio de levantar capital para uma iniciativa, de bem comum ou de novos produtos, como um filme, uma peça de teatro, um novo eletrônico ou um game através de uma plataforma online. Normalmente há uma meta e os colaboradores são pessoas físicas que patrocinam com pequenas cotas e ganham recompensas por isso. Diferente do patrocínio de empresas, que recebem em troca divulgação do seu serviço as recompensas costumam ser de prévias do próprio produtos ou outros pequenos produtos e até apenas o agradecimento à pessoa na página do projeto.

*games* e trazer para o espectador algo puramente teatral, capaz de atrair este jovem espectador, que consome mais cinema e *game* que teatro.

O que tento aqui é perceber onde está o engajamento do jovem e por onde “fisgá-lo” para um teatro que lhe atraia. Neste sentido, as reflexões de Santaella (2010) sobre a capacidade que tem a digitalização em propiciar espaços “povoados por mentes multiconectadas e, por consequência, coletivas, compondo inteligências fluídas” (SANTAELLA, 2010, p.8), me permite pensar que há uma nova forma expandida para os modos de sensibilidade, congnição e percepção do homem contemporâneo. Havendo um novo campo de apreensão da narrativa ao qual o formato tradicional de teatro não tem dado conta:

Viver no século XX [e, acrescentaríamos, no XXI] é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real. Para apreender um enredo que se bifurca tão constantemente, entretanto, é preciso mais do que um denso romance labiríntico ou uma sequência de filmes. Para capturar de fato essa cascata de permutações, é preciso um computador. ( MURRAY, 2003, p. 50) (acréscimos meus)

É nesta perspectiva conceitual que a importância acadêmica dos *games* será explorada, sobretudo problematizando a possibilidade de antropofagia do teatro para com eles. Desenvolvendo um novo modo de fazê-lo.

Isto porque observo, a partir do brevíssimo histórico aqui construído, uma potência em agregar novas tecnologias. Levy (1999) considera potência o que exprime possibilidades. O potencial estaria no plano do virtual, isto é, um ambiente de latências a espera de atualizações. De modo que o virtual se opõe a aquilo que é atual, e não a aquilo que é real, sendo um campo fértil de potencialidade, a mistura entre o real e o virtual, em vez de um campo de oposição. Ora, se o teatro é potencialmente agregador, um campo fértil para mistura de linguagens desde a sua existência, se os jovens têm procurado muito mais os *games* que os teatros, por que não apropriar-se desta linguagem, tal como fez o teatro, anos antes, com o cinema e de maneira bem-sucedida, tentando não só atrair esse público jovem como

buscando e experimentando um novo modo de fazer que usufrua das tecnologias no sentido de trazer para o teatro um mundo de possibilidades de encenação?

Naturalmente não foi uma pergunta feita apenas por mim, mas também por mim. De modo que sobre a minha resposta, tentando pesquisar e observar também outras, de outros artistas, encontram-se a seguir reflexões, sem a pretensão de chegar a um ponto final, mas apenas como um espaço de perguntar mais que responder a respeito do que convenciono chamar, neste trabalho, de *peça-game*.

### **1.2. A peça-game**

As tentativas de hibridismo entre *game* e teatro são recentes, embora com crescimento cada vez mais rápido e notável. A produção acadêmica acerca do tema, no entanto, é ainda bastante incipiente, tornando o ato de traçar um breve histórico dessas realizações uma atividade muito ligada à capacidade de analisar e relatar da própria pesquisadora. Assim sendo, levanto aqui um olhar sobre o cenário teatral nacional de 2010 até 2015, a partir da listagem de críticas, *releases* e depoimentos de espectadores, uma vez que são peças que já aconteceram, recortando sobre as experiências que partem deste pressuposto de um formato híbrido entre *game* e teatro, desde que esta mistura traga resultados de maior interação entre o público e o espetáculo.

Começamos, em 2010, em Salvador, com o espetáculo *O Programa*, formatura da diretora Ana Antar, então aluna do curso de direção teatral da Universidade Federal da Bahia. Segundo os *releases* encontrados nas buscas pela internet, tenta-se criar um espetáculo construindo um *reality show* e o público escolhia quem saía e quem ficava, fazendo um enredo diferente a cada dia. As votações e interações não eram mediadas por tecnologia, sendo feitas pelo levantamento da mão ou do celular. Segundo comentários informais de alguns espectadores, um dos principais problemas era justamente o excesso de tempo dedicado ao período de votação, embora fosse divertido e interessante. Como ponto positivo, o espetáculo atraía os jovens não só pelo formato, mas também pela temática.

No ano seguinte, em 2011, Victor Cayres, escritor de *games*, ator e, na época, aluno do mestrado no programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia, estreia um espetáculo chamado *Véu-carmim*, que prometia ser um “jogo-espetáculo”, que no *release* se explicava por uma junção entre *game* e teatro a partir do caráter procedimental dos *games*, defendido por Murray. O espetáculo fez apenas uma temporada.

A peça usou o conceito de interatividade, mas não investia muito em tecnologias a serem usadas no palco e as votações eram feitas a partir de uma apresentação de quatro cartas. A atriz as mostrava a uma pessoa, e cada processo de escolha desta pessoa, determinava o destino do enredo. No mesmo ano eu regressava de uma mobilidade acadêmica feita no Rio de Janeiro desde 2010, ainda sem conhecimento sobre os dois espetáculos acontecidos anteriormente e com o projeto de encenar *#Perfil- uma peça-game*, que seria minha montagem de formatura. Embora com pouco conhecimento, havia um desejo de mediar as votações por tecnologia e de realizar a montagem dentro de experimentações no campo da projeção e uso de novas mídias. Por falta de acesso à técnica necessária, como explico mais à frente, as votações foram feitas de modo semelhante a como aconteceu em *O Programa*, mas no campo da encenação me arrisquei em algumas experimentações relativas às novas mídias, como cenas com filmagens ao vivo sendo transmitidas ou uma conversa toda por SMS, projetando as mensagens enviadas, em vez de falas. O tema e o texto eram todos inspirados nas redes sociais a partir da pergunta: “como seria não ter um perfil em rede social em 2050?” Além disso, o tema das redes sociais dominou a pesquisa e fizemos experimentações no sentido de criar um perfil real na rede social dos personagens principais do texto, ainda que não soubéssemos exatamente o que fazer com isso.

No ano seguinte, 2012, fiz financiamento colaborativo e fui selecionada para um projeto de residência artística no Teatro do Jockey. Lá apresentamos *#Perfil - uma peça-game*, com um elenco carioca. Além disso, em Salvador estreou *#SMS - Saga Metropolitana de Salvador*. O espetáculo ganhou patrocínio da empresa telefônica Oi e foi dirigido por Alan Miranda, também egresso da Universidade

Federal da Bahia, do curso de direção teatral. A promessa era que o público poderia escolher o destino dos personagens enviando mensagens SMS, mas a tecnologia não funcionou e a interação praticamente não aconteceu. Provavelmente pela dificuldade de sinal nos teatros e a própria demora das operadoras em entregar as mensagens. Também neste ano entrou em cartaz *Incubadora*, em São Paulo. Dirigida por Ivan Andrade, aluno do programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da USP, o espetáculo foi objeto de estudo do seu mestrado. Trata-se de um projeto com o qual mais vejo diálogo com o meu trabalho, e que se propõe a ser inspirando num *game* de nome *The Sims*. Um espetáculo-*game* (nomenclatura cunhada por ele e que discuto mais à frente neste mesmo capítulo) por um caminho menos narratológico em relação a esta pesquisa que aqui apresento, bastante bem-sucedido, realizou duas temporadas naquele ano. Entre nossos dois trabalhos a principal diferença parece ser o ponto de partida. Eu parti do texto dramático, ele da encenação interativa. Os resultados são peças-*game* / espetáculos-*game* bem diferentes em suas estruturas, mas que se entrecruzam em algumas dificuldades e descobertas nos processos de criação, teste e interação com o espectador.

Seguindo adiante, em 2013, o texto que escrevi para minha segunda peça-*game* é finalista do Prêmio de Dramaturgia do Centro Cultural do Banco do Brasil e ganha leituras dramatizadas no Rio e em Brasília. Após tais leituras foi realizada montagem dirigida por mim de *In.com.patíveis -melodrama Interativo* processo que inspira boa parte deste trabalho e sobre o qual me aprofundo no 2º Ato. No mesmo ano participei de um Laboratório de Pesquisa e Criação da Cena, na UFF, dirigido pela professora Martha Ribeiro e fui dramaturgista do projeto *Fantasmas uma peça-game*, espetáculo experimental, dirigido pela professora. A peça misturava textos de Pirandello, objeto de estudo dela, com minha experiência em teatro e interatividade e foi muito pouco bem-sucedida nesses aspectos de jogabilidade, como tratarei no 2º Ato, quando refletirei sobre as experiências pessoais. Por fim, neste ano, o espetáculo *Game of You* (SP) estreia com uma proposta de criar um *game* entre atriz e público, mas não trava nenhum tipo de interatividade / participação. O espetáculo usa novas mídias para projeções no

cenário e joga com novas possibilidades de interpretação da atriz, sem quebrar a quarta parede, sem estabelecer nenhum tipo de jogo diferente com a plateia.

Em 2014, finalmente, entrei em cartaz com *In.com.pativeis*, concretizando nessa montagem dois objetivos: a votação mediada por software em smartphones (semelhante à estrutura de *Incubadora*) e uma interação estendida, com uma página na internet que funcionasse para além de um mecanismo de divulgação. O tema da peça era tudo o que acontece nos diálogos *inbox*, para os jovens. No mesmo ano, durante a segunda temporada de *In.com.pativeis*, como mostra a *figura 1* do caderno de cultura do jornal *O Globo*, estreou também o espetáculo *#sejoga*, dirigido por Patrícia Pinho, passando a fixar na imprensa carioca o uso do termo *peça-game*.



The image is a screenshot of a web page from 'rio show'. At the top, there is a search bar with the text 'Buscar no Rio Show'. Below the search bar is a navigation menu with categories: CINEMA, GASTRONOMIA, TEATRO E DANÇA (highlighted), MÚSICA, and NOITE. The main content area has a title 'Jogos em cena' with a progress indicator of five circles, the first of which is filled. Below the title, it says 'Para dar sua nota é preciso estar logado. Clique Aqui'. There are social media sharing options: 'Envie por email', 'Imprimir', 'Share' (Facebook), 'Tweet' (Twitter), and a plus sign for more options. Below this is a 'Fotogaleria' section with a large photo of a man and a woman kissing. Under the photo, the text reads: 'Jogos em cena NA peça "In.com.pativeis", o destino do casal Caio e Amanda é selado pelo público'. Below the main photo are two smaller thumbnail images. At the bottom, there is a 'Sinopse' section with the following text: 'As "peças-games", que apostam na interação entre elenco e público em jogos para construir o espetáculo, estão mais vivas do que nunca. Pelo menos, em duas peças que estreiam no Rio de Janeiro esta semana: [#Sejoga](#) e [In.com.pativeis](#). Em [#Sejoga](#), em cartaz às terças no Teatro das Artes, na Gávea, a máxima é o improviso. Um mestre de cerimônias apresenta as regras dos jogos teatrais e, a partir de um aplicativo para celulares, a plateia sugere os temas e cenários para as cenas criadas na hora. Sim, a ordem do espetáculo, voltado para o público jovem, é "não desligar os celulares", pois eles fazem parte da brincadeira. Em "In.com.pativeis", que estreia amanhã no Teatro Maria Clara Machado, também na Gávea, o mesmo mecanismo de participação do público, que manda suas sugestões a partir dos celulares se constrói. E, a partir daí, a história de amor entre os personagens Caio e Amor tem vários desfechos possíveis.'

Figura 1 - Matéria do portal Rioshow, sobre as peças-game.<sup>9</sup>

O espetáculo fez apenas uma temporada. A ideia foi misturar as técnicas de improvisação da comédia com um aplicativo que seria baixado no celular e usado com 3G dentro do teatro. Não encontrei críticas sobre o mesmo espetáculo com detalhes de como aconteceu.

2015, já no segundo ano do mestrado, Felipe Vidal dirigiu um espetáculo no Centro cultural do Banco do Brasil, no mês de abril; *Contra o Vento*. O texto apresentava uma ficção sobre um lugar histórico do Rio de Janeiro, Solar da Fossa, e no início da peça, ainda sem conhecer o espetáculo, por meio de levantamento de cartões, sem mediação tecnológica, a plateia escolhia a ordem da história a ser contada, montando para a mesma uma ordem diferente a cada dia. Em 2015, iniciei também o projeto *Ex.troll.genio*. Além de uma peça-game, buscamos de fato ser “transmídia” (ver 2º ato), O monólogo conta três histórias inspiradas em textos recebidos por internautas a partir da pergunta: “qual a posição da mulher nas redes sociais?”. Algumas novas experimentações no campo da jogabilidade também foram testadas mais a fundo, como explico melhor nos 2º e 3º Atos.

Como as pesquisas aconteceram em paralelo, até hoje não havendo muito diálogo em suas construções, cada encenador, em seu lugar geográfico, convencionou chamar a experimentação por um nome diferente. Os três termos que foram mais usados são: a nomenclatura de Ivan Andrade, “espetáculo-*game*”, a nomenclatura inaugurada por Victor Cayres, “jogo-espetáculo” e a nomenclatura proposta por mim, “peça-*game*”.

Jogo-espetáculo parece ser o termo mais frágil. Por considerar que todo espetáculo teatral é também um jogo, como exposto no começo deste ato, o termo “jogo-espetáculo” instauraria uma redundância; embora nem todo jogo seja um espetáculo, todo espetáculo é jogo. Assim sendo trata-se de um termo que não se

---

<sup>9</sup> O Rioshow é o caderno de cultura do Jornal O GLOBO, jornal de maior circulação do Rio de Janeiro e de maior divulgação das agendas culturais na cidade.

traduz por si só. Ao nos depararmos com ele, de início, já nos fazemos algumas perguntas como “jogo, mas jogo como?”, “jogo, mas que tipo de jogo?”, “jogo que a gente só assiste?”, etc. Na contramão, pelas associações da própria língua e pelas definições da palavra *game* que aqui considere, quando se diz “espetáculo-*game*” e “peça-*game*” imediatamente é possível uma associação a um jogo que pressupõe a ideia de interação entre espectador e espetáculo, além de um possível aumento de adrenalina, no sentido de ganhar ou perder e de produzir uma história e principalmente, nos remete aos jogos eletrônicos e digitais. A palavra *game*, neste caso, aproxima-se à ideais espetáculos citados.

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, delineados por Murray (2003). Ademais, busca causar em seus espectadores, mediados pela tecnologia, a sensação de coautoria da obra, através dessa junção entre os caracteres procedimentais e participativos.

Enquanto as primeiras tentativas em 2010 e 2011 engatinhavam em relação à tecnologia, as obras encontradas a partir de 2013 já apresentam a ideia de votação por meio de um *software* ou mesmo de aplicativo como algo absolutamente acessível e factível. Além de ser interativo, sendo esta interação mediada por aparelho eletrônico, esta é incentivada, embora não obrigatória, com enredos e narrativas que se tornam absolutamente dependentes de um mínimo de resposta do espectador por meio do *software*, de modo que esta influi diretamente no enredo final, dependendo este, na verdade, do espectador para acontecer.

Sobre a questão de a interação ser incentivada, embora não obrigatória, é curioso perceber que, tanto no espetáculo de Ivan Andrade quanto em *In.com.patíveis*, a não obrigação de interagir, especialmente de não fazer isso fisicamente, sujeitando-se a constrangimentos, tornou-se até um comentário positivo por parte da

crítica, como nos trechos apresentados nas *Figura 2 e 3*:

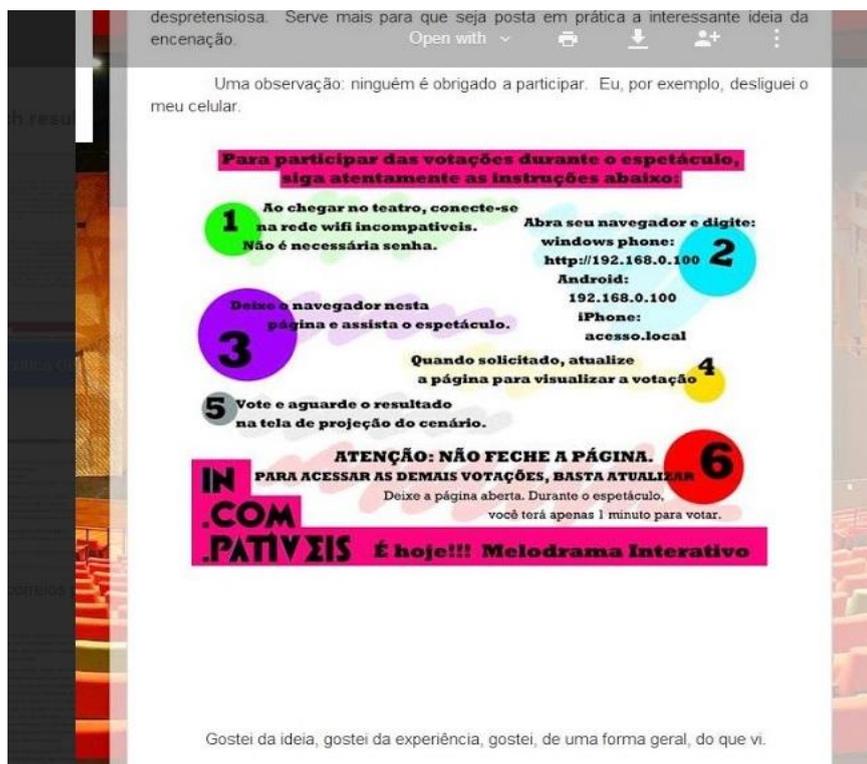


Figura 2 - Críticas positivas sobre a interação (Blog O Teatro Me representa)

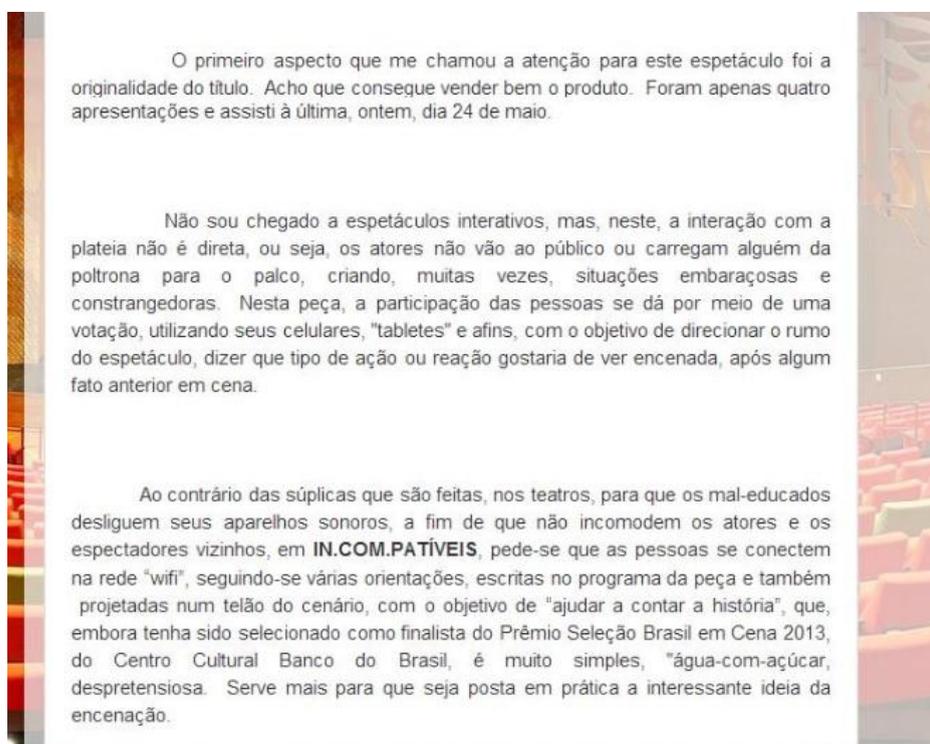


Figura 3 - Críticas positivas sobre a interação (Blog O Teatro Me representa)

### 1.2.1 Um pouco além da cena

Uma vez que idealizei a peça-*game*, a verdade é que esta ideia atendia apenas em parte ao meu desejo do que colocar em cena. Havia, desde os ensaios da primeira montagem, dois desejos para além da interação; um era o de não só usar a forma *game* como valer-se do tema de internet e interatividade para os textos. Talvez por uma angústia pessoal, de ver as histórias feitas para jovens, eu entre eles, tanto na TV quanto no cinema, mas principalmente no teatro, ainda utilizarem, em sua maioria, figurinos dos anos 50 e conflitos e romances que passavam distantes do que de fato via acontecer. Sou de uma geração para a qual a internet tem uma relação intrínseca com algumas atividades como paquera, marcação de encontros, lazer, pesquisa e estudo. Quantos relacionamentos não trocaram pelo menos um email no início da relação? Quantas pessoas não pediram o MSN / ICQ, Orkut, Facebook, Whatsapp para a pessoa em quem estavam interessadas a fim de criar laços mais próximos e conseguir ao menos um encontro? Esta realidade eu queria transformar em tema.

Acrescento aqui, ao mesmo tempo, a angústia por abordar, também, a liquidez e frialdade que muitas vezes estas relações parecem proporcionar. Ou o quanto podemos parecer fantoches dos algoritmos que nos sugerem aquilo que deveríamos ouvir, pensar, curtir e até quem devemos ver em nossa *timeline*. O quanto somos usuários das redes por vontade ou controle. Quantas vezes não nos questionamos sobre tudo isso? Estes questionamentos foram tão importantes que resultaram numa cena inteira na terceira peça-*game* *Ex.troll.genio - uma peça-game*, (que aprofundarei nos 2º e 3º Ato) e seguiram inspirando a necessidade de colocar em cena esse mundo atual em que vivemos.

O segundo desejo era de, embora as montagens não fossem realistas, dado o quão cotidianas eram as situações inspiradoras, brincar com a extensão da história para além do palco, misturar os personagens fictícios à realidade. Seria possível ele, o personagem, ter um perfil de verdade? Um canal de vídeos? As tentativas foram feitas desde o primeiro espetáculo, *#Perfil*, embora ainda não soubesse como administrar isto. Em *In.com.patíveis*, conheci uma pessoa

especialista na função de Social Mídia, a Taís Moreno. Taís trabalhava administrando páginas de produtos culturais ou de empresas. Ela tornava o site / a página interessantes e fazia os internautas interagirem com os conteúdos. Realizou algumas ações que funcionaram muito bem e que conseguiram o engajamento do público para o projeto. Os dois críticos que nos assistiram, por exemplo, não foram convidados, já eram fãs e interagiam com a nossa página. E quando anunciamos também o espetáculo foram assisti-lo como mais um evento do projeto que já conheciam.

Já com a pesquisa em andamento, a Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Marina Cavalcante Tedesco, minha orientadora, apresentou-me as teorias de convergência de mídias de Henri Jenkins e também o seu conceito de transmídia. Estas duas teorias chegaram para completar o que faltava, inspirando em absoluto o terceiro projeto, *Ex.troll.gênio*.

Sobre o conceito de convergência entre as mídias e de universo e narrativa transmídia me dedico mais a fundo no 3º Ato – *Isto não é uma peça - Saga do fósforo sem caixa*.

### 1.2.2. *Um aposto*

Antes de me adentrar mais na pesquisa sobre as correlações entre teatro e mídia, permito-me refletir sobre o meu próprio trabalho com a peça-game e olhar para trás, percebendo o caminho que segui até chegar em *Ex.troll.gênio* e sua convergência midiática. As dificuldades e métodos adotados, buscando e perseguindo a possível vitória nesse jogo intenso da construção de uma peça-game. O que aprendi e como evolui praticamente ao longo das três peças-game. É possível ganhar uma peça-game? Me pergunto. E nas inquietações da tentativa de responder a esta difícil resposta é que se constrói o 2º Ato, que vem a seguir.



## 2. 2º ATO - COMO GANHAR UMA PEÇA-GAME? CONFLITO E CLÍMAX.

Afinal de contas, é possível ganhar uma peça-game? Quem ganha e quem perde? Quem são os jogadores? Tem quem esteja dentro e quem esteja fora? Terminar uma peça é zerar o jogo ou passar para a próxima fase?

Trago aqui as mais diversas reflexões, críticas muitas vezes, sobre a experiência vivida na construção das minhas três peças-game. Através de narrativas, pessoais em alguns momentos, tento levantar com um mínimo de distanciamento os conflitos, os clímax e as resoluções desses processos. Se ganhamos as peças-game ou se apenas passamos para a próxima fase, este capítulo trará pistas para uma resposta possível.

Tento aqui, também, a cada palavra, escapar dos nós típicos de quem se propõe à dura tarefa de estudar o próprio trabalho, sem cair nos excessos do ego e nem se tornar excessivamente cruel. E, assim sendo, começo.

### 2.1. 1ª Fase - A indescritível sensação de uma derrota

No ano de 2010, aluna do curso de Direção Teatral da Universidade Federal da Bahia, estava em mobilidade acadêmica na UFRJ. Assisti a uma montagem de formatura, feita a partir do texto *Kaspar*, de Peter Handke. A história do Kaspar Hauser<sup>10</sup> mexeu com meus sentidos artísticos de modo absolutamente intenso. Me encantava no texto tanto a sua capacidade de questionar a sociedade, quanto mistérios que envolviam o mito.

Ele poderia ter sido morto pelo próprio pai, pela família, pelo homem que o criou por quinze anos num calabouço. Poderia ter um problema mental, ou ser a prova viva de que boa parte da nossa inteligência é meramente cultural. Por que escolher apenas uma possibilidade na hora de encenar essa história? Passei o citado semestre na UFRJ, trabalhando no projeto de encenação, queria escrever um novo texto sobre Kaspar que apresentasse todas as possibilidades, queria usar as

---

<sup>10</sup> Kaspar Hauser viveu sem qualquer contato humano até os 15 anos, quando foi deixado na Praça de Nuremberg, na Alemanha, no sec. XVIII. Sua vivência com a sociedade foi complicada por não apresentar pré-requisitos de comunicação e linguagem já estabelecidos na sociedade, desde a infância.

ideias de interatividade, os métodos por mim pesquisados para escrita de um *game* no projeto de pesquisa na Universidade Federal da Bahia e aplicar tudo isso à essa construção textual. Queria escrever uma peça-*game*.

Segui então investigando formas de escrever um texto que desse conta de todas as possibilidades do Kaspar. Decidi atualizá-lo: Kaspar viraria Sr. K, nasceria em 2050, quando todos só se comunicariam por meio de redes sociais. Por erro do sistema, a Santíssima Trindade Ltda. (empresa criadora da rede social da qual todos fariam parte) teria deixado o Sr. K sem perfil (e por isso o isolado) por quinze anos. Uma vez descoberto, mesmo se negando a ter perfil, é obrigado a descobrir, de forma cômica, inusitada e interativa, o mundo digital.

Estava pronto, assim, o texto que apresentava três bifurcações, cada uma com duas opções. O público optava entre: (1) o Sr.K receber um email da Santissima Trindade Ltda. absolvendo-o ou condenando-o (e daí, dois caminhos distintos da história); (2) escolher se o Sr.K deveria conhecer o mundo digital com uma operadora de telemarketing ou uma blogueira viciada em internet e, por fim ; (3) definir se, uma vez no mundo digital, ele viveria uma aventura amorosa, ou se tornaria um cantor famoso. A mobilidade acadêmica acabou e voltei a Salvador com um projeto pronto para encenar meu espetáculo de formatura.

Na época a ideia de que a peça era feita para que o espectador pudesse apertar um botão com opção 1 ou 2 era clara, mas as condições, em 2011, em Salvador, de construir máquinas que fossem dadas ao público para que ele votasse eram absolutamente impossíveis. Os *smartphones* eram raros e, das pessoas que o tinham, na maioria, eram ainda na versão com botões em vez de telas *touchscreen* ou, havendo telas sensíveis ao toque, ainda bastante problemáticas e com memórias com pouco espaço para aplicativos. Decidimos que a escolha seria feita por levantamento de placas. O próprio programa do espetáculo era de um lado todo azul, do outro todo laranja e cada lado representava uma opção a cada votação. Pelo contraste das cores, facilmente se via a opção escolhida. É claro que em caso de empate, poderia virar uma confusão, mas dava para funcionar bastante bem dentro das limitações.

Com essa técnica das placas foram feitas as duas temporadas (ver 1º Ato) Apesar da técnica de votação ainda ser manual, a peça já se aventurava em

questões tecnologicamente avançadas, como experimentações no campo das projeções. Era um primeiro experimento mas bastante complexo, já que exigia do ator e dos técnicos prontidão pra executar oito peças possíveis, a depender das escolhas do público durante a cena. E, assim, seguimos com as apresentações.

E, é preciso dizer, foi ao final da estreia da segunda temporada de *#Perfil-uma peça-game* (2011, 2012), no teatro do Jockey, no Rio de Janeiro, que a assustadora sensação de derrota conseguiu me dominar.

Embora fosse a segunda temporada do espetáculo, era a primeira profissional. A anterior acontecera ainda muito dentro do campo acadêmico. Apesar de um bom retorno do público, quase que da totalidade que assistia, a sensação de que tudo dava errado, que nada saía 100% certo, persistia. Parecia, para nós artistas, que a peça não estava pronta. Em paralelo, os elogios continuavam vindo.

Das reflexões, a princípio, pensávamos nos problemas advindos da pouca quantidade de dinheiro e equipe de produção e técnica. Da dificuldade de operar a técnica necessária a cada uma das oito peças. Eram poucas pessoas pra montar, produzir e realizar oito peças em uma.

Depois de terminada esta temporada de *#Perfil*, segui em parte satisfeita com o retorno positivo da crítica e da plateia, que me fazia pensar que havia um futuro possível naquela ideia, e em parte perdida sobre por onde recomeçar após a impressão de derrota.

*In.com.patíveis - Melodrama Interativo* (2013, 2014) não surgiu desde o início para ser interativo, visto que a sensação de ter perdido nesse jogo me fez pensar em desistir. *In.com.patíveis* foi escrito em formato interativo, porque, ao começar a escrever um novo texto, a forma linear já não mais me atendia. Assim, usei o formato de texto já usado em *#Perfil*, com momentos em que abria ao público para algumas opções de uma mesma cena. Tendo a chance, assim, de escrever todas as opções que me ocorriam e deixar para o público a possibilidade de escolher o que preferia ver.

*In.com.patíveis - Melodrama Interativo* tinha uma história essencialmente melodramática, com direito a peripécias, música, apartes, vilões, final feliz. Contudo, assim como a história do Sr.K, o melodrama de Amanda e Caio passou por uma recontextualização, passando a ser protagonizado por jovens dos dias de hoje. Com

isso, cartas viraram *emails*, peripécias passaram a ser causadas por problemas como sinal de 3G ruim, *email*, que chegou no *spam*, mensagem que chegou em branco, celular que descarregou. Amanda tem um romance não assumido com Caio e precisa dar a notícia de que está grávida a ele, mas tem várias dificuldades, por telefone ou *chat* e uma mãozinha da vilã, Karina, que a bloqueia das redes de Caio, além de colocar seus emails no *spam*, fazendo com que ela achasse que estava sendo ignorada por ele.

Já no texto, previa que fosse feito um aplicativo para *smartphone* (dada a popularização do objeto à época) que ajudasse na votação da platéia e escolha das cenas a serem feitas. Desta vez, a análise combinatória previa dezoito espetáculos possíveis.

O texto não deu chance à derrota. Entreguei uma versão terminada às pressas e sem revisão no Centro Cultural Banco do Brasil para a “Seleção Brasil em Cena”, na qual só inscrevi por “desencargo de consciência”. Uma vez inscrito, ele foi um dos doze selecionados entre os 352 concorrentes do concurso e, como dito no 1º Ato, ganhou duas leituras dramatizadas. Ver as leituras e a empolgação dos atores e diretores envolvidos reinstaurou, em mim, a mágica que essa ideia de interatividade parecia estabelecer. Mas aquele texto não estava pronto para ser montado por outro diretor. Por um motivo muito simples: não era um texto, era uma ideia de encenação que ainda estava por vir, que precisava ser completada.

Decidi então montar e dirigir *In.com.patíveis*, aprofundando-me na técnica de interatividade. Com todas as dificuldades de se montar um espetáculo sem financiamento no Rio de Janeiro, reuni dez mil reais e uma equipe de trinta e duas pessoas. Depois da sensação de derrota de *#Perfil* aparentemente causada pela falta de estrutura mínima de equipe e dinheiro, me organizei para fazer um espetáculo mais grandioso, mais profissional, por assim dizer. Como de praxe, apesar da falta de financiamento, a equipe acreditava no futuro próspero desta empreitada, e aceitava participar, a depender da sua condição, com ajuda de custo, ou pagando pra trabalhar. E foi assim que começamos 2014.

Mesmo com uma equipe enorme e difícil de gerir, os trabalhos caminharam muito conforme o previsto, evoluindo nos ensaios e ensaio geral. Era uma produção que caminhava bem, mesmo com poucos recursos. As trinta e duas pessoas

estavam realmente empenhadas em fazer o espetáculo acontecer. Fechamos uma segunda temporada antes mesmo de estrear a primeira e conseguimos um local para ensaiar uma semana com o cenário antes da estreia. Era um cenário complexo a ser mexido pelos atores, especialmente com 18 espetáculos possíveis, com disposições de cenário diferentes. Assim, em termos de produção, estava tudo certo pra estrear.

2.1.1. A ficha técnica expandida: novos profissionais nas funções técnicas de um espetáculo.

Não creio que seja necessário um mínimo de trinta e duas pessoas para a construção de qualquer peça-*game*. Mas é imperioso ressaltar que para se criar e projetar um aplicativo de votação, dificilmente se encontrará um profissional de teatro habilitado. Isso porque são esferas de trabalho muito distantes que exigem diferentes trajetórias. As áreas de projeção e programação vêm de uma lógica apolínea, exata. Que necessita de cálculos e que não aceita nenhum tipo de improvisação.

Deste modo, é preciso especialistas em *webdesign*, *design* e *videomapping* para realizar o espetáculo. E nesse território, tive muita dificuldade. Das várias pessoas que questionei e convidei para trabalhar, que fizessem mais de uma coisa, como ser programador e *webdesigner*, a resposta era sempre que eram áreas diferentes, de cursos universitários diferentes, até. Cada um fez uma faculdade, uma especialização e não dá pra “tentar” fazer o trabalho do outro, isto porque a parte lógica e matemática do trabalho exige um conhecimento exato.

Além do mais, é importante alguém, como comentei brevemente no 1º Ato, que assuma a função “Diretor de Tecnologias”, aquele responsável por sincronizar e planejar todas as projeções e funcionamento do aplicativo de votação. Calcular coisas como posição do projetor, distância, ângulo ideal e distorção da imagem para parecer perfeita na tela de projeção.

Como o teatro é ligado à improvisação, aos talentos múltiplos e ao aprendizado informal, normalmente não imaginamos, por exemplo, que há um cálculo para saber a posição do projetor na distância e ângulo ideal da tela de

projeção, (de fato, se a projeção é mais livre, não faz muita diferença mesmo, mas no caso de cenas em que a conversa é toda por *chat*, é preciso alta qualidade da imagem para que seja lida). Chegar no teatro e usar o projetor em sua posição fixa, que “todas as peças usam”, pode não funcionar, por exemplo. Como resolver isto? Para este problema não encontramos outra solução senão investir em profissionais certos e experientes. No caso das projeções, por exemplo, foi preciso um animador, tanto em *In.com.patíveis*, quanto em *Ex.troll.gênio*. Em *In.com.patíveis* não cheguei a me deparar com esse problema porque foi o próprio operador de projeção quem adicionou os áudios e só fui descobrir na terceira peça (*Ex.troll.gênio*). Era a área onde realmente não dava pra economizar. Percebemos ser necessário, no mínimo necessário um especialista em projeção, um designer para desenhar o aplicativo e as projeções, um programador pra fazer o aplicativo funcionar, um social mídia, para cuidar das redes sociais. Se precisar economizar, melhor escolher outra área. Esse foi o primeiro aprendizado já advindo de *#Perfil* e concretizado na realização de *In.com.patíveis*.

Um outro aprendizado em relação aos problemas técnicos é a necessidade de uma mesa de luz grande e digital, com possibilidade de muitas gravações e facilidade de troca entre uma cena e outra, já que todos sabem a que será feita no mesmo tempo em que o público.

Além disso, aprendemos a acoplar todos os sons que não eram feitos pela banda ao vivo ao vídeo utilizado nas projeções. Mesmo quando não havia vídeos, fazia-se um de tela preta, com um áudio, que pudesse ser operado pelo mesmo operador de vídeo. Ter profissionais diferentes cuidando de áudio e vídeo, sabendo que muitos estão diretamente ligados à projeção, aumenta o risco de erros como, por exemplo, durante a projeção de um *chat*, os pequenos sons que avisam chegada de uma mensagem não entrarem na hora correta.

Assim, fazíamos um vídeo único para cada cena, com momentos de tela preta e apenas áudio, outros de tela preta sem áudio e cabia ao operador de vídeo apenas dar *pause* e *play*, no decorrer da cena.

Por último, um tema a ser aprofundado mais à frente; percebi ser imprescindível chamar um número mínimo de atores. Apenas o necessário para compor os personagens de cada cena, ainda que alguns atores, à exceção dos

protagonistas, façam vários personagens. Isto porque nenhum ator ficaria satisfeito e vitorioso em ensaiar meses um personagem que pode nunca aparecer, a depender da escolha dos espectadores. O ideal é que cada ator sempre apareça nas cenas escolhidas, com um personagem, ou outro.

### 2.1.2. A questão das listas

As listas. Comuns nas práticas teatrais, identificam a ordem de entrada de figurinos, de movimentos de luz, de cenários, de músicas. A lista, lembra Humberto Eco no livro *A Vertigem das Listas* (2010), surge nas sociedades com intuito organizar um série de coisas que ainda não se apresentam de forma lógica. Permite que se nomeie, ordene, isto sem necessariamente estabelecer uma relação hierárquica entre os itens listados.

A lista surge para colocar numa ordem; eventos, objetos que não podem ocupar o mesmo lugar, ao mesmo tempo. Contudo, no caso da peça-*game* é impossível listar uma trilha sonora de forma linear, já que duas, três cenas podem ocupar o mesmo lugar no tempo do espetáculo. Como se organizar, então, para uma simples operação de luz / áudio?

Para começar, é preciso entender duas coisas: primeiro que não é, de fato, simples. A atividade requer muita atenção para que a execução do espetáculo seja possível. Foi ao longo dos processos de *In.com.patíveis* e *#Perfil* que fui descobrindo métodos de solucionar esses impasses, incluindo convencer os operadores de projeção e luz que não iam “pegar” as projeções em dois ou três ensaios.

Primeiro percebemos que era preciso organizar pequenas listas (de operação de luz / som / projeção) para cada cena e ter a cena como unidade mínima. Usar sempre um computador para visualizar a lista ou *post-its* no texto impresso para facilitar achar cada cena. E poder, a cada cena, abrir a pasta “cena 1”, por exemplo, e, na pasta “cena 1” encontrar as três listas da cena: a opção 1, a opção 2 e a opção 3, e ir abrindo só as opções solicitadas pelo espectador.

Este método de organização tornou-se essencial. Uma vez que os profissionais, todos do mercado, sentiam necessidade imensa de uma lista, para guiar a operação durante o espetáculo, no entanto não sabiam como resolver.

Para ter uma noção geral do todo, substituímos então a lista geral pelo fluxograma. Cada peça tinha suas listas mínimas e um fluxograma como o da imagem a seguir (Figura 4)

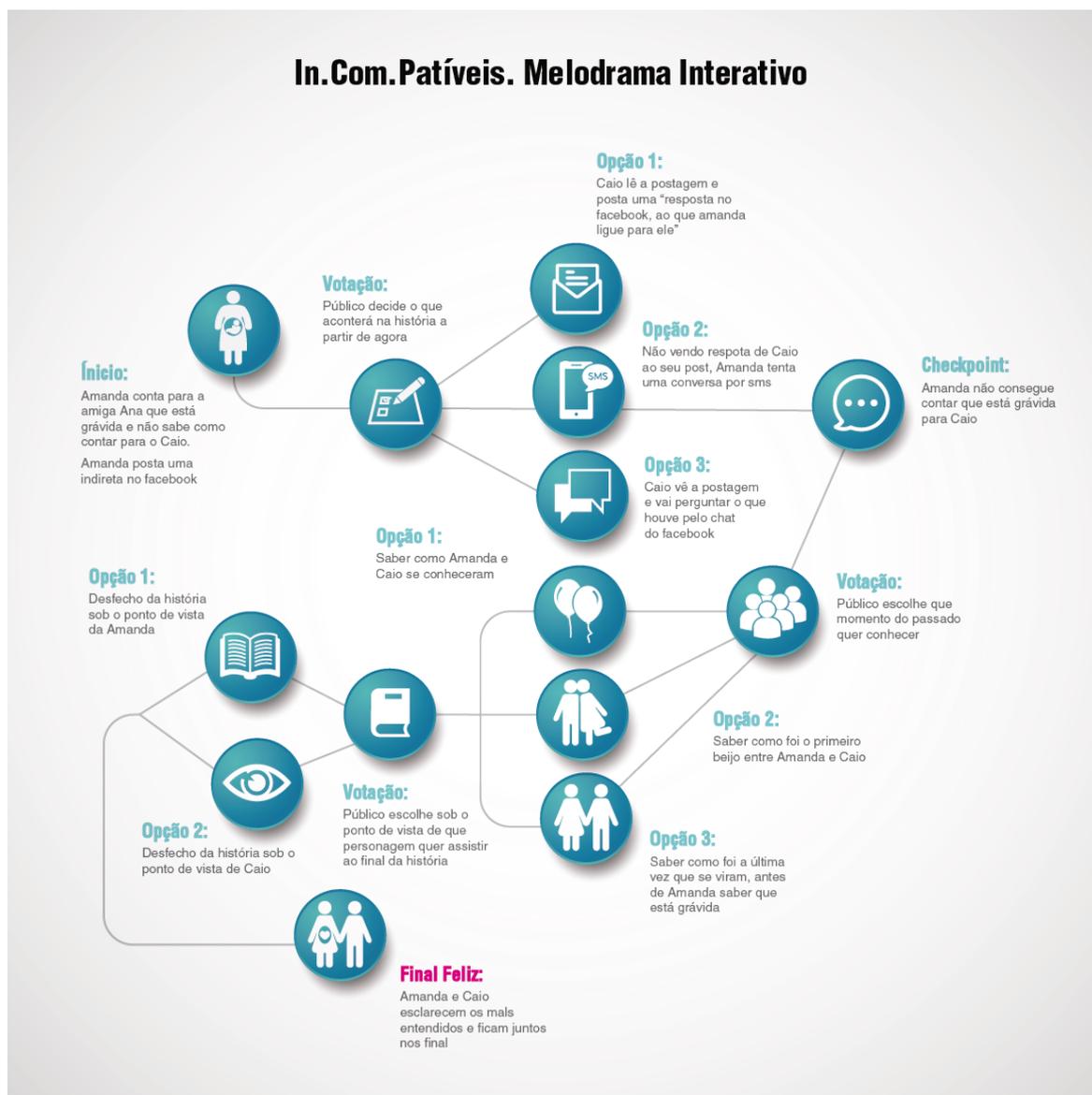


Figura 4 - Fluxograma usado pela equipe do espetáculo *In.com.patíveis - Melodrama Interativo*

E, assim, com o fluxograma e esses novos métodos fomos burlando a aparentemente impossível organização dos eventos do espetáculo.

### 2.1.3. A estrutura dos teatros x as necessidades técnicas de uma peça-*game*

Se há algo que nos dificultou o processo e ajudou na sensação eterna de derrota, foi o embaraço em nos adequar aos teatros. O Rio de Janeiro tem uma produção teatral grande, e as peças, a não ser enormes produções, tendem a entrar no dia de estreia no espaço. Já calculávamos que isso seria impossível, então pedimos pra entrar pelo menos um dia antes. Acontece que, ainda assim, nessa peça em especial, ensaio mesmo só acontecia com espectadores e percebemos que precisaríamos de ensaios gerais no espaço de apresentação e, contudo, nesta cidade, mesmo oferecendo para pagar para ter mais tempo no teatro, às vezes não é possível. Tem uma peça que monta a luz até 1h antes da sua, por exemplo.

Deste modo, foi inevitável que a estreia fosse um ensaio geral. No dia seguinte “tudo bem, sobrevivemos e vai dar tudo certo”, mas... caiu uma nova cena, que ainda não estreamos e... ensaio geral. No fim das contas, no segundo fim de semana da temporada já tínhamos feito ensaio geral de todas as cenas, exceto uma e íamos receber um crítico importante, que fez questão de ver a peça e que já citei alguns trechos da crítica no 1º Ato.

A cena que nunca caiu não haveria de cair, afinal ninguém votava nela. Fizemos um excelente espetáculo até a terceira votação, quando o inesperado aconteceu. Havia muitos espectadores que estavam assistindo pela segunda vez (sim! O público se engajava desta maneira, ponto ao qual me dedicarei com mais afinco mais à frente) e fizeram campanha na plateia para que caísse a cena inédita. E, novamente, no último dia de apresentação, tivemos um ensaio geral daquela cena. O andamento caiu, o ritmo mudou e a vontade de chorar de dentro da cabine de luz, me dominava. Um desastre, sem que eu ou o elenco nada pudesse fazer. Era a primeira vez que aquela cena acontecia com o público votando, com cenário completo, com luz e trilha sonora completas. Saímos tristes da última apresentação. Duas atrizes brigaram na coxia. No desespero de salvar a cena, uma delas, Brisa Rodrigues, saiu chorando prometendo não fazer a segunda temporada, tinha sido traumatizante demais.

No dia seguinte, a crítica, para a nossa surpresa, extremamente elogiosa, o havia comentado sobre coisas importantes e elogiado a maioria. Ademais anunciou nossa segunda temporada; dizendo aguardá-la com vontade.

Pairava sobre nós a dúvida: por que nos sentimos tão derrotados enquanto o público aumentou dia após dia da temporada e a crítica foi bastante positiva? Me pus a pensar e foi quando o estalo que garantiu a diminuição dos desastres na segunda temporada veio à tona. A questão do jogar o *game*. Questão à qual me dedicarei logo adiante.

#### 2.1.4. O conceito de *game* e os tipos de jogar, como técnica para preparação de elenco e equipe técnica

Fiquei uns dias pensando no nosso desespero. No meu choro tanto na estreia de *#Perfil* quanto em *In.com.patíveis* e acabei ponderando sobre algumas questões: Restando entre elas, que, normalmente, nos espetáculos, ao final, os espectadores respondem com um “gostei”, ou “achei incrível”, ou “não gostei”. Nas duas peças-*game*, a primeira frase do público era sempre relacionada à sua experiência, como “ganhei duas”, “perdi todas”, “acertei uma”, o que me fez entender que, de fato, a ideia de *game* se dava entre os espectadores. Não deveria, talvez, se dar também, desta maneira, entre os atores? Acompanhemos por um instante o que diz Johan Huizinga:

O jogador que desrespeita e ignora as regras é um “desmancha-prazeres”. Este, porém difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da ilusão - palavra cheia de sentido que significa literalmente “em jogo” (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores. (HUIZINGA, 2000. p. 15).

Não estaríamos nós, ao nos colocarmos como artistas, isentos dos erros ou capazes de fazer a peça com perfeição, independente da participação do público,

tentando estar de algum modo “fora” do jogo? Não estaríamos nós sendo, de algum modo, os desmancha-prazeres desta brincadeira?

Poderia ser, mas, então, como solucionar um problema que envolvia o nosso próprio comportamento perante a plateia? Decidi retomar um pouco a classificação de jogabilidade defendida por Roger Caillois, em seu livro *Les Jeux e Les hommes* (Os jogos e os homens) (1985), em que avança nos estudos sobre jogos defendidos inicialmente por Johan Huizinga. Caillois defende que, nos jogos e na vida, existem quatro tipos de jogar:

1- *Agon* - quando há um *game* com espaço para uma briga de forças e um jogador sai vencedor.

2- *Alea* - Quando o *game* acontece baseado na aleatoriedade, no destino.

3- *Mimicry* - *games* baseados na imitação de um mundo, um faz-de-conta, uma ilusão.

4- *Ilinx* - *games* ligados à vertigem, induzem experiências fora do equilíbrio comum, como esportes radicais.

A partir dos quatro tipos de jogabilidade propostos por Caillois, poderia concluir que, se as peças-*game* fossem um *game* de computador, totalmente programado, então seriam potencialmente um jogo de *mimicry*, em que o jogador vive a experiência da ilusão. Mas, como somos todos humanos, nesta peça-*game*, foi um equívoco dispensar o *Agon* presente no nosso ato de fazer. Demoramos a perceber que o público não estava ali apenas pra viver a história que inclusive não tem alto nível de complexidade em nenhuma das peças-*igame*, mas, sim, ele estava lá para jogar e, como prêmio, ver o ator preparado a cumprir a cena que ele escolheu com prontidão. E, sendo assim, era preciso que encássemos, o elenco, o operador de vídeo, o operador de luz e os músicos da banda, e eu, como também um *game* de *Agon*, em que o mais importante era estarmos preparados para que tudo parecesse bem, sempre que uma opção era escolhida. Não eram máquinas, e, sim, atores, é possível que a fala da cena 1 fosse dita na cena 2, às vezes, mas aí era necessário que o operador de luz soubesse seguir nessa outra opção e o mesmo valeria para o operador de vídeo. Era possível que a trilha entrasse trocada, eram dezoito espetáculos, sempre com pouco ensaio e muita tensão, já que, por mais ensaios que houvesse, a peça só acontecia mesmo com o público.

Então, sendo a plateia composta por membros de um time, prontos a nos desafiar, seríamos os jogadores do time oposto, treinando a cada dia para vencer cada espetáculo. E, assim, resolvemos esses erros bobos, como ouvir que a cena escolhida foi a cena 2 e entrar falando a primeira fala da cena 1, ou o ator se preparar para a cena 2, escolhida, e a trilha da cena 1 começar, deixando-o perdido, (entre outros). Pensando como jogadores, e não atores, pensando em treinamento, e não ensaio. E, se perdéssemos, mais importante seria a desportividade, o dar um jeito de jogar bem, apesar da derrota. E treinar para a próxima partida.

#### 2.1.5. Das dificuldades gerais e reflexões no treinamento do ator na construção de uma peça-*game*

Vale aqui sinalizar que, além da troca de termos como pensei acima, tive que aprender com alguns problemas que se repetem nessas experiências de *game* e que são completamente inesperados na maioria das outras montagens de teatro. Um dos problemas que aconteceu com os três elencos com que trabalhei (o elenco da primeira temporada de *#Perfil*, o elenco da segunda temporada de *#Perfil* e o elenco das duas temporadas de *In.com.patíveis*), de forma mais intensa no primeiro e gradativamente menos intensa até o terceiro, é que há sempre atores que se apegam a determinada cena e então vão querer que caia a cena B e não a cena A, no dia que a mãe ou o crítico assistem à peça, por exemplo. Foi um verdadeiro desafio treinar os atores para que não preferissem ou se apegassem a alguma cena, isto porque, na prática, eles teriam de estar habituados a fazer qualquer cena escolhida pelo público.

A primeira técnica, mais uma vez pensando tudo como jogo, era combinar que seria impossível roubar o jogo. Se o elenco quisesse muito uma cena iam ter que pedir a conhecidos do público que tentassem uma campanha na plateia para ela ser escolhida e, ainda assim, correndo o risco de a campanha não funcionar. Deste modo, o risco iminente de cair qualquer cena seria exigência para estar seguro a todo tempo.

Além das práticas como diretora, em 2013 tive uma experiência no laboratório de criação da UFF em que tentei, a partir de cenas dos atores, inspiradas em textos

do autor Luigi Pirandello, construir um roteiro interativo. A tentativa não poderia ter dado mais errado, por dois motivos, que, observando também aos meus outros conhecimentos, percebo que contam muito: a primeira é a ausência de atores profissionais e versáteis. No caso deste experimento na UFF, que não tem um curso profissionalizante de atores, e no caso específico do laboratório, os pesquisadores / *performers* vêm de cursos diversos, que não incluíam nenhum treinamento de ator além do dado no laboratório, para muitos, era a primeira ou segunda vez que pisavam num palco.

Foi impossível pra eles correr o risco de nunca apresentar uma cena ensaiada e construída ao longo do processo de ensaio. Eles não aceitaram o jogo, por isso roubaram na segunda e última apresentação, para garantir que não deixassem de fazer cenas às quais tinham se apegado.

Assim, percebo que, de fato, a versatilidade do elenco, o não apego a alguma cena ou personagens e a maturidade no palco são essenciais para o ator não se afeiçoar, tornando a frustração inevitável a cada vez que sua expectativa não se realize. A outra coisa, além de escolher um elenco experiente e capaz de não se apegar, é deixar isso muito claro a cada ensaio, para acostumar a equipe a isso.

Haverá também uma forte tendência em toda a equipe de simplificar. Começar sempre as cenas com uma mesma frase ou cortar textos semelhantes e repetir marcas. Se na primeira experiência esta ideia me encantava e parecia bastante plausível, ainda na primeira temporada percebi que a ideia não funcionava tão bem. O público sempre volta pra ver outra peça, se as cenas são muito semelhantes uma com a outra a experiência é frustrante para o espectador. Por isso, por mais que facilite a vida da equipe o ato de simplificar assemelhando cenas, o esforço em diferenciá-las vale muito, em especial na hora da surpresa das pessoas que retornam.

E ainda sobre a construção de marcas e personagens, por último e bastante importante, é a construção de imparcialidade na hora da votação. Fui aprendendo a cada apresentação como algumas palavras e termos induziam uma determinada cena ou outra. Até a disposição das opções no aplicativo e a descrição de cada opção. Tudo precisa ser visto cuidadosamente e muito testado antes da estreia com diferentes públicos. No caso da primeira temporada de *#Perfil*, ainda inexperiente,

acabamos modificando diversas vezes o texto do personagem que conduzia as votações ao longo da temporada, por tentativa e erro, a fim de reduzir ao máximo a parcialidade. Uma vez surpreendida por este problema, já na segunda temporada de *#Perfil* nos organizamos para que logo na metade do período de ensaios tivéssemos sempre alguém que nunca viu a peça assistindo ao ensaio e que ele fosse conduzido pelas votações dessas pessoas. Seja o iluminador, o operador de luz, vídeo, ou som, a figurinista, enfim, alguém para votar e dar à equipe um retorno sobre a imparcialidade, sobre como e quanto está funcionando sem indução à votação. A técnica funcionou e repetimos em *In.com.patíveis*.

Por fim, trago como ponderação, um problema bastante importante com o qual fui me deparando em todas as montagens. Os atores demoram muito para entender a peça inteira. O que vem depois de uma cena ou que determinada cena não acontece quando a outra é escolhida. Eles acham que têm mais noção do que realmente tem, portanto foi necessário não confiar na possível noção e passar sempre uma peça inteira (mesmo excluindo as cenas não escolhidas) assim que esta tiver um desenho de movimentações relativamente levantado. Depois passamos as cenas que não foram feitas. Mas é preciso entender o que é uma peça inteira e onde está o poder de escolha do espectador.

Diversas vezes, por exemplo, me via rodeada de perguntas como: “mas não repetitiva essa cena? Na cena 1 ela não consegue contar que está grávida e na cena 2 também!” e tinha que explicar, mesmo já avançado o processo, ou, se não explicar, lembrá-los que a cena 2, como no exemplo, não acontecia, quando o público escolhia a cena 1. Outras vezes, num ensaio direto, pulava rapidamente da cena 1 para uma cena do meio. O elenco e técnicos logo paravam o ensaio com surpresa, as três cenas iniciais, que levamos dias para levantar, tinham desaparecido e já estávamos no meio, o que havia acontecido? Novamente era preciso retomar o fluxograma do espetáculo e refletir que, mesmo tendo ensaiado várias cenas, daquele grupo de cenas, apenas uma seria a escolhida a cada apresentação.

#### 2.1.6. Ator-gamer, técnico-gamer, um time e avante!

É possível se perguntar após todas estas reflexões se existe, então, um ator-*gamer*? O que seria e quais seriam as suas atribuições, caso existisse?

No plano ideal, talvez seja possível afirmar que o ator que queira trabalhar em uma peça-*game* precisa especializar-se em algumas atribuições, não necessariamente inescusável em outros trabalhos. Entre as atribuições, o ator-*gamer*, precisa ser um ator pronto. A prontidão deve ser uma realidade. O ator-*gamer* será planejadamente surpreendido sobre qual cena virá a seguir. Não é improvisação, mas também não é previsível. Serão cinco a dez segundos entre o resultado da escolha do público e a entrada em cena, pronto. E isso acontecerá algumas vezes ao longo do espetáculo, duas, três, quatro, quem sabe?

Além de pronto, precisa anexar a seus corpos e mentes a capacidade enciclopédica dos ambientes digitais. O ator-*gamer* precisa lembrar. Lembrar de tudo, dos detalhes, das diferenças mínimas, das deixas de cada cena, das marcas, da posição do cenário, da localização do foco, enfim, precisa lembrar e conhecer detalhadamente as oito, dezoito, vinte, quantas existirem, peças possíveis.

O ator-*gamer*, pronto, enciclopédico, precisa, então, ao mesmo tempo em que coloca toda a sua sensibilidade e envolvimento em cada cena, ser profundamente desapegado. Não pode ele afetuar-se a nada. Nenhuma possibilidade. Não é possível preferir. O jogo é fazer bem, com prontidão e memória, aquilo que o outro decide. De certo modo, o ator-*gamer*, transforma sua afetividade pela cena em adrenalina e competitividade. Ele precisa fazer, mais, cada vez mais e com mais perfeição. Ele precisa ganhar a partida desta peça-*game*.

Se existe o ator-*gamer*, existe também o técnico-*gamer*, membro do mesmo time do ator-*gamer*. Seriam eles os operadores de luz, som e vídeo, além de monitoradores de enquete de votação, músicos, entre outros que trabalhem no entorno do espetáculo. Valem todas as necessidades aplicáveis ao ator-*gamer*.

Ator-*gamer* e técnico-*gamer* formam, juntos, um único time. Para ganhar uma peça-*game* encaram diariamente diferentes adversários que compõem o time público.

#### 2.1.7. Do público e seu engajamento com o espetáculo

Sobre o público que fazia campanha para uma cena durante a peça, que voltava para ver o espetáculo pela segunda e até terceira vez, tudo isso foi falado e repetido ao longo dessa primeira metade do Ato. O que sinaliza a importância que o espectador foi tendo para seus criadores ao longo deste processo. Mas e qual o retorno real deste espectador? De que modo respondeu, durante cada espetáculo, aos nossos estímulos?

Em primeiro lugar é imperioso olhar de fora para dentro. De um modo geral, há características importantes e comuns ao público-alvo das peças-*game*: um espectador jovem, internético, antenado, interessado em participar.

Este espectador é fruto da cultura de participação. Em geral, já é um espectador que sente a necessidade de considerar-se, de alguma maneira, coautor da obra. Sobre ele, Ana Rosas Mantecón (2009) comenta:

Do vínculo com as novas tecnologias de comunicação emergiu um consumidor diferente, dificilmente concebível apenas como público, que interage com elas de maneira totalmente nova, como usuário e como produtor ou emissor cultural. Guillermo Orozco afirma que “a convergência tecnológica contemporânea, que multiplica as combinações de formatos, linguagens e estéticas nas diversas telas, abre novos cenários que por sua vez facilitam outros modos e papéis de interação comunicativa para suas audiências. Entre estes, uma das mudanças importantes é a produzida pelo trânsito de audiências agrupadas em função da sua capacidade para emissão”. (MANTECÓN, 2009, p. 182)

Este espectador, buscado para a peça-*game*, seria o consumidor que já não se conforma com a função de *voyeur* e quer ir além. Quer mais que um único produto, peça, filme, música, mas produtos que se entrecruzem dentro de um mesmo universo e que permitam espaços em aberto à espera de um outro espectador que interaja com estes.

Por outro lado, podemos pensar que, numa única apresentação, estas necessidades do espectador de interagir, aliadas às participações em redes sociais

e outros meios, deveriam dar-se por satisfeitas. Por que, então, ele volta e tenta ver a outra cena?

O autor Pedro Peixoto Curi (2013) explica que o engajamento de um fã ou espectador é resultado de ele ser colocado como objeto central de uma criação, que visa o público ativo. A partir deste momento, ele irá agir verdadeiramente para ver seu desejo realizado perante aquele projeto. Isto significa que não vai se satisfazer com as interações que lhe foram inicialmente propostas, mas, entrando no jogo, irá descobrir, de formas criativas, modos de mudar efetivamente o curso das coisas.

Desta maneira, quando um espectador retorna e faz campanha para que sua cena preferida aconteça no espetáculo, ele está percebendo que apenas votar pelo celular, calado em sua poltrona, não é suficiente. É necessário agir para além do que lhe foi proposto, convencer a todos sobre as possibilidades e criar coletivamente os novos sentidos possíveis para o espetáculo, em vez de manter-se no previsível.

É curioso pensar que, via de regra, toda vez que tínhamos poucos espectadores de segunda apresentação, uma gama de opções do espetáculo se repetia, aquelas cenas que, comumente, o público escolhe na primeira vez que assiste. Quando cenas pouco escolhidas caíam de forma massiva, eram os dias que podíamos não só reconhecer os espectadores da cabine de luz como vê-los ativamente conversando uns com os outros sobre as opções disponíveis.

Outra ironia seria pensar que, em suas obras e textos sobre o espectador emancipado, Jacques Rancière critica as obras interativas justamente porque, a princípio, permitem menos atuação do espectador que em uma obra contemplativa, já que delimitam os campos de interação. Voltar, assistir mais de uma vez, fazer campanhas na plateia, estabelecer outros métodos de coautoria do evento cênico vão totalmente de encontro a esta colocação, dando à plateia um grande poder de interação e engajamento.

#### 2.1.8. Rumo à trilogia

Nesta primeira metade, trouxe à tona técnicas da parte de criação necessárias para se “ganhar uma peça-*game*”, metáfora que utilizo e relembro ao

longo de todo o capítulo com intuito de deixar latente a jogabilidade que este novo modo de fazer teatro nos permite (e exige).

Listo a necessidade dos atores e técnicos se colocarem como *gamers*, dispostos, prontos, atentos e enciclopédicos, das dificuldades técnicas e de treinamento de ator. E, claro, da ficha técnica expandida e das especificidades necessárias, como a presença de um especialista em programação de software, projeção, *webdesign*, etc.

Por fim, e não menos importante, a necessidade de dar ao espectador seu devido *status* e respeito, buscando maneiras de engajá-lo e observá-lo como um jogador potente, participativo e criativo, capaz de desafiar o “time” dos artistas e técnicos das mais diversas maneiras e formas.

E, se o engajamento do espectador no espetáculo propriamente dito é muito marcante e importante, a construção deste, transformando o espetáculo num verdadeiro projeto transmídia, com ações nas redes sociais de extrema importância para divulgação, realização e acontecimento do espetáculo, são também marcantes e de discussão necessária. Assim sendo, dedico-me às experiências vivenciadas em *Ex.troll.gênio - uma peça-game* (2015) para observar o processo de criação do mesmo, a partir dos pressupostos definidos na primeira fase deste Ato, observando também, sendo este terceiro um projeto transmídia as dificuldades advindas de uma dramaturgia que ia para além do ato teatral.

Como já explicado, o espetáculo-*game Ex.troll.genio* foi construído de forma transmidiática a partir da pergunta: “Qual a posição da mulher nas redes sociais?”. Através de uma página na *web* a equipe recebeu histórias de internautas que tentassem responder a ela, o texto foi sendo escrito de maneira colaborativa entre a atriz e a direção a partir do material recebido.

Brisa Rodrigues, atriz da peça, interpreta três personagens com histórias que se entrecruzam, tentando retratar, de diferentes formas, realidades possíveis no que tange a relação da mulher com o meio social dentro de ambientes *online*. No palco, Brisa fez Beatriz, Lila e Daniela, cada uma com características próprias. Beatriz, por exemplo, é uma *stalker*<sup>11</sup> viciada em internet e a interação passa por votações para

---

<sup>11</sup> O termo *Stalker*, vem da palavra inglesa que significa “perseguidor”. Na internet o termo é usado para pessoas que perseguem outras pela internet, acompanhando cada movimento / postagem da pessoa em redes sociais e *chats*.

cenar curtas, sempre em relação à ética: “ela deve *stalkear* um pouco mais”? até que ela entre em colapso por excesso de procura ou por falta. Lila, por sua vez, tem um canal no Youtube que começou muito antes do espetáculo – <https://www.youtube.com/watch?v=9oWkhErK9Vv> - no canal ela apresenta questões relacionadas ao universo feminino com muito humor (ou não). Já Daniela é uma jornalista, feminista, que tem um vídeo íntimo divulgado na internet e a depender da decisão do público, de compartilhar ou não o vídeo, ela reage de diferentes formas a isso. Nesta terceira história as votações também sempre passavam por questões éticas, como compartilhar ou não o vídeo. Com todas as possibilidades de votação, Brisa teve que ensaiar 31 espetáculos possíveis, dependendo das escolhas do público ao longo do espetáculo.

## 2.2. 2ª Fase - Sobre “zerar”<sup>12</sup> o jogo

Penso que chegar ao conceito de “ator-gamer” foi a chave principal encontrada para vencer a primeira fase deste jogo. Mas, é sabido, a segunda fase sempre tem um nível de dificuldade maior que a primeira. Entender os primeiros desafios abre espaço para compreender e vencer os novos, antes não percebidos. Não foi diferente no processo de criação de *Ex.troll.gênio - uma peça-game*.

O que ganhamos nas primeiras montagens, principalmente, foi bagagem contendo maturidade para lidar com as adversidades, e estas, fica o aprendizado, jamais param de existir.

Uma vez definido que teríamos três personagens, tracei uma linha de jogabilidade, a partir dos conceitos de Roger Caillois definidos na primeira parte deste Ato. Assim, (1) Beatriz - personagem voltado para o *Agon*, são muitas votações e o princípio é a guerra entre atriz e público, já que ela tem que fazer muitas cenas, e muito rápido. Na primeira personagem, Beatriz, uma mulher ansiosa que é compulsiva por *stalkear* o homem com quem está saindo, o público vota repetidas vezes para a mesma pergunta: Beatriz deve *stalkear* Otávio um pouco mais? Ou Beatriz deve procurar menos por Otávio? As cenas são curtas, o romance

---

<sup>12</sup> O termo “zerar” o jogo é utilizado entre os jogadores de *games* para designar o momento em que se venceu todas as fases do *game* até a última. Não tendo mais o que jogar.

não se resolve. A intensidade da curva dramática vai variar a partir da quantidade de “não” ou “sim” escolhido pelo público e, em algum momento, a mestre de cerimônias mostra que isso está fazendo mal à personagem e avisa: “essa relação deve acabar”, nesse momento o público decide como a relação chegará a um fim.

(2) A segunda personagem a aparecer é a Lila. A jogabilidade dedicada a ela é *Aléa*, aleatoriedade, já que o texto é feito apenas com um caminho, que depende da votação para ser improvisado, sendo uma mistura de roteiro e texto improvisado. Para sair da tensão da primeira personagem, entra esta segunda que alimenta um canal do Youtube semanalmente, na peça a personagem entra para questionar os algoritmos das redes sociais e o modo como eles influenciam nas nossas vidas. Nesta cena, o jogo é decidir com qual humor ela fará o texto, triste, apaixonada ou irritada, fazendo ela mudar de humor no meio da fala a cada escolha do público, de modo aleatório, desafiando a atriz a cumprir o que foi votado e adaptar o texto a este estado de humor. Feliz, triste ou irritada ela desistirá da internet e do canal de vídeos, optando por uma cidade na natureza e sem interferência / influência dos algoritmos.

(3) A terceira cena, por fim e a mais dramática, é da personagem Daniela. Esta tem um vídeo íntimo publicado na internet e precisa lidar com as consequências disso na sua vida profissional ou amorosa, a depender das escolhas do público. Este, por sua vez, é, então, colocado numa posição ética: ao saber da publicação do vídeo, é o espectador que decide se ele deve ser mais compartilhado ou não. O destino de Daniela tem a ver com esse desfecho.

Nesta concepção, cada personagem instaura uma jogabilidade diferente, embora o mecanismo seja o mesmo de acessar o *software* e responder ao que quer que aconteça.

### 2.2.1. A questão do formato do texto

A primeira questão com que nos deparamos foi o texto. Se aparentemente tinha chegado a um formato nas duas outras peças, eles ainda não eram em si completos.

Nos dois trabalhos anteriores fiz um formato que se organizava da seguinte forma: a cena é escrita de modo comum ao formato dramático. Ao final desta, uma rubrica explica que, para a opção A você deve ir para a página tal e opção B para outra página. E, assim, o leitor vai pulando páginas e seguindo a história escolhida, conforme exemplo do trecho de *In.com.patíveis* :

VOZ OFF – O que poderia acontecer agora? Opção 1: Caio fará uma postagem de resposta à postagem de Amanda intitulada “o lado oposto do espelho”. Opção 2: enviará um SMS para Amanda, perguntando o porquê de sua postagem. Opção 3: tentará conversar com ela via *chat*. Escolha a opção desejada no aplicativo do seu celular; a opção mais votada acontecerá agora no espetáculo.

**Para a opção 1, vá para a página 6.**

**Para a opção 2, vá para a página 10.**

**Para a opção 3, vá para a página 15.**

(Oliveira, 2014, p. 5)<sup>13</sup>

Isto porque era preciso texto + fluxograma para entender o todo e saber para onde ir. No entanto, quando aumentamos as possibilidades de votação e a quantidade de projeções, essa mistura de dois documentos tornou-se impraticável.

A primeira versão do texto foi escrita no formato anterior. Como eram muitas votações para a personagem Beatriz, era preciso fazer muitas, mas muitas mesmo, anotações para se localizar. De modo que o texto já estava ilegível conforme foto da Figura 5.

---

<sup>13</sup> Trecho do texto do espetáculo em anexo neste trabalho.

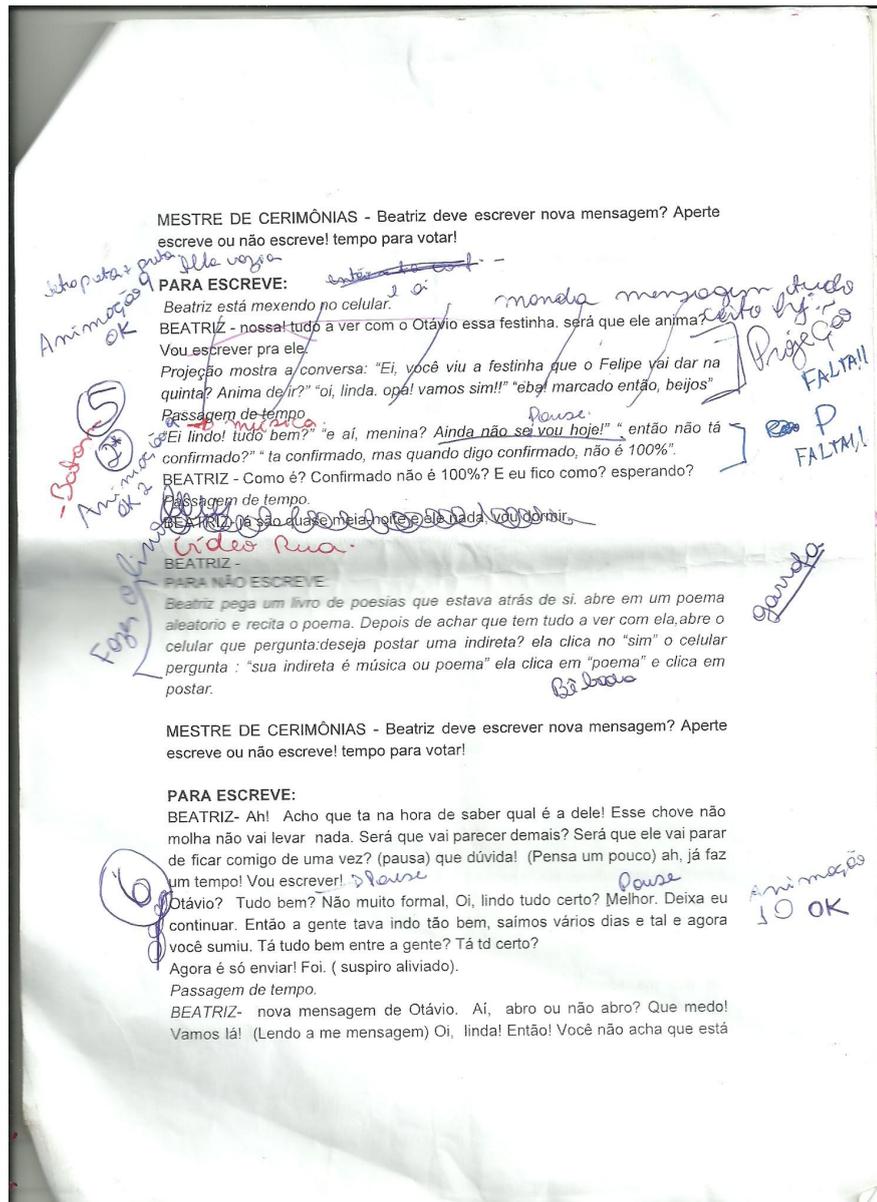


Figura 5. Texto na primeira formatação.

Foi então que chegamos ao formato tabela, como mostro na figura 6. Separamos por blocos, opção 1 e 2 e assim ficava fácil localizar onde estávamos e qual era a opção para o sim ou para o não. E uma coluna em branco que permitia sinalizar qual o arquivo de projeção ou qual a música. Chegando a mais uma possibilidade de formato de texto para a peça-game.

	<p>Olha o celular, nenhuma resposta. BEATRIZ - por quê?(Olha mais um pouco o celular e joga de lado.)</p> <p>BEATRIZ – (pegando um livro) A arte do jogo. Qual a diferença entre fingir que está a fim e estar a fim? Como saber quando não dá mais para insistir? (pega o celular como se fosse olhar) Como controlar a vontade louca de acompanhar cada postagem?</p>	
<p>Bloco 3</p> <p>BLOCO 03</p>	<p>MESTRE DE CERIMÔNIAS - Beatriz deve stalkear mais um pouco? Aperte "sim" ou "não". tempo para votar! <i>Olhar o celular a foto (sem) de perfil! - Anim-6-3</i></p> <p><b>PARA STALKEAR MAIS:</b></p> <p>MESTRE DE CERIMÔNIAS – Beatriz entra no perfil do facebook de Otávio. <i>deve stalkear mais um pouco</i></p> <p>BEATRIZ - Otávio mudou a foto de perfil? Vamos ver... (pausa) que foto estranha. Ele está na cama, sem camisa. os braços dele? os dois aqui... meu deus! não foi ele que tirou essa foto!! E agora? E- <i>→ Anim-6-5</i></p> <p><i>anda pelo palco feito uma barata tonta.</i> BEATRIZ - Já sei! (pega o celular e manda uma mensagem de voz. Otávio também responde com mensagem de voz). "oi, tá por aí?" Otávio responde "oi bela, estou sim, tudo certo?" "tá de bobeira?" "to, to sim, em casa, lendo um livro" "ah, que susto! rs" "por que?" "aquela sua foto de perfil achei que tinha mais alguém aí" "como assim?" "você está na cama, sem camisa e não é selfie e são 22h, só podia estar com alguém". "Bia... olha o tamanho da minha barba na foto. Não tem como ser uma foto recente, ela está bem menor hj". "verdade... desculpa, fiquei insegura". "Bia, para com isso. A gente nem namora e você fica me perseguindo, isso desanima cara!" "Tá desculpa, depois nos falamos, desculpa mesmo, beijos." <i>→ Anim-7</i></p> <p><b>PARA NÃO STALKEAR MAIS:</b></p>	

Figura 6 - Texto em formato de tabela.

Com uma cópia nesse novo formato para cada um (musicista, operadora de projeção e operadora de luz) ficava mais fácil fazer as devidas anotações e facilmente encontrar a cena a ser executada, após a votação do público.

### 2.2.2. A novela do videomapping

Outro ponto forte e intensamente vivido no projeto foi relacionado a fazer o *videomapping* funcionar. Primeiro porque é muito caro ter um especialista acompanhando toda a concepção das votações.

Em *#Perfil* (2011) as projeções foram feitas ainda de modo bastante arcaico. Pois quando concebi a peça, espetáculos com projeções na Bahia ainda eram poucos e caros, e alguém que entendia um pouco cobraria caríssimo. Ainda hoje grandes espetáculos contratam técnicos e VJS do Rio ou São Paulo para temporadas na Bahia. Apesar de as projeções em *#Perfil* funcionarem, com a técnica arcaica de operação era quase impossível uma peça sem erros na projeção. Algumas que tentei fazer com *prints* da página do Facebook ficaram ilegíveis e nem foram usadas. Algo que conseguimos uma melhor execução em *In.com.patíveis* (2013), já que tínhamos uma pessoa que entendia de projeção, embora fosse iniciante. Ainda assim, não era um especialista no assunto, de modo que simplificamos (mais avançadas em relação a *#Perfil*, contudo ainda bastante simples) a ideia inicial das projeções, usando apenas um projetor e lançando tudo para uma tela retangular ao fundo. Ainda assim, como contratamos um designer para criar layouts parecidos com o Google, Facebook e Whatsapp, focando em deixar grande as partes que era importantes serem lidas para o enredo da peça e, com isso, a leitura da tela e a qualidade das projeções já foi muito melhor.

Em *Ex.troll.gênio* era necessário algo mais complexo. A própria construção transmidiática, e pensamento da peça, pediam vídeos diferentes ao mesmo tempo, mais conversas no celular projetadas, etc. Com o orçamento mais barato de um especialista para pensar todo o projeto era de, no mínimo 8 mil reais, decidimos achar alternativas. Assim consegui uma pessoa que tinha um leve conhecimento em projeção, mas queria muito investir em trabalhar nisso, já tinha feito alguns trabalhos e tinha muita vontade de aprender e, como para ela seria um desafio e um aprendizado, topava fazer por um preço abaixo do mercado. Chamamos para operar a projeção, ensaiando inicialmente com um programa comum de exibição de vídeos. Ainda sem saber como seria transformar isso para dois projetores, com a técnica de *videomapping*. Mas ensaiando os tempos das projeções, quando soltar, quando pausar e focando em ter uma máxima sintonia entre ela e Brisa. Evitando os erros de operação de projeção bastante comuns nas duas peças anteriores.

Pedi a uma amiga animadora, que trabalha para cinema e TV, para criar as animações. Como ela mora na Bahia, foi tudo feito a distância, eu ia anotando onde cabia uma projeção, mandava vídeo da cena e explicava o que queria e ela produzia as animações. Contudo em algum momento começamos a testar as projeções no programa de mapping e percebemos que só a Aline, nossa operadora, não resolveria. Tínhamos os vídeos e o *software* de *mapping*, mas ela não conseguia fazê-los funcionar. Procurei então pessoas que entendessem do assunto. Conseguimos um conhecido, bem experiente no mercado e ele mandou o seu 1º assistente, Plínio, cobrou 500 reais por dia para transformar tudo aquilo (vídeos mais software, mais projetores, mais operadora de projeção) em um projeto técnico de projeção, com uma *playlist* executável para a estréia. O fato de as animações e filmes não terem sido feitos desde o início por alguém que entendesse de projeção fez a gente gastar 11h ininterruptas só para adaptar os vídeos, e depois mais algumas para criar a *playlist* do espetáculo. Ficou o aprendizado já sabido de que o ideal é ter desde o início alguém que entenda do assunto, que seja um diretor de tecnologias, apesar de esse tipo de serviço ser bem caro, para uma produção independente. No caso de optar por opções mais baratas, de todo modo, é bom saber que algum gasto nessa parte técnica será feito.

### 2.2.3. Fugindo da redundância narrativa na construção dos personagens e textos

O que venho aqui dizer, um problema para o qual ainda não tenho sobre um pensamento completo ou caminho de solução. Contudo, sabendo já que não sou a única, quando se opta, seja pela história rizomática em que o espectador interage para montar seu enredo, quanto se, além disso, a narrativa transborda para outras mídias, corre-se sempre o risco de cair em dois limbos. O primeiro é o da redundância o qual sempre optei por fugir de certa forma, e o segundo é o da falta de informação. Fugindo da redundância em *In.com.patíveis* algumas pessoas sentiam falta de entender melhor um personagem ou outro, a depender do que viam.

Mas nesse sentido a falta de informação funcionou para convidar o público a voltar. Retornando era possível (fazendo campanha na plateia, claro) entender o lado do outro personagem.

De outra parte, para quem não desejava voltar, pode tornar-se insatisfeito com o enredo, achar que passou muito rápido, incomodar-se em não saber o todo da história. Sendo esta uma escolha de estilo, é um risco. Ou há um caminho ainda não descoberto.

No caso de *Ex.troll.gênio*, houve uma divisão clara: quem acompanhou a página e também o canal de vídeos saía encantado com a trajetória da Lila e com o universo narrativo. Quem ia apenas ver peça, por outro lado, por vezes reclamou faltar um pouco de história, principalmente à Lila.

Acontece que explicar certas coisas talvez nos fizesse cair em redundância. E tentando nem ser prolixos para quem acompanha o todo, nem ser escassos para quem acabou de chegar, entramos num labirinto de dúvidas, onde é difícil achar um único caminho ou uma única resposta. Futuramente com mais experiências, de mais e mais autores, talvez. Por hora, é uma dificuldade e uma dúvida.

#### 2.2.4. Tecnologia x Efemeridade

Tudo o que relatei até aqui foram pequenos problemas, resolvidos, servem apenas para listar os métodos e ações tomadas. A questão da tecnologia em contato com eventos efêmeros, esta realmente só mostrou o tamanho de sua complexidade em *Ex.troll.gênio*.

Embora tivéssemos entendido que devíamos nos colocar como jogadores, dispostos a lidar com os imprevistos, não havíamos necessariamente nos dado conta de pensar saídas para esses possíveis imprevistos como parte do treinamento do ator-*gamer* ou do técnico-*gamer*. Uma vez ocorridos, caberia nós apenas agir. Sim, havia essa consciência que precisávamos de treino para ganhar, mas não havia ainda uma tecnologia de treinamento para possíveis soluções. Estávamos apenas mais seguros de fazer com que o espetáculo acontecesse.

Mas quando se trata de tecnologia, como bem observei na primeira fase deste Ato, nem sempre é possível improvisar, não dentro da tecnologia. Talvez seja

preciso algo que prescindir dela para funcionar. Ou que se tenha um plano B, C e assim por diante.

Em grandes empresas, por exemplo, que têm, por algum motivo, um banco de dados, comum um *backup* do banco de dados e uma internet de plano especial com o chamado *link* dedicado, para evitar quedas do sistema. Fora sistemas de gerador, para o *backup* diminuindo a quase zero o risco de o sistema não funcionar.

E no primeiro dia de apresentação, o *software* de votação simplesmente não funcionou.

A verdade é: foi algo que deu tão certo em *In.com.patíveis* que pouco consideramos essa possibilidade ou, poderíamos dizer, confiamos mais nela do que ela merecia. E por assim ficou. Infelizmente, em algum momento o programador que fez o *software* de *In.com.patíveis* não estava com muito tempo para fazer o de *Ex.troll.gênio*, ele (Marcos) tinha umas viagens marcadas de outros trabalhos e, como a ideia inicial era ir além das votações e criar uma plataforma que permitisse comentários ao longo do espetáculo, não daria tempo.

Encontramos um outro programador, cujo nome não vou citar, que é sócio de uma empresa especializada em *softwares*, cobrou o mesmo preço que Marcos e prometeu mundos e fundos.

Acontece que o tempo foi passando, o projeto do *software* novo não estava andando e também com o dinheiro que tínhamos (como disse, 5 mil para a peça toda) não daria para ir além do que já tinha, criar enquetes para os momentos de bifurcação do enredo.

Se já não íamos fazer a inovação dos comentários, se seria exatamente como foi na peça anterior, mudando apenas as perguntas e logomarca da peça, era possível que pudéssemos pedir ao programador apenas para alterar o *software* existente por um valor baixo, já que não era a criação de um novo, resolvendo o problema. Mas estávamos tão empolgadas com o que prometia o novo programador, um *software* que eu mesma pudesse criar a peça e as enquetes sendo infinitas as possibilidades, tornando-se um *software* básico para peças-*game*. Vendável, inclusive. Mas, enfim, a possibilidade não me ocorreu.

No antigo, foram criadas as enquetes no banco de dados, as alterações que conseguíamos fazer eram apenas ativá-las (conforme figura 7), sem criar novas. Em

parte porque não ocorreu isso da primeira vez. Do contrário o software novo serviria a qualquer peça-*game* (conforme figura 8).



Figura 7 - Painel de controle do primeiro *software*. Onde você pode apenas ativar as votações, separar por dia de apresentação a fim de facilitar a análise dos gráficos e ver o resultado. Toda vez que muda a peça, ou as perguntas, ou a enquete, é preciso o programador mexer na base de dados.

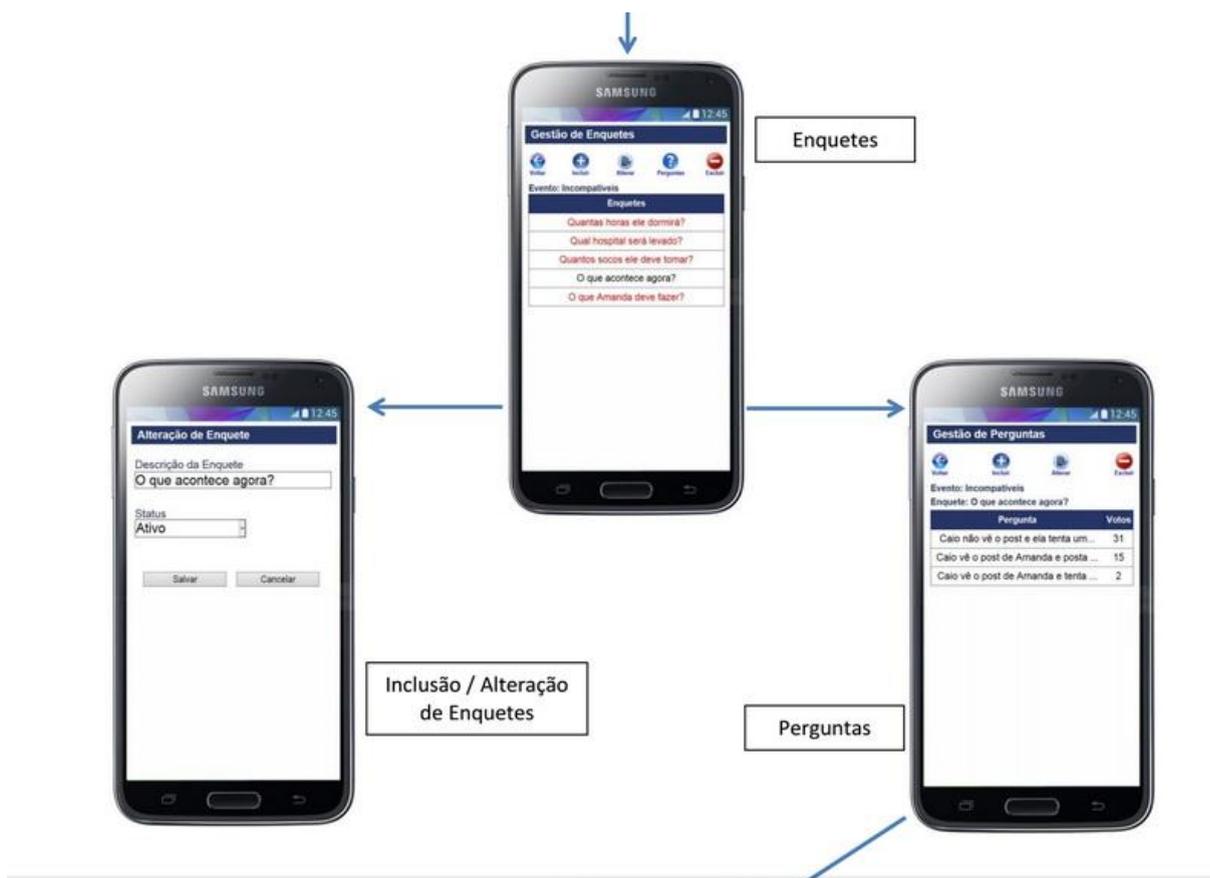


Figura 8 - Projeto apresentado para a construção do software, seria possível incluir perguntas, enquetes e a logo da peça, de modo a personalizar para o espetáculo.

Acontece que mesmo o processo tendo começado em julho, e o projeto do segundo sendo realmente lindo em relação ao primeiro, foi só no início de outubro que começamos a testá-lo. E, de alguma forma, sempre não funcionava 100%. O programador levava para casa para melhorar e marcávamos novo encontro. Cada hora era um possível problema. Chegamos a comprar um roteador. Depois era o roteador que não funcionava e então compramos outro. E, fuçando um pouco, percebi que o manual do programador estava errado e, só então, mexendo no modo de operar, finalmente fiz o *software* funcionar.

Uma semana antes da estreia já tinha cogitado chamar o programador antigo para uma missão impossível, mas aí o fizemos um ensaio, tudo funcionou e acabei desistindo de convocá-lo e acreditando que daria tudo certo na estreia.

No dia, a casa estava lotada. Todos conectados ao sinal *wifi* que, até então, estava funcionando. Logo que começou a peça, na primeira cena o público começou

a avisar que havia algo errado. Seguimos com algumas cenas, eu decidindo as votações. Já que não chegavam os votos, estava decidindo o resultado e tentando entender o que aconteceu. Finalmente detectamos, a peça já rolando, crítico na plateia e o *software* não funcionava. Achei que pudesse ser o roteador e tentei até usar a *wifi* do próprio teatro, que era nossa reserva. O pessoal tentou e também não funcionou, não era a rede, mas o programa. Como se não tivesse suportado tantas pessoas conectadas e deu pane total. A musicista que conduzia as votações soube improvisar pedindo para as pessoas levantarem as mãos com gestos diferentes para cada opção. Funcionou, mas causou questionamentos sobre o quanto ela realmente encenava ou notava o resultado e anunciava. De fato era uma apuração que se tornava difícil.

Eu não conseguia pensar em mais nada.

Durante a peça mesmo contatei Marcos para que nos falássemos via Skype no mesmo dia. Era uma urgência. Quando cheguei em casa estava mais calma, apesar do medo do que seria a crítica no dia seguinte (que felizmente nunca foi escrita), e o não acreditar na chance perdida de uma crítica positiva logo no início da temporada, o que traria ainda mais público para as demais apresentações. Em meio a todos esses pensamentos, testei o roteador antigo de *In.com.patíveis*, ele nunca falhou, testei mais uma vez o *software* e não era uma questão de rede, ele não funcionou.

Marcos alterou o *software* de *In.com.patíveis* para funcionar às perguntas de *Ex.troll.gênio*, ao longo da madrugada e, como esperado, exigi a devolução do valor investido com o outro programador.

No domingo, dia seguinte, a peça correu sem problemas.

Mesmo com muito dinheiro, internet e redes podem falhar. É preciso que esse seja um problema a ser pensado e que haja um plano B e talvez C para garantir o funcionamento. Por outro lado, é preciso investir em alguém que entenda de roteador e redes, ainda não encontramos essa pessoa, mas, como o projeto está seguindo, precisaremos encontrar. Nem o programador, nem o engenheiro eletrônico que fez o *mapping* de *In.com.patíveis* sabiam tirar uma dúvida simples, por que o roteador antigo de *In.com.patíveis* funciona e o outro, novo, não funciona tão bem? A sensação de que “demos sorte” é assustadora. Mas é possível perceber que há

mais configurações e cuidados que precisam ser tomados ao criar uma rede e que, ao “darmos sorte” na primeira tentativa, não nos atentamos ao tamanho da complexidade do problema. Ainda é preciso acrescentar um especialista em redes, para garantir o funcionamento do *software* nos espetáculos, estabelecendo os mecanismos de *backup*. Felizmente, da parte de programação, chegamos a um formato que funciona, que será aprimorado, mas seguindo com o mesmo programador. Como também será comentado no 3º Ato, disponibilizaremos, dessa vez para valer, o *software* ao qual chegamos, de modo que sirva a qualquer *peça-game*, tornando-se o *software básico para peças-game*, servido de base digital para quem quiser pesquisar e se aventurar nesse formato teatral.

Fica a lição de que lidar com tecnologia precisa de estudo e cuidado, sempre. Pois num momento de uma dificuldade a resolução exige conhecimento e método. Nem sempre a sorte estará com você.

Se na primeira fase a missão foi entender e aceitar que precisamos nos preparar em especial psicologicamente para a derrota, vejo que, nesta segunda fase e segundo ano de trabalho e pesquisa, mais que treino artístico e o aceitação de que não somos máquinas e precisamos treinar para lidar / jogar com nossos limites. É preciso também estudar e se aperfeiçoar para lidar com a técnica, que exige procedimentos e metodologias específicas e cruciais para seu bom funcionamento. Só assim será possível “zerar” o jogo e ganhar a *peça-game*, que venha a próxima fase!

### 3. 3º Ato - Isto não é uma peça - A saga do fósforo sem caixa

#### 3.1. Parte I - Dos pressupostos

Teatro não é mídia. Ou pode ser? Da angústia de ler sobre sobre as novas mídia e as inovações no campo da comunicação e no dia não encontrar quase nada que falasse sobre teatro, deparei-me com o risco e a necessidade de me perguntar se não estava cometendo uma gafe. Mas o que é mídia? Considerando que a palavra mídia, do latim *medius*, designa “meio”, e, no português, costuma denotar o meio pelo qual levamos uma informação, nesse sentido, o teatro poderia ser considerado uma mídia.

Jenkins (2009), traz à luz os conceitos da historiadora Lisa Gitelman, que considera a mídia como modelo que ocorre em dois níveis: “no primeiro, um meio é uma tecnologia que permite a comunicação; no segundo, um meio é um conjunto de “protocolos” associados ou práticas sociais e culturais que cresceram em torno dessa tecnologia” (GITELMAN, *apud*: Jenkins, 2009, p. 41). Nesse sentido, outra vez, teatro pode ser mídia, tanto passando informações, quanto servindo de entretenimento. Jenkins vai além e diz que mídias, “sistemas de distribuição são apenas e simplesmente tecnologias” (JENKINS, 2009, p. 41). Sabemos, já comentado no 1º Ato deste trabalho, que arte, vem do grego, *techné*, tecnologia de contar histórias e comunicar narrativas. É entretenimento e comunica, portanto pode ser também por aí, em algum nível, uma mídia.

Se teatro é mídia como meio de passar algo, uma história, uma sensação, por outro lado tem uma forte ligação histórica com as tecnologias disponíveis ao seu redor especialmente quando fazemos um recorte sobre as práticas teatrais contemporâneas, observando que o hibridismo entre o teatro, o cinema e a arte digital são cada vez mais frequentes, de modo que aquele tem se reinventado. Nesse sentido, as novas tecnologias auxiliam o novo formato, seja na divulgação e alcance do público, seja no próprio teatro, no teatro projetado, no ator mediado por tecnologia.(FERNANDES, 2010)

Mas por que se perguntar se teatro é mídia? É preciso misturar teatro às novas mídias? Vejamos as palavras de Jenkins (2009):

O conteúdo pode mudar (...), seu público pode mudar (...) mas uma vez que um meio se estabelece, ao satisfazer alguma demanda humana essencial, ele continua a funcionar dentro de um sistema maior de operações de comunicação. Desde que o som gravado se tornou uma possibilidade, continuamos a desenvolver novos e aprimorados meios de gravação e reprodução do som. Palavras impressas não eliminaram as palavras faladas. O cinema não eliminou o teatro. A televisão não eliminou o rádio. Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes. (JENKINS, 2009, p. 41)

Não é que seja uma necessidade. Mas, ao mesmo tempo, a convergência entre as mídias diversas é uma realidade que não pode ser ignorada. Ainda além disso, tomo como ponto de partida que, se a tecnologia existe, se é possível convergir, se há uma narrativa suficientemente complexa para transbordar o palco teatral, não há porque limitá-la. Mas convergir com que mídias? Do que estamos falando?

Vamos aos termos; do começo.

### *3.1.1. Teoria da convergência*

Jenkins (2009) detecta que estamos vivendo uma nova era, a Era da Convergência de Mídias. Nesta era, as novas e velhas mídias deixam de competir e passam a convergir.

Para Murray (2003), o surgimento da internet é que incentivou no espectador uma curiosidade e vontade por narrativas mais participativas e também facilitou e barateou a produção de mídias novas, de modo que qualquer um pode criar e distribuir, ficando fácil sugerir novos formatos: “A world wide web está se tornando um projeto autobiográfico global, uma gigantesca revista ilustrativa de opinião pública” (MURRAY, 2003, p. 235)

No caminho contrário à explosão da *web* o que ela indica, já percebendo um desnivelamento entre as velhas mídias e a internet é que estas primeiras ainda viam (em 2001 e talvez ainda hoje, às vezes) as novas mídias e tecnologias apenas como cabos para entrega de seus conteúdos, sem se dar conta de que as pessoas procuram no ambiente digital, em geral, algo mais interativo do que a simples repetição dos antigos formatos já consagrados do cinema e da televisão. Nesse caminho conservador de interação entre as mídias, a principal perda é deixar de aproveitar os potenciais de uma narrativa, usando-as para complementar aquele universo, seja num cenário interativo, ou num vídeo exclusivo para *web* ou num jogo que mostra um outro lado do personagem, entre outros.

O que Murray previu em seus escritos, é o que começou a se tornar realidade e Jenkins veio conceituar posteriormente, com a sua teoria da convergência de mídias que surge após o crescimento dos ambientes digitais e do uso da internet. Ao contrário do que se poderia pensar inicialmente, as novas e velhas mídias não resultaram numa revolução na perspectiva de ver o novo substituindo o antigo. Passaram, na verdade, a convergir e interagir e, nesse ambiente, “a mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2016, p. 29). Desse modo, o paradigma da convergência substitui a ideia de revolução digital, tornando-se a nova referência para as empresas que tentam imaginar seu futuro.

Nesse novo mundo, todo consumidor achará uma marca que lhe atenda e toda história terá sua importância e a circulação desses novos conteúdos dependerá da participação ativa dos seus consumidores. Para Jenkins, é importante perceber que a convergência não se deve só às novas tecnologias que dispersam os conteúdos, mas numa nova cultura de relação entre o produto e o consumidor. Acontece aí uma transformação em seu cérebro, que passa a criar um novo modo de consumir. Neste modo, além de absorver a informação (que já exige uma atividade de interpretação), ele precisa conversar com outros consumidores sobre ela e daí esta informação mais complexa, mediada pelo diálogo e pela interação, torna-se mais satisfatória. Essa nova cultura do consumo o autor chama de *cultura participativa*.

A cultura participativa seria resultado da ideia de inteligência coletiva, cunhada por Pierre Levy (1997), na qual o ciberteórico afirma que, como há muita informação, cada um sabe uma coisa, e coletivamente é que se compreende o todo de uma ideia. Assim sendo, a inteligência coletiva incentivaria a interação dos consumidores para troca de experiência e informação e possibilitaria, para além da interação, uma produção coletiva de conteúdos e significados.

Vale lembrar, como ressalta Pedro Curi (2010) que o desejo de fãs em recriarem as obras que admiravam é antigo. Há registros de ficções feitas por fãs de filmes desde a década de 1930, nos Estados Unidos. O que muda ao longo dos anos é o modo de olhar esse fã. Se no início foi tratado como louco, histérico e exagerado, torna-se um importante crítico e participante na construção de uma saga. Essa mudança, para o autor, é tanto resultado de um interesse da indústria audiovisual em criar um mercado para os fãs quanto é uma demanda dos que acompanham as narrativas, que têm desenvolvido um novo modo de acompanhar as mídias. Sobre essa complexa relação entre a indústria e os fãs, o autor afirma que

Assim, como o fã tem muito o que aprender com a indústria, ela mesma tem muito o que tirar dele. Não é à toa que muitos fãs saem frustrados do cinema ao ver uma adaptação de quadrinho ou livro. Não é à toa que, a cada dia mais fãs produzem seus próprios objetos. (CURI, 2010, p. 20)

A convergência de mídias ainda é um processo em andamento. Não é possível prever tudo o que está por vir, mas, para Jenkins, é certo que as velhas mídias como a TV, por exemplo, ainda aguardam mudanças por hora difíceis de imaginar por completo.

Convém aqui diferenciar interação de participação, uma vez que os termos vão se repetir e, em outras discussões, vêm a se confundir. Uma obra é considerada interativa quando ela pode prever as reações do espectador, possibilitando a sensação de determinar alguns caminhos da narrativa. Já a participação é “moldada pelos protocolos culturais e sociais” (JENKINS, 2008, p.190). É, portanto a participação do consumidor que não é prevista, como os filmes amadores que foram

feitos por fãs da franquia *Star Wars* e publicadas na internet sem qualquer relação com os criadores oficiais dos filmes, ou o modo como o público se comporta num cinema, show ou teatro. É algo muito mais controlado pelo consumidor que pelo produtor. Para Jenkins,

Inicialmente, o computador ofereceu amplas oportunidades de interação com o conteúdo das mídias e, enquanto operou nesse nível, foi relativamente fácil para as empresas de mídia controlar o que ocorria. Cada vez mais, entretanto, a web tem se tornado um local de participação do consumidor, que inclui muitas maneiras não autorizadas e não previstas de relação com o conteúdo de mídia. (JENKINS, 2008, p. 190)

A participação, além de imprevisível, é cada vez mais comum nas produções de massa, criando uma cultura de fãs cada vez mais sedentos de informações sobre uma determinada obra. Apesar de ela não ser controlada pelo produtor, é preciso lembrar que a compreensão da narrativa tende a ser comum. As informações adicionais que vão entrando a cada produto dirigem o olhar do espectador a ter uma apreciação parecida sobre a narrativa.

Ao refletir sobre a convergência de mídias, é preciso, contudo, não ser ingênuo. Há muitas motivações financeiras para que as empresas queiram criar narrativas baseadas na convergência. Esta, por sua vez, obriga um fluxo entre as diversas mídias digitais disponíveis. Por outro lado, é preciso pensar que nenhum processo de transformação é tão simples, que se possa fiar apenas numa imposição financeira. Boaventura (2015) afirma que:

(...) o que há é uma combinação entre iniciativas comerciais, grupos populares, inovações tecnológicas, quebra de tabus processo histórico e o espírito do próprio tempo, em geral um arranjo simbolizado pelas vanguardas. E o que se vê desde então é um processo contínuo de complexificação das narrativas, agora passíveis de fragmentação em diferentes plataformas, com exigências adicionais, de criação e de

fruição, para o produtor e também para o leitor. (BOAVENTURA, 2015, p. 2)

A convergência de mídias se apresenta tanto como um projeto sugerido pelas grandes corporações midiáticas, quanto um processo inevitável de necessidade do espectador de agregar as novas tecnologias que vão surgindo às que ele já conhece, de modo a expandir a experiência narrativa.

Uma das formas possíveis da convergência de mídias é a *crossmídia*. Uma obra de *crossmídia* entrecruza um conteúdo por mais de uma mídia, contudo não há uma relação transversal e de complementaridade; nesta obra, o teor exibido na TV se repete no rádio, na internet e em todas opções de dispersamento envolvidas, de modo que basta escolher uma delas para ter acesso ao todo.

De outro lado, há a obra do tipo *transmedia storytelling*, traduzida como narrativa transmídia na qual, em princípio, uma história se “desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2008, p. 135).

O termo “narrativa transmídia” é a tradução do inglês *transmedia storytelling* e foi cunhado também por Henri Jenkins em 2003. Por ser uma matéria nova e recente na academia, mesmo no campo dos estudos da comunicação o projeto ainda gera intensos debates cercados de dúvidas e ambiguidades, apesar de já haver uma ampla produção.

Massarolo (2013), reconhece que “a emergência desse modelo inovador de contar histórias se deu basicamente no contexto da televisão contemporânea, mais precisamente, foi no âmbito da produção seriada televisiva norte-americana” (MASSAROLO, 2013, p. 337). Se pensarmos que a ideia de narrativa transmídia surgiu no âmbito da televisão e que, mesmo ela, passa distante dos livros de arte, muitas vezes fica compreensível que as ligações entre a ideia transmídia e a aplicação junto a outras artes ainda não seja uma realidade no campo acadêmico.

De outra parte, se conjenturarmos na raiz da etimologia do termo, podemos observar que o conceito de transmídia não deixa de ser a arte de contar histórias, pelo meio das novas mídias, o antigo feito de uma nova forma, pressupondo interatividade, participação e compartilhamento. Assim, a arte milenar de narrar é

submetida “a uma série de choques e tensões que reconfiguram e atualizam o modelo narrativo tradicional, fazendo dessa nova forma narrativa uma ferramenta de inovação” (MASSAROLO, 2013, p. 338).

Janet Murray em 2001 (embora seus escritos só tenham chegado ao Brasil em 2003) já anunciava que o caminho possivelmente fosse que as mídias passassem a convergir. A primeira previsão da autora é que os textos precisariam ser escritos de outra forma, antecipando as possíveis interações e participações do espectador e, além do texto, estabelecendo também as regras para os acontecimentos dos eventos. Para ela, não é só uma questão de escrever o texto de forma “não-linear”, mas de pensar a narrativa como múltipla e multiforme.

Concordando com o que propõe Murray, Scolari (2009) observa os modos possíveis de escrita do texto para uma obra transmídia. Tentando traçar uma categorização, ele identifica que há textos:

1. *Multicamadas* - onde há várias camadas de compreensão da narrativa, a primeira mais simples, a segunda exige mais envolvimento com o universo e a terceira é aquela que só é compreendida por quem realmente está muito envolvido com todo o universo narrativo.
2. *Multilinha ou multifaixa* - O texto multifaixa ou multilinha é aquele que apresenta, em cada produto do projeto transmídia, um ponto de vista diferente. Como sugere Murray, uma narrativa em que você vê um episódio na televisão e na página pode ver o ponto de vista de um outro personagem, que apresenta outra visão e mais ampliada da verdade da história.

Segundo Ryan (2013), a narrativa transmídia se encaminha por dois modos principais. No primeiro pelo efeito bola de neve, de modo não planejado. As histórias vão se expandindo através das mídias, por demanda do espectador, e sem planejamento, a partir do sucesso de um filme ou livro. Outras obras e mídias são criadas, como desdobramentos, sem sair do universo narrativo inicial. Do outro lado, encontramos a narrativa transmídia quando a obra, planejadamente, desde o início, prevê uma convergência entre várias mídias, de modo que todas aconteçam totalmente dentro de um único universo narrativo.

O efeito bola de neve vem antes da narrativa transmídia, acontece à medida que há uma emergência do que Massarolo (2013) chama de “segunda tela”. Segundo ele,

Essas mudanças no paradigma do storytelling coincidem com a multiplicação de telas e a fragmentação da audiência da televisão convencional, fazendo com que as empresas tradicionais de comunicação sejam obrigadas a reformularem seus modelos de negócio na busca por soluções criativas e que contemplem audiências cada vez mais móvel e remota. Para atrair novamente sua audiência, a televisão transformou-se numa central de entretenimento, conectando-se a diversos dispositivos móveis (Smart TV), por meio do conteúdo disponibilizado pela chamada “segunda tela”, que traz informações adicionais para o telespectador / usuário interagir, se informar e compartilhar nas redes sociais. (MASSAROLO, 2013, p. 346).

A “segunda tela” é um dispositivo que permite, em tempo real, conectar o conteúdo televisivo da ficção seriada na primeira tela aos mundos de histórias da narrativa transmídia, distribuído pelas telas em diferentes plataformas midiáticas. Segundo o autor, é essa segunda tela conectada aos dispositivos móveis que modifica os hábitos de consumo, detectados por Jenkins como a própria causa e demanda das mudanças na relação entre espectador e obra.

A narrativa transmídia, lembra Massarolo, ainda é uma pesquisa recente mesmo na área da Comunicação, e se estabelece quebrando as antigas fronteiras entre arte, comunicação e entretenimento, possibilitando, de fato, uma mistura entre elas. Há muitas desenvolvedoras de *marketing* se utilizando da lógica da convergência para transformar um produto numa marca e alavancar um negócio. Mas, nesse sentido, a transmídia é uma ferramenta como tantas outras, Mesmo a arte, pode se tornar apenas ferramenta para o *marketing*, ou ultrapassar a barreira do objetivo financeiro.

### 3.1.2. Universo Narrativo

Para Jenkins (2009) a concepção de universo é o que mais importa na criação de um projeto transmídia. Cada vez mais as narrativas se baseiam na arte de construir universos, que são “ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia” (JENKINS, 2009, p. 160). Este universo extrapola até a franquia que o criou, já que a concepção dos fãs é ilimitada e imprevisível. O que diferencia a transmídia dos projetos que meramente acontecem em mais de uma mídia é justamente a existência de um universo narrativo consistente. Ryan (2013) completa a definição do termo “universo narrativo” como espaço mitológico onde acontece a narrativa.

No caso de uma obra que seja transmídia, existem textos diversos (Multiforme, multicamadas e / ou multilinha), e o fato de pertecerem a um mesmo universo é que lhes dá uma certa “amarração”; mesmo em uma narrativa simples, a presença de um universo é condição primária para sua existência.

Para a autora, a criação de um universo necessita de pelo menos um componente estático e um componente dinâmico, entre os listados abaixo:

#### *Componentes estáticos*

1. Um inventário dos existentes, que compreende os gêneros das espécie, objetos e instituições sociais que povoam o universo narrativo; (b) o elenco das personagens individuais que atuam como protagonistas
2. Um relato folclórico dos existentes (panos de fundo, lendas, rumores)
3. Um espaço com determinadas características topográficas
4. Uma série de leis naturais
5. uma série de regras e valores sociais

#### *Componentes dinâmicos*

1. Acontecimentos físicos que tragam mudanças aos existentes
2. Acontecimentos mentais que dêem significância aos acontecimentos físicos (motivações dos agentes e pacientes), afetem as relações entre personagens e ocasionalmente alterem a ordem social. (RYAN, 2013, p. 99).

O componente estático é aquele que precede a narrativa, precede o componente que dará início aos acontecimentos. Em *Star Wars*, um bom exemplo de amplo universo narrativo, no Episódio IV, o primeiro da saga, um dos componentes estáticos seria a existência de vários mundos, com uso de naves espaciais e deslocamentos interplanetários e até intergaláticos, tornando verossímil qualquer aventura nesse universo. Um componente dinâmico, aquele que faz romper o desenrolar dos acontecimentos, poderia ser a chegada do Android R2 com uma mensagem da princesa Léia, que motiva Luke Skywalker a fugir e ajudá-lo e, com isso, acaba partindo na busca da sua própria história. Não importa quais os componentes (dentre os propostos por Ryan), a união de pelo menos um de cada grupo (um estático e um dinâmico) faria parte do processo de criação de um universo narrativo consistente.

Este pode tanto se relacionar com um único texto quanto com vários, assim como um texto pode se relacionar com muitos universos. No caso da narrativa transmídia, o mais comum é que haja um universo para muitos textos (RYAN, 2013).

A partir dos conceitos de modo de transficionalidade, de Richard Saint-Gelais, Ryan (2013) estabelece parâmetros para uma diferenciação entre a obra transmídia e a obra crossmídia. Como já dito, a obra crossmídia é aquela que tem seu conteúdo em várias e diversas mídias, contudo eles aparecem de forma não complementar, mas repetida. Assim sendo, o modo de transficionalidade de uma obra crossmídia aconteceria por *transposição* (mantendo a história original, apenas realocando-a em outros espaços) ou por *modificação* (quando se constrói essencialmente versões diferentes de universo inicial, redesenhando estrutura e reinventando a narrativa). A narrativa transmídia, por sua vez, acontece por meio da *expansão*, onde cada texto é apenas uma ampliação do universo narrativo base. (ver Figura 9)

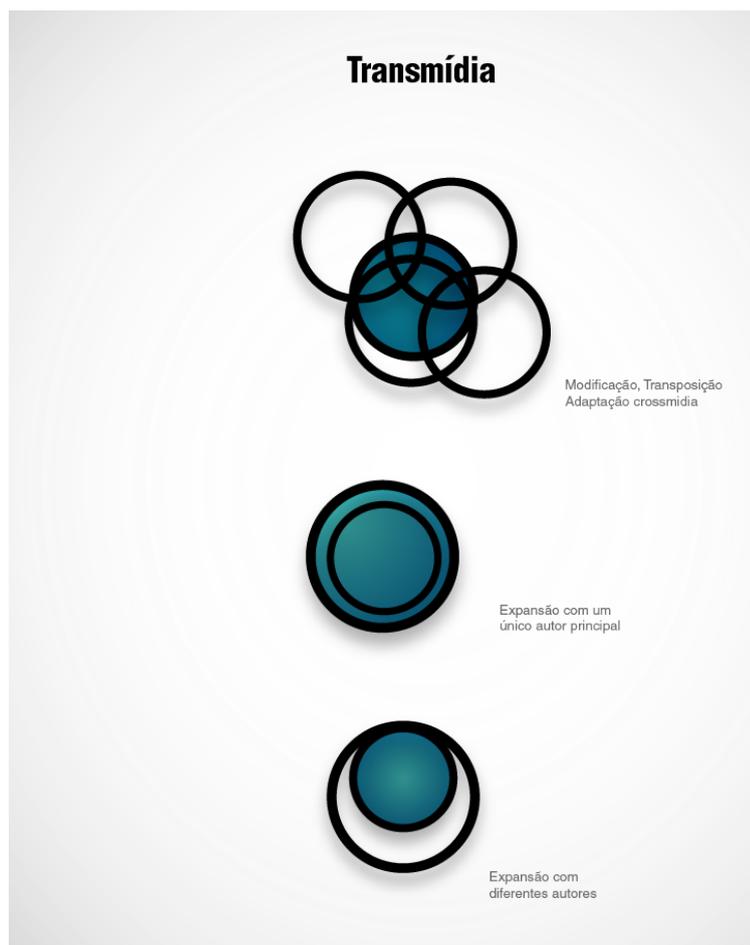


Figura 9 - Gráfico proposto por Marie-Laure Ryan (2013).

Scolari (2009) analisa a obra de Jenkins e observa alguns modelos e categorias das obras transmídia. Em relação à expansão dos universos narrativos citada por Ryan, ele defende que esta possa acontecer de três modos: (1) por narrativas de intertício, aquelas que acontecem no intervalo de uma temporada para outra da série, filme [ou teatro]; (2) narrativas paralelas, que acontecem ao mesmo tempo que a narrativa original, mas desenvolvem personagens secundárias ou detalhes que não apareceram no episódio principal, (3) narrativas periféricas que contam o folclore e as lendas que têm relação com os objetos do universo narrativo.

Pensando nos modos de expansão, transformação e modificação e no objetivo de manter-se no universo narrativo, de fato a expansão, de preferência de um único autor, é o modo que mais se aproxima da narrativa transmídia, uma vez que, como mostra o gráfico da Figura 9, é quando nunca se foge do universo narrativo estabelecido. Jenkins (2009) defende os projetos transmídia com um único

autor, detendo a linha de controle de toda a concepção dos sub-produtos em sistema de cocriação.

Scolari (2009) ainda cita um outro modo de narrativa que é a construída pelos fãs. Esta, porém, ele não considera exatamente uma expansão do universo narrativo, já que foge do controle do universo do autor, criando novos e diferentes universos, muitas vezes. No entanto, isto não a torna menos importante. Apenas a transforma num resultado da existência da transmídia e não no modo de funcionamento pensado previamente para esta. A produção das conhecidas *fan-fictions* (ficções de fãs) têm crescido cada vez mais nas franquias transmídia e é preciso estar cada mais atentos à sua produção. Para Jenkins (2009),

Os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia: a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a fanzines e, hoje, de cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno. (JENKINS, 2009, p. 188)

O surgimento dos fãs e suas ficções seria resultado no modo “bola de neve” explicado por Ryan, é aquilo que pode ou não acontecer. Um ponto importante na busca por um grupo de fãs é ter cuidado com a redundância de conteúdo, ou a escassez dele. Ao mesmo tempo que para agradar ao público comum é preciso dar a cada obra um sentido completo, se a mesma informação se repete exacerbadamente em cada subproduto o fã pode perder o interesse. Por outro lado, se o público comum acha difícil demais entender do que se trata a narrativa, pode, também, perder o interesse em continuar “viajando” por este universo.

Jenkins (2009) defende um modo de apresentação da narrativa para conseguir “segurar” os fãs, críticos e espectadores. O modo de apresentação seria dividir os fatos importantes não em camadas que demoram a serem apresentadas, mas entre as mídias que fazem parte da franquia. De modo que se conduza o espectador a participar e interagir com todas elas, mas com o cuidado de não dar a

sensação de que está sendo muito exigido para compreender toda a história. Segundo ele, este foi um dos possíveis erros na franquia *Matrix* (1999).

Um outro ponto que vem a concordar com estas observações sobre fãs e camadas da narrativa é a relação que se trava com os críticos. Um dos grandes problemas também na exemplificada “Matrix”, além do público comum que perdia o interesse por achá-la complexa demais, é o fato de que a crítica foi bastante cruel com seus autores. Por um lado, há o problema da complexidade, por outro, há uma falta de críticos especializados para este novo formato. Numa obra transmídia, nenhum crítico que avalia apenas uma obra tentando entender o todo, sairá satisfeito.

Geoffrey (2007) atenta para mais um “problema” na distribuição dos produtos de uma obra transmídia. Para ele, há que se observar os modos de ativar a curiosidade do espectador. Muitos conhecem apenas o produto de TV e não assistem jamais o filme, jogam o *game* ou lêem os quadrinhos. Embora haja os vários tipos de desejos de interação do espectador, o autor defende que analisar o universo transmídia observando os códigos de hermenêutica, propostos por Barthes, ajudam a instigar os desejos de interação e participação do espectador. São eles os seis códigos da hermenêutica: (1) *códigos de cultura* - características culturais do universo narrativo que possam causar identificação; (2) *códigos de personagem* - aspectos do personagem que não são entregues de primeira, mas deixam aparecer sua complexidade, (3) *códigos de eventos* - quando um evento importante do passado ou futuro é mostrado no sentido de esclarecer para o público ou deixar a dica de que pode haver mais do que está sendo mostrado no texto; (4) *códigos de geografia* - trata-se de criar uma relação entre o personagem e seu espaço geográfico motivando sua saga / luta, como a cena em que o país natal da princesa Leia, em *Star Wars*, é destruído na sua frente; (5) *códigos de ambiente* - esses códigos servem mais à construção do universo narrativo, são características da fauna e flora do ambiente onde o personagem está; (6) *códigos de ontologia* - para o autor, sempre que no fundo o que se está abordando são questões profundas do ser, cria-se uma identificação por parte do espectador. (GEOFFREY, 2007).

A observação da aplicabilidade dos códigos à obra deve acontecer concomitante a uma pesquisa de público. Antes de lançar uma obra transmídia,

necessita-se saber quem é seu público e o porquê ele desejará ir além de um único produto.

### 3.1.3. Fronteiras do teatro contemporâneo x transmídia

Voltando a falar de teatro, o termo “teatro pós-dramático” é cunhado por Hans Thies Lehmann (1999) na tentativa de organizar vetores de leitura dos processos cênicos multifacetados ocorridos entre os anos 70 e 90 do século XX. A definição dele é apenas uma entre tantos estudos que tentam dar conta dos modos tão diferenciados de fazer teatro das últimas décadas. Sua definição entre teatro dramático e não dramático apresenta trechos discutíveis, quando tenta categorizá-los. Fernandes (2010) afirma que considera um tanto quanto redutor, julgar que a existência do drama (ou sua possível ausência), por si só, determine a estética de um espetáculo, já que isto não leva “em conta as maneiras distintas como a forma dramática foi encenada no decorrer da história, do palco convencional de Racine<sup>14</sup> às turbulências do naturalismo de Antoine<sup>15</sup>” (FERNANDES, 2010, p. 45).

Para Fernandes, o surgimento de novos textos dramatúrgicos, que se modificam e atendem cada vez mais ao novo modo de se fazer teatro, como a obra de Bernard Marie Koltés<sup>16</sup>, são a maior prova de que “não é ausência de textos dramáticos que assegura a existência de um teatro pós-dramático, mas o uso que a encenação faz desses textos” (FERNANDES, 2010, p. 51). Neste sentido, a renovação do teatro é um processo conjunto. O texto pode perder a posição de carro-chefe, mas se renova para continuar existindo. Nele, a narrativa e o universo, com o que se quer dizer, passa a importar mais para o todo do processo de criação. Esse universo muitas vezes é o ponto de partida para um novo espetáculo, como

---

<sup>14</sup> Racine (1639 - 1699) nasceu e viveu em Paris e foi considerado um dos principais tragediógrafos do período neoclássico francês.

<sup>15</sup> André Antoine (1802 -1885) nasceu e viveu em Paris. é considerado um dos primeiros encenadores, na história do teatro e foi um importante nome no teatro naturalista. Tem como marco, um espetáculo em que coloca carnes de verdade penduradas sangrando no palco,, buscando um teatro de pesquisa, arqueologia e que parecesse o mais natural possível.

<sup>16</sup> Bernard-Marie Koltés (1948 -1989) - autor francês que renova a dramaturgia. Criando textos com falas muito grandes e pouquíssimo diálogo. Se por um lado, são marcadas pela necessidade do diálogo, por outro, são marcadas pela impossibilidade da comunicação, típica dos tempos modernos.

conta Araujo (2011) sobre o seu processo de criação colaborativo com o grupo Vertigem:

A formação da equipe temática parece ter sido bastante definidora dos rumos tomados. Alguns atores e o diretor ficaram responsáveis pelo levantamento, seleção e organização de todo o material teórico e literário relativo tanto à física como à mitologia sobre o paraíso e a Queda, que *seria a base temática à qual aplicaríamos, expressiva e artisticamente, a pesquisa sobre a mecânica clássica.* (ARAÚJO, 2011, p. XV) (*grifo da autora*)

A base temática, aquilo que se quer falar e sobre o que se quer falar, quais os componentes estáticos e dinâmicos para criar ali uma realidade, passam a importar mais que a construção de personagens complexos e o estabelecimentos de situações dramáticas e conflitos.

O teatro contemporâneo, em muitas vertentes, tem buscado o lugar do processo em lugar do ponto final. Apresenta-se como algo em andamento, investiga-se o inacabamento da obra.

Renato Cohen (1998) define o teatro em processo, o *work in progress*, da seguinte forma:

Conceitualmente a expressão *Work in progress* carrega a noção de trabalho e de processo:

- Como trabalho, tanto no termo original quanto na tradução acumulam-se dois momentos: um, de obra acabada, como resultado, produto; e, outro, do percurso, processo, obra em feitura.
- Como processo implica interatividade, permeação; risco, este último próprio de o processo não se fechar enquanto produto final.

Estabelece-se , portanto, uma linguagem que se concretiza enquanto percurso / processo e, enquanto produto, obra gestada nesta trajetória. (COHEN, in: ARAUJO, 2011, p. 5)

A ideia de *work in progress* vem para confluir com a prática contemporânea de forma efetiva, exatamente por não exigir um produto final que jamais existirá, deixando o espaço da pesquisa e da busca por novas relações de interação e participação com o espectador abertas para as infinitas possibilidades.

Para a prática contemporânea que visa o processo e a colaboração a mudança no modo de pensar o teatro é tão forte que Araujo (2011) defende que radicalmente haja, para este novo modo de fazer teatro, uma nova crítica que observe não só o evento espetáculo, mas o processo como um todo.

Para Fernandes (2010),

“o conceito de obra não acabada e o risco implícito num processo que vive da possibilidade de não confluir para um produto final, mantendo-se enquanto percurso criativo, parecem constituir a mimese mais eficaz dos encadeamentos mentais da consciência contemporânea. (FERNANDES, 2010, p. 39)

Estas características seriam, para a autora as mais pululantes para delinear uma prática teatral que foge do texto dramático prévio e do *mythos* aristotélico. Desgranges (2012) complementa este pensamento observando que a ideia de inacabamento estabelece, principalmente, uma nova relação com o espectador., pois torna-se uma proposta de jogo feita a este. Neste caso, o fato de abrir o processo ao espectador não põe fim ao mesmo, mas apenas assume que a continuidade da criação acontecerá na presença deste. O inacabamento, neste caso, “participa da noção de desmistificação da arte, contrária à noção do artista como ser único, dotado de talento especial, ungido por dons que o distinguem dos demais” (*ibid*, p. 214)

Ora, mas o que põe o teatro contemporâneo, com textos renovados, o enfoque na narrativa / tema / universo, no espectador, e no processo em vez de um ponto final, em oposição às obras transmídia que ainda se relacionam tão pouco com essa arte? Obviamente as respostas e análises poderiam ser diversas, inclusive o mero fato de ser uma produção recente. Mas há aqui uma querela que suponho ser uma das que mais precisa ser discutida: a questão da fábula / *mythos*.

A fábula ou *mythos* tem uma relação de longa data com a prática teatral e, enquanto suas práticas contemporâneas costumam negá-la, a televisão e o cinema, por vezes, ainda a abraçam sem medo. O *Mythos* é a fábula, a composição de atos que formam a ação da tragédia para Aristóteles (ARISTÓTELES, 1979), quando

teoriza sobre o período áureo da tragédia grega em sua *Poética*, entre os séculos IV e V a.C. A tragédia é, também a mimesis, a imitação de ações, que, encadeadas, formam o *Mythos*. Para ele,

“(…) não é ofício do poeta narrar o que aconteceu; é, sim, o de representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível segundo a verossimilhança e a necessidade. Com efeito, não diferem o historiador e o poeta por escreverem em verso ou prosa (...) – diferem, sim, em que um diz as coisas que sucederam, e outro as que poderiam suceder.” (ARISTÓTELES, 1979, p. 38 )

Se os seus escritos foram esquecidos ao longo da Idade Média (séc. V a XV d.C), na Europa, no período neoclássico (séc XVIII a XIX d.C) foram retomados em alguns países de muita influência na nossa cultura artística e de forma, às vezes, deturpada.

Em 1674, Boileau lança “*A Arte Poética*”, uma releitura da *Poética*, de Aristóteles que tenta, sobre a luz da razão definir regras da escrita teatral. Esse teatro bastante convencional ia além do conceito de unidade de ação<sup>17</sup> de Aristóteles e exigia rígidas unidades de tempo e espaço<sup>18</sup>. Este teatro regrado funciona ao longo do período do iluminismo com muita força, tornando-se a arte da burguesia.

---

<sup>17</sup> Na *Poética*, Aristóteles defende que haja no drama, uma unidade de ação. A ação una é aquela que não acrescenta fatos desnecessários ou inverossímeis à trama, mantendo apenas o que faz com que a história aconteça: “Porém Homero, assim como se distingue em tudo mais, também parece ter visto bem, fosse por arte ou por engenho natural, pois, ao compor a *Odisséia*, não poetou todos os sucessos da vida de Ulisses, por exemplo o ter sido ferido no Parnaso e o simular-se louco no momento em que se reuniu o exército. Porque, de haver acontecido uma dessas coisas, não se seguia necessária verossimilmente que a outra houvesse de acontecer, mas compôs em torno de uma ação una a *Odisséia* – uma, no sentido que damos a esta palavra – e de modo semelhante, a *Ilíada*.” ( e. g. *Poética*, 1979, p. 41)

<sup>18</sup> Não há na *Poética* trechos que claramente defendam unidade de espaço. Há alguma menção ao tempo. A tragédia deveria acontecer numa revolução do sol. Não se sabe se seria a duração de um dia (tempo de um festival) ou um dia dramático, na cena. Contudo a “*Arte Poética*” de Boileau (1674) defende que o drama aristotélico atende à “*Lei das três unidades*”, que se tornou regra por anos a fio da prática teatral.

Os movimentos teatrais que se seguem a esses períodos, seja o Teatro Romântico<sup>19</sup> e principalmente o teatro naturalista<sup>20</sup> de antoine e posteriormente o teatro realista de Stanislavski, o teatro moderno, fogem desse teatro aristotélico, embora acabem sendo não menos convencioneados.

É em resposta a esses movimentos, o teatro convencioneado do período neoclássico e o teatro moderno, que as produções do século XX, que as produções do contemporâneo vão combater, tentando fugir da supremacia do texto, dos personagens e da imitação em lugar da presença. Passa a valer, em diversas manifestações artísticas e suas diferentes formas, a valorização da teatralidade e do evento artístico,

Na emancipação progressiva de seus elementos, a teatralidade deixa de ser uma unidade orgânica prescrita *a priori* para tornar-se uma polifonia significativa, aberta sobre o espectador não para figurar um texto ou organizar um espetáculo, mas para ser uma crítica em ato da significação. Enquanto construção, “a teatralidade é interrogação de sentido”. (FERNANDES, 2010, p. 121)

Livros de roteiro citam conceitos aristotélicos<sup>21</sup> a todo momento, roteiros de cinema, *games* e televisão tem características estruturais aristotélicas a cada segundo, mesmo que, ao mesmo tempo, a expansão dos universos narrativos, para além da unidade de ação ou mesmo da imitação, demonstre que, em obras transmídia, o *mythos* costuma servir apenas como ponto de partida, para mais a frente, na multiplicação de textos e suportes, justamente quebrar com o modo de recepção tradicional das histórias.

Na verdade, afora um possível pré-conceito, o grande diferencial da narrativa transmídia é que, como explica Murray ( 2003), a obra e seu autor passam a se

---

<sup>19</sup> O teatro romântico surge em resposta ao neoclássico e busca, fugindo ao racionalismo excessivo, investir nas emoções mais que na razão. Um dos principais nomes do movimento foi o escritor Victor Hugo (1802 - 1885) que publicou o Prefácio de Cromwell (1827), considerado o principal manifesto do movimento romântico.

<sup>20</sup> O Teatro naturalista é o grande movimento do teatro moderno e marca o surgimento do encenador no teatro. André Antoine (1858 - 1943) - ( ver nota 2) é considerado um dos primeiros diretores naturalistas.

<sup>21</sup> Os conceitos dramaturgicos do autor, tais como a defesa de uma unidade de ação

voltar para o espectador a partir das possíveis interações e participações que poderiam ser travadas por eles. Nesse sentido, ela levanta três tipos básicos de relações entre espectador e obra. A primeira seriam “os espectadores ativamente engajados em tempo real, que necessitam de suspense e satisfação a cada episódio, e uma audiência mais reflexiva a longo prazo, que busca padrões coerentes na história como um todo (...) o espectador que navega e gosta de seguir as conexões entre diferentes partes da história e de descobrir múltiplas organizações de um mesmo material” (MURRAY, 2003, p. 240). Por outro lado, Jenkins (2008) também trata a obra transmídia como algo em aberto, em processo, que muito se aproxima da ideia de inacabamento e *work in progress* do teatro contemporâneo.

Esse diferencial da obra foge da lógica das grandes empresas de radiodifusão que, inclusive, como dito aqui, ainda não se adaptaram por completo a esse novo formato. E é nesse sentido que considero aqui uma possibilidade palpável misturar teatro à peça-*game* e aos conceitos de transmídia.

#### 3.1.4. Para ganhar uma peça-*game*, a terceira fase é um projeto transmídia

Tomando como ponto de partida a ideia de obra transmídia, a teoria da convergência de mídias e a janela aberta pelo teatro contemporâneo nos conceitos de *work in progress* e inacabamento, que me permiti imaginar - e colocar em prática - no final do primeiro ano ao longo de todo o segundo, a obra transmídia *Ex.troll.gênio*, produzida e executada de forma independente e com financiamento colaborativo, com a colaboração especialmente da atriz, sócia do coletivo de arte que faço parte (o Coletivo de Duas) e amiga de longa data, Brisa Rodrigues, que se debruça no universo feminino das relações sociais e interpessoais travadas na internet.

A partir destes pontos estabelecidos, devo dizer, que nem criei uma fábula aristotelicamente definida nem foquei em diálogos profundamente elaborados (até porque é um monólogo e, quando há diálogo, em se tratando da abordagem sobre as relações de redes sociais e da existência de uma só atriz em cena, ele aparece projetado em conversas e chats) mas me utilizei do conceito de universo narrativo

para torná-lo consistente o suficiente para que a busca por uma obra transmídia independente fosse possível, para que houvesse material para uma expansão lógica e possível. E, nesse sentido, exploro a construção da obra *Ex.troll.gênio* e seus percalços, numa obra que o processo ainda é (não sabemos até quando) viva e em andamento, no sub-capítulo que se segue.

### **3.2. Parte II - *Ex.troll.gênio*, uma obra transmídia - aplicação prática**

Depois de entender que o formato da peça-*game* era possível, unindo isso às pesquisas sobre transmídia, decidi que *Ex.troll.gênio* seria uma nova obra transmídia. Primeiro havia a necessidade de produzir uma terceira peça-*game*. Depois de todos os amadurecimentos em *In.com.patíveis* e *#perfil* e das dificuldades financeiras em que me coloquei para produzi-las continuar a pesquisa exigia uma nova produção, mais simples de realizar, com uma equipe menor, fácil de viajar e mais barata (Ver 2º Ato).

Assim, convidei Brisa Rodrigues (que já havia atuado em *In.com.patíveis*) e com quem criei o Coletivo de Duas e outras duas amigas atrizes para fazer uma peça que falasse sobre a mulher e as redes sociais. Uma ia se mudar para Londres e nem chegou a participar do projeto. A outra, Camila Linhares, seguiu. Nosso objetivo era começar entre nós, e depois, com financiamento, selecionar a terceira atriz.

Tinha em mente que queria uma obra transmídia, que tivesse em sua interação inclusive o financiamento; ia ser financiada por *crowdfunding* e o texto escrito a partir de contribuições de internautas na nossa página, de modo que a colaboração virasse de fato o carro-chefe do projeto, algo que estaria num eterno escrever-se, em processo. Sentia que com um bom engajamento a gente se sustentaria. Começamos a levantar o mínimo do que seria nosso universo narrativo. Estudamos sobre financiamento colaborativo e contratamos uma *social media* para dar conta da nossa página nas redes sociais. Decidimos que nosso universo narrativo seria: tudo que envolve o universo feminino nas relações nas redes sociais e internet, a partir da pergunta: “qual a posição dada a mulher nas redes sociais?” Para as respostas recebidas criaríamos 3 personagens, todas mulheres, e que

seriam construídas em processo de colaboração e *work in progress* e que permeariam-se por entre as mídias envolvidas. E assim foi acontecendo.

O projeto previa as seguintes ações: (1) criar uma página no Facebook e criar uma rede de contatos e colaborações; (2) construir uma personagem que tivesse algo real na internet (Instagram, canal de vídeos ou blog, íamos decidir a partir das histórias) ; (3) financiar o projeto por 6 meses através de *crowdfunding*; e (4) escrever, ensaiar e apresentar a peça-game de nome *Ex.troll.gênio*.

No segundo mês soubemos que Camila iria fazer uma pós-graduação nos Estados Unidos e, tomando conhecimento das dificuldades de se achar pessoas comprometidas com um projeto tão trabalhoso numa estrutura de total falta de dinheiro, convidei Brisa para transformar tudo num monólogo (no caso da peça-game) e assumir todos os personagens das outras mídias. Ela aceitou o desafio e demos início ao plano para enlouquecer.

Criamos a *fanpage* do projeto. Esta página seria nosso primeiro produto, que teria a missão de estabelecer uma rede de contatos com mulheres interessadas no assunto. Na página também divulgaríamos conteúdo próprio e compartilhado de notícias que mostrassem mulheres empoderadas de si mesmas. Assim decidimos por um dia na semana para compartilhar músicas feitas (composição) por mulheres, outro dia para indicar livros e suas autoras e um outro para indicar filmes dirigidos também por mulheres. A página produzia também memes, artes e posts discutindo questões relacionadas ao tema. Logo fomos conquistando *likes*, em sua maioria de mulheres e jovens (ver Figura 10)



Figura 10 - Gráfico de curtidas em março / 2015

As interações também foram crescendo. No primeiro mês (ver figura 11) tínhamos uma média de alcance orgânico<sup>22</sup> dos nossos *posts* de 108 pessoas / postagem. Enquanto no mês de novembro de 2015, já com todos os produtos acontecendo, chegamos a 2000 pessoas alcançadas num único *post*, sendo pelo menos 1000 de forma orgânica. (ver figura 12)



Figura 11 - Alcance das publicações em abril / 2015

<sup>22</sup> O alcance orgânico, no facebook, é aquele público que lê / segue / procura sua página e suas postagens por interesse próprio sem que precise pagar ao Facebook, para que ele fique sabendo de sua existência.



Figura 12 - Gráfico de alcance de postagens no mês de novembro de 2015.

Uma vez que a página começava a caminhar sozinha (aumento do alcance orgânico, crescimento do número de novos fãs que começavam a procurar e a curtir a página por conta própria e, principalmente, do número de visualizações, curtidas, compartilhamentos, comentários e interações sobre nossos conteúdos publicados, reduzindo a necessidade de impulsionamento pago) passamos a lançar o o financiamento colaborativo para a realização dos próximos outros produtos. Esse financiamento seria direcionado especialmente para a peça, que era nossa produção mais cara, e para o canal de vídeos.

Em paralelo ao lançamento do financiamento, já recebíamos histórias de amigos e desconhecidos através da página e eu formatava a possível primeira personagem da saga: Daniela, uma jornalista que teria tido um vídeo íntimo publicado sem o seu consentimento na internet e necessitava se empoderar para superar o machismo de todos em volta. Esta primeira personagem teria área de ação na peça-*game* e teria um blog de verdade no ar, blog este que infelizmente ainda não conseguimos colocar no ar, mas ainda está no planejamento de ações para 2016, segundo ano de atividades do projeto.

Equidistante ao árduo trabalho de convencer os amigos e desconhecidos a contribuírem com dinheiro para financiar o projeto, conseguindo, também, desconhecidos, e ao afã de manter a página alimentada de conteúdo e novas postagens, chegamos à segunda personagem: Lila, uma vlogueira, que postaria vídeos no *Youtube* uma vez por semana, falando de coisas de assuntos cotidianos, inclusive incorporando as diversas e variadas histórias que recebíamos na página. Sabíamos que ela estaria também na peça, mas sua participação era ainda obscura. Seria um personagem que iria se construir no *Youtube* até chegar ao formato teatral, isso seguindo com o canal. Lançamos o canal do *Youtube* e, a essa altura, com três pessoas na equipe, uma *fanpage*, um financiamento colaborativo, um canal de vídeos e os ensaios para a peça-*game* que já tinha data de estreia para dali a quatro meses, tínhamos uma rotina de encontros quatro vezes por semana, que, posteriormente subiria para sete. Por fim, logo, surgiu a terceira personagem, Beatriz, uma *stalker* (que faz parte da peça e ganha um curta-metragem a ser lançado no segundo semestre de 2016).

Terminamos o financiamento colaborativo. Havíamos pedido 15 mil, mas conseguimos apenas cinco e então passamos nosso cartão de crédito para “atingir” os quinze e poder sacar o valor, porque sem pelo menos ele, teríamos de morrer na praia ali mesmo, naquele momento.

Assim, com 5 mil na conta, seguimos a todo vapor com o projeto, que finalmente ganhou uma definição mais clara para ajudar nos caminhos do seu acontecer. Na Figura 13 apresento um fluxograma do que definimos como o Nosso universo narrativo.



Figura 13 - Infográfico do universo narrativo do projeto Ex.troll.gênio e seus sub-universos. Destacando também quais dos subuniversos são mais abordados pela Fanpage, ou por uma determinada personagem.

Como o universo inicial era muito amplo, foi necessário recortar os sub-universos que iríamos abordar, qual seria a mídia em que cada subuniverso teria mais força e qual a distribuição das personagens *versus* as mídias em que apareciam *versus* subuniverso abordado em cada uma delas.

Foi preciso mapear também quais sub-universos estavam mais presentes em cada mídia, a fim de evitar a redundância, como também é especificado na Figura 13.

Posto que Jenkins (2009) defende que importante para manter a participação do espectador em todas as mídias é evitar a redundância entre elas, a partir do estabelecimento dos gráficos de organização e distribuição do universo narrativo conseguimos, ao que nos pareceu, furtar-nos disto.

Apesar de evitar a redundância, claro, há interceções entre os subuniversos. A *fanpage* aborda, por exemplo, todos os universos, enquanto Lila e Beatriz têm alguns pontos em comum, Lila e Daniela outros e Daniela e Beatriz ainda outros. Mas, cada personagem e mídia tentam traçar um caminho próprio de tema, e também de abordagem dele que seja, de certa forma, um produto também independente.

Assim, até a sinopse da peça-*game* em si é absolutamente interligada às outras mídias, já que a história nem começa no espetáculo, nem termina nele, mas tem, ali, um importante ponto de convergência entre todas as mídias e produtos envolvidos no projeto.

À medida que a sinopse e o universo narrativo estavam bem desenvolvidos, fomos tendo mais clareza da quantidade infinita de novas mídias que podem ir fazendo parte do projeto. Começamos com poucas em 2015, mais em 2016, uma vez que as primeiras já funcionavam, tendo uma lista de sub-produtos cada vez maior.

Como é um projeto em processo, não conseguimos lançar todos ao mesmo tempo, mas, dentro do universo narrativo e dos espaços vagos, à medida que avançamos na narrativa, é possível ir produzindo.

Um outro motivo do lançamento mais gradual dos sub-produtos, é algo que só ao longo do processo eu fui me dando conta e que retoma a dúvida inicial deste Ato, sobre não ver teatro ou outras artes mais presentes em obras transmídia. Não é que só existissem relatos de projetos transmídia ligados a grandes franquias de rádio e TV por uma falta de interesse, mas sim porque produzir esta ideia de forma independente ainda é bastante custoso. Há algumas questões que pesam: a produção audiovisual é cara. Por mais simples que seja, por mais barata que tenha

se tornado, ainda é muito onerosa, especialmente para se produzir uma vez por semana ou mais. Da parte de mídias e redes sociais: não basta colocar alguém que atualize as páginas, é preciso ser alguém profissional da área de mídia, que possa planejar as postagens com algum entendimento do conceito de transmídia a fim de não torná-la uma mera divulgadora e repetidora do que é tratado nas outras mídias.

### 3.2.1. *Dos sub-produtos*

Embora a reflexão venha sendo construída com as citações dos devidos subprodutos desta obra transmídia, permito-me aqui um aposto necessário: descrever e explicar cada um e como este se posiciona no gráfico geral da obra em estudo. Assim sendo:

1. *Sub-produto 1*: Página no Facebook que compartilha conteúdos que valorizam o empoderamento da mulher, semanalmente, matérias sobre uma mulher diferente que seja empoderada em sua rotina de vida, os textos alimentam o blog e a página. Além disso, esta distribui conteúdos do canal de vídeos, divulga a *peça-game* e associa-se a conteúdos de outras páginas afins.
2. *Sub-produto 2*: Canal no *Youtube* lança semanalmente vídeos com a personagem Lila na posição de *vloger* falando de assuntos diversos sobre o universo feminino e as redes sociais, a partir de experiências próprias e de histórias recebidas na página do Facebook.
3. *Sub-produto 3*: *Peça-game*. Conta a história das três personagens Lila, Daniela e beatriz, de modo interativo, considerando a participação do espectador.
4. *Sub-produto 4*: *Software* básico para *peças-game*, utilizado na *peça-game Ex.troll.gênio* e disponibilizado para download para quem se interessar pelo projeto.
5. *Sub-produto 5* - Site interativo que funciona como ponto de convergência para todos os meios envolvidos, contém vídeos dos espetáculos, material de imprensa, link para download de *software*, aba para blog, etc.

6. *Sub-produto 6*: capinha de celular personalizada. Em parceria com um grupo de artes visuais e *video-game*, o 8 - bicht project, criar capinhas que envolvam *video-game* e universo feminino e comercializar a fim de manter a relação com os fãs e o sustento financeiro do projeto.
7. *Sub-produto 7*: curta-metragem sobre a personagem Beatriz, que é uma *stalker*. Uma trajetória comica e simbólica dos processos que ela vive na *peça-game*.
8. *Sub-produto 8*: página no *soundcloud* com todas as músicas originais compostas para a *peça-game* disponibilizadas como um álbum para quem quiser ouvir.

Pode-se visualizar a interação entre os sub-produtos pensados para esta estrutura transmídia, observando os gráficos da evolução do projeto em 2015 e 2016. (Figura 14)

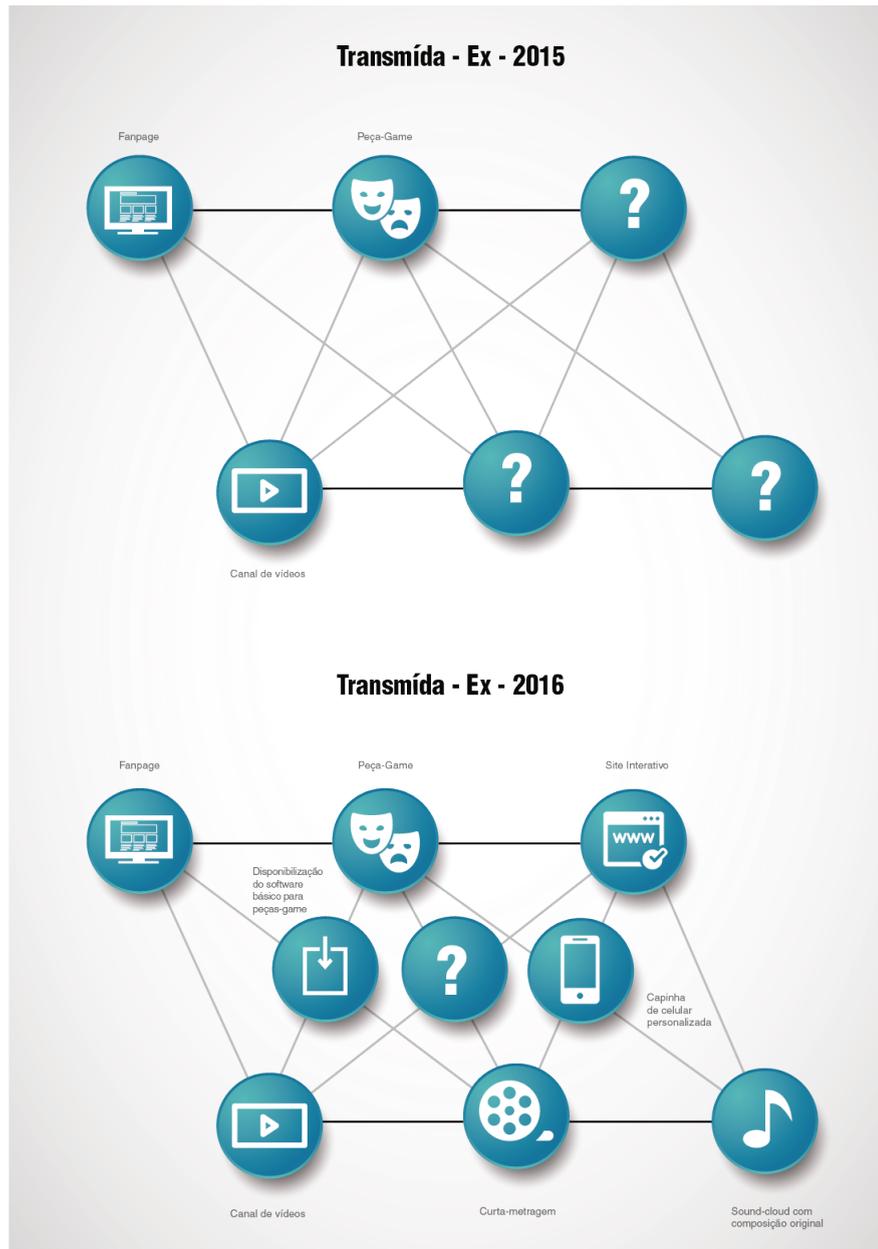


Figura 14 - gráficos de interrelação entre as mídias de Ex.troll.gênio no ano 1 (2015) e no ano 2 (2016).

### 3.2.2. Da Autoria

Embora Jenkins defenda que os melhores projetos tenham um único autor, é preciso registrar o quão aterradora pode ser esta escolha, em especial numa produção de poucos recursos financeiros. São muitas pessoas e atividades necessitando de aprovação e, especialmente no início, essa aprovação realmente é necessária, até cada um entender bem o seu universo e subuniverso e começar a

andar com as próprias pernas. E com isso reduzir um pouco a demanda dessa saga aparentemente enlouquecedora, em especial porque toma muito tempo do autor.

Com todos os produtos acontecendo, chego a encontrar Brisa e ou trabalhar de casa analisando os materiais de audiovisual numa rotina de sete dias por semana e até mais de uma jornada ao dia. Mas levei como meta a “sugestão” de Jenkins sobre a escolha da equipe, quando ele fala do trabalho dos irmãos Wachowski, autores da franquia “Matrix” :

Os diretores trabalharam com pessoas que admiravam, que iriam seguir ordens, viram a cocriação como um veículo para expandir o potencial mercado global, trazendo colaboradores cuja presença evocava formas distintas de cultura popular de outras partes do mundo. (JENKINS, 2008, p. 156 - 157)

E, assim, fui procurando uma equipe que pudesse entender o universo e, a partir disso, ir se surpreendendo com o resultado. De modo que cada produto tenha um pouco do original, algo que facilmente identifique o projeto, mas, ao mesmo tempo, desenvolva algo de próprio em seu estilo e forma.

### 3.2.3. *Engajamento de fãs*

Esta sem dúvida foi uma das atividades mais complexas na construção do projeto *Ex.troll.gênio*, o engajamento. Pareceu-me, na experiência, ter duas formas possíveis de fazê-lo acontecer: uma no boca-a-boca, outra com muito dinheiro. Como o que tínhamos de dinheiro permitia apenas impulsionar anúncios na fanpage do Facebook, sem anúncios em TV, jornal, rádio ou *outdoors*, era preciso usar a criatividade.

E quais foram as nossas técnicas?

O que passamos a fazer foi, além de ocupar o tempo com a criação gastar (ou melhor, investir) muito do nosso tempo vago para divulgar o projeto, aqui e ali. Investir numa assessoria de imprensa (para compensar a não disponibilidade de anúncios pagos), enviar email diariamente para todos os conhecidos, conseguir

*mailings* de contatos de artistas amigos, marcar as pessoas nas postagens do Facebook, compartilhar mais de uma vez por dia, em horários diferentes para pegar diferentes públicos, etc. Desse modo, fomos criando uma fidelização que foi contribuindo desde financeiramente até com histórias comentários e sugestões de temas para o canal de vídeos e para a *peça-game*.

Foi apenas depois de quatro meses que percebemos que a página começava a ganhar fãs e compartilhamentos com menos esforço nosso. Mas, a grande questão de produzir uma obra transmídia sem dinheiro é que você está competindo com as grandes mídias corporativas, e seu acesso a espaços de persuasão e divulgação de massa é indiscutivelmente menor.

Por outro lado, sendo menos cruel, observo que o projeto conseguiu um engajamento que garantiu inclusive público presencialmente no espetáculo, o nosso financiamento colaborativo e, ainda, boas e crescentes visualizações e compartilhamentos no canal de vídeos.

Outrossim, percebo que, em relação ao canal de vídeos e à *peça-game*, esta onde o público se encontra pessoalmente com os artistas envolvidos, merecem uma atenção maior a alguns pontos da relação com travada com o espectador. A começar por auto-avaliar aquilo que foi participação não prevista e aquilo que foi interação prevista nos dois produtos.

O canal de vídeos ainda está no campo da interação, com curtidas, *likes* e compartilhamentos crescentes, mas sem nada que fuja a este padrão. Diferentemente, a *peça-game* tem apresentado os dois. Por um lado, na *peça-game* várias interações já são planejadas: votar pelo aplicativo e decidir os rumos da história. O imprevisível, contudo, vem do que este momento de votação pelo celular gera na plateia. Foi visto de tudo um pouco: campanha na plateia por um determinado resultado, briga entre amigos que querem ver o que o outro está votando, briga entre casais na hora das votações éticas como compartilhar ou não o vídeo íntimo, voltar a procurar ou não o cara depois de “levar um bolo”, entre outros, divisão de lados na plateia e comemorações fervorosas ao “ganhar” uma votação e até brigas no momento da perda, acusando de o resultado estar roubado, como num estádio de futebol, que sempre sobra para o juiz.

O momento da escolha entre compartilhar ou não o vídeo íntimo da personagem Daniela tornou-se um dos mais fortes na temporada. Era certeza, por exemplo, que iria dar “sim, desejo compartilhar” quando a maioria era de homens na plateia, do mesmo modo que dava “não” quando da maioria de mulheres. Por outro lado, por vezes, era a votação que mais tinha esforço e, em mais de três oportunidades, o resultado começou tendendo para o “não compartilhar” e depois de uma certa campanha ia crescendo e o resultado final acabava sendo o “sim”.

Tudo isso nos surpreendia bastante, em especial porque ia muito além do se perguntar eticamente se “devo ou não devo compartilhar”.

#### 4. Epílogo

Busco, nesta conclusão, não um ponto final, mas uma vírgula. Um pequeno encerramento de um período, abrindo as janelas para complementos infinitos. Como ganhar uma peça-game, como quebrar as barreiras entre arte, mídia e tecnologia? Se certamente não saio com respostas definitivas, saio com hipóteses levantadas de um possível caminho, experimentado, testado, difícil e vivido.

Para começar, parti do conceito de jogo, o que é jogo? Considerarei, nesse estudo, tudo aquilo que é ligado ao lúdico, teatro, brincadeiras, etc. O conjunto amplo do jogo é que contém o *game*. Palavra que no Brasil e, nesse estudo, é usada para definir jogos de plataforma digital e eletrônicas. Assim sendo, a *peça-game* é, por essência, uma mistura entre teatro e os tais jogos de plataformas digitais.

O motivo de misturar teatro e *game*, pode ser questionado? Sim. Não é uma necessidade, mas um olhar breve sobre a história do teatro, no Brasil e no mundo, nos mostra que ao longo desta os fazedores de teatro têm se aliado às mais altas tecnologias da época para criar seus espetáculos visuais, auditivos e sensoriais. Então, sendo o *game* uma tecnologia da minha época, por que não descobrir o resultado dessa mistura?

Por outro lado, me pergunto o porquê de escolher um *game* e não outra tecnologia. Lançando-me sobre um estudo acerca da importância dos *games* nos dias atuais, e o quanto esta indústria tem se tornado tanto atrativa ao público jovem, quanto criativa e de alto teor artístico, quanto lucrativa. A partir daí percebendo os *games* como uma realidade desse público jovem que nem sempre é tão afeito ao teatro. Buscando um novo modo de fazer e até uma reflexão sobre aquilo que é realidade, me percebo fazendo um teatro que busca novos espectadores.

Entendendo o que é jogo, o que é *game*, e por onde passa a vontade de misturar *game* a teatro, pude então traçar melhor características possíveis para uma *peça-game*. Espetáculo mediado por tecnologia e, por essência, interativo, como aqui definido.

Delineados os passos para a experimentação de uma *peça-game*, me ponho a contar toda a experiência pessoal vivida entre 2011 e 2015, na construção de três *peças-games*; as derrotas, os aprendizados, e os conceitos a que cheguei, o

caminho que trilhei na busca por um ganhar da peça-*game*, tudo vira relato e reflexão.

O ator -*gamer* seria aquele preparado para jogar com o público, não é alguém que ensaia e repete tudo em perfeição, mas que se prepara para ganhar o jogo em que o público o desafia ao longo do espetáculo. Em vez de ensaio e repetição, passa a pensar em treino e jogo.

Encontrado o ator-*gamer*, para zerar o jogo, a segunda fase foi permeada da missão de tentar equilibrar tecnologia e efemeridade. Busca nem sempre alcançada, permeada de dificuldades. A saber, a conclusão de que ainda é preciso bastante estudo de mergulho sobre as tecnologias, estas, que não aceitam imprevisto, nem funcionam pela metade requerem estudo e conhecimento para funcionar. Me coloco nesse processo de aprendizagem.

Para mim, a peça-*game* é apenas o princípio. O mundo e o universo transmídia, a expansão da narrativa, além da bifurcação, o engajamento online, tudo isso era um mundo a ser investigado e que fui avançando ao longo das três peças. Primeiro havia a vontade sem o conhecimento teórico, depois descobri pessoas especializadas e a ciência que envolvia cada fazer. Aí então me deparei com os escritos de Jenkins sobre a convergência de mídias e também os escritos de seus leitores, e percebi que o caminho possível para a peça-*game* era convergir.

No caminho contrário das grandes franquias, da produção midiática em escala corporativa, conto, relato, reflito as vitórias e perdas da experiência prática na busca pela transmídia. *Ex.troll.gênio*, a terceira peça-*game*, foi pensada, desde o início, para ser uma obra transmídia e, assim sendo, tornou-se. Em meio a percalços, dificuldades e resultados.

Considera-se aqui que teatro é mídia e, assim sendo, pode fazer parte de um projeto transmídia. Entende-se por transmídia, obras que envolvam múltiplas mídias e plataformas, distribuindo-se a narrativa por entre elas no formato de complementaridade e não de repetição.

Por universo narrativo, tomo o conjunto mitológico que torna a narrativa transmídia consistente o suficiente para segurar-se nas diversas mídias fugindo da redundância cíclica dos conteúdos. Seguimos nos expandindo por diversas mídias, a

partir da definição de seu universo narrativo e seus subuniversos, que tentam dar conta do tema de forma diferenciada.

Foi preciso investigar e experimentar novas técnicas de engajamento do espectador e também deleitar-se sobre a participação muito além do que é previsível. Entendendo que a expansão da obra gera diálogos e discussões que vão muito mais longe do que é previsto e anteriormente desenhado, ainda assim, a presença forte do autor principal na construção de um projeto deste tipo é que dá liga e garante a interação e o interesse em participar por parte do espectador.

As dificuldades de se produzir novas tecnologias ou arte interligada elas se passaram, especialmente, em torno do alto preço da criação deste tipo de obra. O que tem se tornado um formato artístico não deixa de passar por imposições financeiras e por uma dura e desnivelada competição com as grandes empresas. Fugir delas para aproveitar o conceito transmídia e se dissipar e difundir para mais públicos e formatos, é que é o grande desafio, passando tanto pela produção da obra e suas interações, quanto pelo engajamento do espectador para que se convença a querer mais e mais.

É claro que nem as grandes corporações têm uma resposta pronta para isso, é uma proposta recente e as fórmulas ainda variam muito entre as mais diversas produções práticas, mas, de todo modo, fica na pele a importância da experimentação de sentido e de formas, e a percepção de que, sim, são misturas possíveis, plausíveis e, acima de tudo, alcançam o público-alvo de maneira inacreditável.

## 5. Referências

ARISTÓTELES. **Poética**. In: Aristóteles (II). Tradução de Vincenzo Cocco et alii. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

ARAÚJO, Antônio. **A gênese da Vertigem: o processo de criação de o paraíso perdido**. São paulo: Perspectiva: Fapesp, 2011.

BARTHOLLO, Gilberto. **O teatro me representa!** [Internet]. Rio de Janeiro - [citado em 25 de maio de 2014]. Disponível em: <http://oteatromerepresenta.blogspot.com.br>

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

BOAVENTURA, Davi. **O Lugar da criação, o Lugar do criador**. In: Anais do Encontro Nacional de Cultura, 2015, Salvador, Bahia.

BRITO, José Rubens Souza. *O Teatro cômico e Musicado: Operetas, Mágicas, Revistas, de Ano e Burletas*. in: FARIA, João Roberto (dir.). **História do Teatro Brasileiro - Volume I**. São Paulo. perspectiva: Edições Sesc SP, 2012.

CAILLOIS, Roger. **Les jeux et les hommes**. Paris: Gallimard, 1985.

CAYRES, Victor. **Véu Carmim: um produto das Artes Cênicas inspirado no caráter procedimental dos jogos em meio digital**. In: VI Reunião Científica da ABRACE. Porto Alegre, 2011. Disponível em: [www.portalabrace.org](http://www.portalabrace.org) , Acesso em: 13 de abril de 2013, às 14:28.

ECO, Umberto. **A vertigem das listas**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2010.

FERNANDES, Sílvia. **Teatralidades Contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2010

GADAMER, Hans-Georg, **Verdade e Método II**. Tradução Enio Paulo Gianchini. revisão da tradução da Maria Spa Cavalcante Schuback. Petrópolis, Vozes, Bragança paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2002, p. 39, grifos do autor, doravante referido como VMII.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JENKINS, **Cultura da Convergência**. Trad. Susana L. De Alexandria - 2º edição. São Paulo: Aleph, 2009.

LONG, Geoffrey A. **Transmedia Storytelling - business, Aesthetics and production at the Jim Henson Company**. 200f. Dissertação (Mestrado Ciência e Estudos Comparados de Mídias). Massachusetts Institute of Technology. Massachusetts, EUA, 2007.

LEMOS, André. *Por um modo de existência do lúdico*. **Contracampo**, Salvador (publicação do programa de pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, UFF), n. 32, p. 4-17, abr-jul/2015. Disponível em <<http://www.uuff.br/contracampo>>.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?** São paulo: Editora 34, 1997.

MASSAROLO, João Carlos. *Storytelling Trasmédia: Narrativa para multiplataformas*. **Tríade**, comunicação cultura e mídia. (Universidade de Sorocaba). Dezembro, 2013.

MANTECÓN, Ana Rosa. *O que é público?* **Poiésis**, Niterói (publicação do Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes, UFF), n. 14, p. 174-213, ago. 2009. Disponível em <<http://www.poesis.uuff.br>>.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp, 2003.

OLIVEIRA, Lorena. **DRAMATURGIA E JOGOS ELETRÔNICOS – uma metodologia para ficção interativa Hans Staden** In: Anais do Encontro Nacional de Cultura, 2010, Salvador, Bahia.

PROTASIO, Arthur. **Games: uma mídia de expressão**. Revista Zona Digital, Rio de Janeiro, ano I, n. 3, janeiro 2012. Disponível em: <http://www.pacc.ufrj.br/games-uma-midia-de-expressao/> Acesso em 23 ago. 2015.

**Portal Rioshow** [Internet]. Rio de Janeiro; 01 de agosto de 2014 [citado em 25 de agosto de 2014]. Disponível em: <http://rioshow.oglobo.globo.com/teatro-e-danca/pecas/jogos-em-cena-10940.aspx>

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral**. Zahar editora. São Paulo: 2ª ed. 1998.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality*. Baltimore: Johns Hopkins University, 2000.

\_\_\_\_\_. *Narrative across Media: The languages of storytelling*. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004.

\_\_\_\_\_. **Narrativa Transmídia e Transficcionalidade**. Celeuma, São Paulo. (Centro Universitário maria Antonia - USP), nº 3, p. 96 - 128. Dezembro de 2013. Disponível em: <<http://www.mariantonia.prceu.usp.br/celeuma>>.

SCOLARI, Alberto. **Transmedia Storytelling: implicit consumers, narrative world, and Branding in Contemporary Media production**. International Journal of Communication, Communication University of Southern California Kerckhoff, Los Angeles, 2009. n. 3. p. 586 - 606.

SANTAELLA, Lucia. *Games e comunidades virtuais*. Publicado em 31 mai. 2004. Disponível em: <<http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>> Acesso em: 05 de abril de 2013 às 15h e 15.

\_\_\_\_\_. **A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade e ubiquidade**. São Paulo: Paulus, 2010.

SCHECHNER, Richard. **Jogo**. In: LIGIÈRO, Zeca. (org) Performance e Antropologia de Richard Schechner. r. Mauad: Rio de Janeiro, 2012. p. 91-128.

TIGRE, Paulo B. **Políticas públicas para a indústria dos games: uma agenda para o Brasil**. In: Anais do XI SBGAMES, 2012, Brasília, Distrito Federal, Brasil.

**Teses / dissertações**

CURI, Pedro P. **Fan Films: da produção caseira ao cinema especializado**. 2010. 142f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2010.

ANDRADE, Ivan. **Teatro vs. game: o drama gameficado**. 2013. 179f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas). Universidade de São Paulo. São Paulo, 2013.

## **6. Anexos**

### **Anexo 1 - Fichas Técnicas #Perfil**

#### **FICHA TÉCNICA #PERFIL -UMA PEÇA-GAME (Bahia - 2011):**

Direção e texto: Vida Oliveira

Desenho de Luz: Marcos Fernandes

Cenografia: Carlos Augusto Campos

Figurino: Tina Melo

Elenco: Geovane Barone, Fifo Benicasa, Anderson Barreto, Pedro Maia, Ana Moura e Melissa Prado.

Orientação de encenação: Gláucio Machado

#### **FICHA TÉCNICA #PERFIL -UMA PEÇA-GAME (Rio de Janeiro - 2012)**

Direção e texto: Vida Oliveira

Desenho de Luz: Paulo Denizot

Cenografia: Carlos Augusto Campos

Figurino: Tina Melo

Produção cultural: Geovane Barone,

Elenco: Geovane Barone, Fifo Benicasa, Anderson Barreto, Pedro Maia, Ana Moura e Melissa Prado.

## **Anexo 2 - Fichas Técnicas *In.com.patíveis - Melodrama Interativo.***

**FICHA TÉCNICA - In.com.patíveis - Melodrama Interativo (Rio de Janeiro - maio e agosto de 2014)**

**Encenação e texto:** Vida Oliveira

**Elenco:** Brisa Rodrigues, Bruna Scavuzzi, Bruno Petronílio e Lucas Lacerda

**Assistente de direção:** Fifo Benicasa

**Direção de tecnologias e mapping:** Felipe Fonseca

**Desenho das projeções:** George Chaves

**Programação de aplicativo de votação:** Marcos Freitas

**Iluminação:** Paulo Denizot

**Assistente de Iluminação:** Daniel Ramos

**Cenário:** Sérgio Telles

**Figurino:** Nívea Faso e Patrícia Delvaux

**Direção Musical:** Pedro Maia

**Assistente de direção Musical:** Miguel Araujo

**Banda:** Grupo Brendaparte

**Música-tema:** “Tan-tan” de Léo Fressato

**Cenotécnico:** Jorge Kugler

**Costureiras:** Diva François e Marlene de Paula

**Operador de Luz:** Agostinho Mazullo

**Equipe de Comunicação:**

**Assessoria de Imprensa:** Olga Bon

**Assessoria de Mídias:** Andressa Konno e Taís Moreno

**Programação Visual:** George Chaves

**Equipe do Teaser:**

**Filmagem e pré-produção:** Laís Luz, Mariana Rodriguez e Jefferson Mendes

**Montagem:** Daniel Leite

**Finalização e sonorização:** Daniele Vallejo e Jean Albernaz

### **Anexo 3 - Ficha Técnica Ex.troll.gênio - uma peça-game**

#### **Ficha Técnica Ex.troll.gênio - uma peça-game (Rio de Janeiro - 2015)**

**Encenação:** Vida Oliveira

**Elenco:** Brisa Rodrigues

**Dramaturgista:** Vida Oliveira

**Direção Musical:** Antônio Van Ahn

**Letras das Músicas:** Bia Dutra e Vida Oliveira

**Execução de trilha sonora ao vivo:** Ana Moura

**Iluminação:** Eduardo Nobre

**Direção de Arte:** Brisa Rodrigues

**Programação de Software de votação:** Marcos Paulo Freitas

**Videografismo:** Monica Brito

**Produção Audiovisual:** Nó Produções

**Video-mapping:** Aline Hewson

**Infra-estrutura de video-mapping:** Plínio Gomes

**Direção de Produção:** Vida Oliveira

**Produção Executiva:** Joana Martins

**Assistência de produção:** Higor Cerqueira

**Social Media:** Joanna Martins; Kamyla Abreu

**Programação visual:** Marília Almeida

**Assessoria de Imprensa:** Olga Bon

**Téc. de iluminação:** Samitri Bará

**Cenotécnico:** Martinho Rodrigues

**Costureira:** Amélia

**Anexo 4 - Texto *In.com.pativeis* (trecho - 1º Ato)**

IN.COM.PATÍVEIS

Melodrama Interativo

*Esta peça é interativa. Os espectadores tem em mãos um celular, com um aplicativo simples instalado. Em alguns momentos da peça uma voz em off incita uma enquete, pelo aplicativo, e os espectadores podem escolher a opção 1, 2 ou 3. A opção escolhida por maioria de votos aparecerá numa tela ao fundo do cenário e será a interpretada pelos atores na cena seguinte.*

## **PARTE 1 – UM SEGREDO A REVELAR**

*O palco é dividido em dois cenários. À esquerda o quarto de Amanda. Cama, espelho, penteadeira, celular., notebook. À direita, uma cafeteria simples, onde Caio tomará um café. Amanda estará sempre em seu quarto, e Caio sempre em seu cenário. As cenas acontecem simultaneamente. Há uma tela ao fundo que mostra tudo o que é postado ou conversado via e-mail / rede social.*

### **Abertura**

*Pessoas andam pelo espaço. Todas com celulares/ tablets, mexendo neles, falando com alguém, etc. Pessoas andam sem ver as outras, como que na rua.*

*Toca uma sirene, todos congelam*

VOZ EM OFF – Amanda!

*Amanda vai para o proscênio e se apresenta:*

VOZ EM OFF – Nome.

AMANDA – Amanda.

VOZ EM OFF – Idade

AMANDA – 18.

VOZ EM OFF – Quem sou eu?

AMANDA – Só Add quem eu conheço. “Tem dias que a gente acorda com uma vontade imensa de existir.

O grito mudo das paredes, o silêncio das bolinhas que não se enverdecem, dos feeds que não se atualizam, das verdades que insistimos em não ver a chuva que alaga lá fora, tudo isso nos leva a uma des-existência doentil que se infinita sobre a nossa pele. Eis o mistério do des-existecer:

algo entre existir e padecer.”

VOZ EM OFF – status de relacionamento:

AMANDA – Boa pergunta.

*Todos voltam a andar pelo espaço sem cruzar os olhares. Sirene toca.*

VOZ EM OFF – Caio.

*Caio vai para o proscênio e se apresenta.*

VOZ EM OFF – Nome.

CAIO – Caio.

VOZ EM OFF – Idade.

CAIO – 19.

VOZ EM OFF – Quem sou eu?

CAIO - “Minha vida é um livro aberto, favor não levar o marcador de páginas”

VOZ EM OFF – Status de relacionamento: em branco.

## **Episódio 1**

VOZ EM OFF – A cena a seguir acontece hoje.

*Amanda entra no quarto e vai para a sua cama, onde há um notebook. Ao mesmo tempo Caio entra na cafeteria e pede um café.*

*Amanda porta uma receita médica na mão e começa a mexer no computador.*

AMANDA (olhando a receita e digitando no notebook) – usuário, senha, Dra. Danielle. (pausa). Ai meu deus! Coragem pra apertar ok. (pensa um pouco e aperta). Hormônios, Beta HCG, aqui... (Pausa) positivo!

*Silêncio. Amanda anda pelo quarto, confusa.*

AMANDA – E do Caio. O que fazer agora? (Pausa) Não consigo pensar em absolutamente nada.

*Amanda anda mais um pouco pelo espaço. Para frente ao espelho, olha-se, toca seu rosto, sua barriga.*

AMANDA (olhando-se no espelho) – Solilóquio. Soliloquio do eu, para o espelho... Eis-me aqui, parada, diante do espelho. Os cabelos bagunçados, eu analisando os meus próprios traços. Aos 18, as rugas (que virão!) ainda não se fazem aparecer, ainda assim, já é possível ver o caminho que farão para chegar. Bem ali, pertinho das olheiras, cada vez mais fundas, seja por conta da rinite, ou pelas noites mal dormidas resultado de muito estudo, ou pelas dores de amor, que incomodam o meu sono, feitos vermes nas entranhas, feito borboletas no estômago. Eis-me aqui, frente ao espelho e ao pior de tudo, frente a minha própria imagem. Feia, entristecida, de formas insatisfatórias, pouco sedutora, pouco instigante. A música ao fundo, num francês africano diz: "je serais la plus belle, pour toi mon amour". "Mon amour", quem será? Existe? chegará qualquer dia desses, me colocará no colo e enxugará minhas lágrimas? Tanto faz. O celular toca. Não. Não é uma ligação importante.

Trata-se do despertador, lembrando que a vida está viva lá fora, apesar de gélida aqui dentro. Lembrando que é hora de ir.

*Amanda posta o texto que acaba de falar para o espelho no seu timeline na rede social. E continua, entristecida, olhando-se no espelho. O celular de Caio avisa novas atualizações na rede. Ele lê a postagem e parece um tanto quanto indignado. Cena congela.*

VOZ OFF – O que poderia acontecer agora? Opção 1: Caio fará uma postagem de resposta à postagem de Amanda intitulada “o lado oposto do espelho”.

Opção 2: enviará um SMS para Amanda, perguntando o porquê de sua postagem.

Opção 3: tentará conversar com ela via *chat*. Escolha a opção desejada no aplicativo do seu celular; a opção mais votada acontecerá agora no espetáculo.

***Para a opção 1, vá para a página 6.***

***Para a opção 2, vá para a página 10.***

***Para a opção 3, vá para a página 15.***

## **Episódio 2 – OPÇÃO 1**

*Caio está numa cafeteria tomando café. Do outro lado do palco, Amanda em sua cama, com o celular na mão.*

*O celular de caio toca, avisando novas atualizações na rede social, ele pega o celular e lê.*

CAIO – “Solilóquio do eu para o espelho”. eu, hein! A Amanda sempre inventa... Por que mesmo que eu sou louco por ela? (pensa um pouco). Também sou capaz de postar solilóquios... Ah...

*Caio começa a escrever no celular.*

CAIO – “Solilóquio do lado oposto do espelho: olhai mais afundo este espelho, menina. Olhai com atenção o carinho que ele lhe dá, ou, ao menos, o carinho com que ele lhe observa, à distância. Sem compreender porque tanta tristeza. O espelho é teu reflexo, teu lado oposto, teu complemento, teu imagético de confiança, o porto seguro da tua própria imagem. Confia. Olha, se observa, descobre. além disso, qualquer coisa, é bobeira, é pouco amor, não é espelho”.

*Caio posta o texto na sua rede social. A postagem aparece na tela ao fundo do palco.*

*O celular de Amanda toca, avisando atualizações na rede social. Ela pega para ler.*

AMANDA (lendo) – O que é isso? Uma resposta? Pelo menos parece positiva. Ah... sei lá. Que homem mais complicado. Ligo? Será?

*Pausa. O celular de Caio toca, é Amanda.*

AMANDA – Oi...

CAIO – Fala tu!

AMANDA – Tudo bem?

CAIO – Certinho e você? Escrevendo muito?

*Amanda ri sem graça e com certa irritação.*

AMANDA (demonstrando certa irritação) – Assim como você!

CAIO – você leu?

AMANDA – Foi pra mim?

CAIO – É, né...

AMANDA – Por que você postou isso? Vai todo mundo achar que somos dois idiotas!

CAIO (um pouco irritado) – é isso que te preocupa? O que vão pensar? Por quê?

Quem é que não pode saber?

AMANDA – ninguém

CAIO – ninguém? Tá bom!

AMANDA – Caio, para! Eu ligo pra dizer que gostei e a gente briga?

CAIO – Quê? Não ouvi direito, veio meio picotado.

AMANDA (procurando o carregador do celular pelo quarto) – Droga! Essa porcaria descarregando e eu não encontro o carregador!

CAIO – Quê?

AMANDA (gritando) – celular descarregando!

CAIO – ok, depois nos falamos.

AMANDA – não, espera! Tá me ouvindo?

CAIO – bem mal, mas fala.

AMANDA – é que... eu escrevi aquilo pra te contar que...

CAIO (em tom de brincadeira) – que sente muito tesão por mim?

AMANDA – To falando sério, Caio.

CAIO – tá foda te ouvir! Não quer falar depois?

AMANDA – agora!

CAIO – Fala!

AMANDA – Eu to grávida.

CAIO – Tá o que? Não consegui ouvir absolutamente nada.

AMANDA – Aquele dia que nós nos entendemos, eu... *(celular apita que descarregou, ela fala, sem perceber que o celular descarregou)* eu engravidei de você e agora não sei o que fazer com isso...

CAIO (do outro lado e ao mesmo tempo em que ela está falando no celular) – Caiu.

Deve ter descarregado. Ai, Amanda... gosto tanto de você... Se fosse mais fácil...

Putaquepariu! Queria gostar menos.

*Caio continua a tomar seu café. O celular de Caio toca.*

CAIO *(atendendo)* - Fala tu, Bruno! Como é que tá? *(ouvindo a resposta)* Pô, sair hoje? Bem que to precisando mesmo. Quem vai? Karina, aquela gata? Fala de novo... *(ouvindo a resposta)* tá bom, ela pediu pra me convidar? Ela é gostosa pra caralho! Vou sim, cara, combinado! Até mais tarde!

AMANDA (percebendo o silêncio e olhando o celular) – Descarregou! Droga! Será que ele ouviu? Ah! Droga! E agora? Tenho que contar pra ele! Mando um e-mail? E se ele ouviu e tava fingindo. Ah, sei lá! Devia abortar logo. Como isso foi acontecer? Que ódio!

*Amanda anda pelo quarto e encontra o carregador. Liga no celular.*

AMANDA (tentando ligar o celular) – Não liga! Precisa de um tempo.

*Espera um pouco. O celular liga.*

AMANDA (enviando um SMS) – Você ouviu algo que eu falei?

*O celular de Caio toca. Ele abre a mensagem.*

CAIO (lendo) – Ué, veio em branco! (*escreve uma mensagem*) Sua mensagem veio em branco. Depois a gente se fala, a tecnologia não tá ajudando e vou entrar no cinema agora. Beijijos.

*Levanta e sai.*

*O celular de Amanda toca.*

AMANDA (vendo a mensagem) – Ah! Droga! Cinema! Com quem? Ah! Foda-se! Desisto de te comunicar algo. Você não tá nem aí.

*Amanda começa a chorar.*

*Escuro.*

## **Episódio 2 – Opção 2**

### Quadro 1

*Caio está numa cafeteria tomando café. Do outro lado do palco, Amanda em sua cama, com o celular na mão.*

*A conversa da cena é toda por sms, lida em voz alta por uma voz em off. A voz de Amanda, gravada, lê as mensagens enviadas por Amanda. A voz de Caio, gravada, lê as mensagens enviadas por Caio.*

AMANDA – tá ocupado? Queria tirar uma dúvida por sms.

CAIO – depende, o que é?

AMANDA – qual era o nome daquela peça que a gente assistiu?

CAIO – qual?

AMANDA – do Caio Fernando Abreu, que eles se falavam por telefone.

CAIO – não lembro. Era inspirada num conto.

AMANDA – ah. Cê tá bem? Terminou o trabalho?

CAIO – terminei. Cansativo. E você?

AMANDA – insônia. Dor no peito, sei lá. Tô estranha.

CAIO – para variar, risos. Conta vai.

AMANDA – não dá pra a gente se encontrar, bater um papo?

CAIO – será que vale à pena? Não vamos cair na mesmice de sempre.

AMANDA – “mesmice” quer dizer sexo? Não. Tenho coisas sérias para falar.

CAIO – que medo. Tipo o quê?

*Pausa.*

AMANDA (depois de um tempo olhando o celular) – tipo.... gravidez.

*Amanda apaga a mensagem antes de enviar.*

AMANDA – tipo... aborto.

*Amanda apaga a mensagem antes de enviar.*

AMANDA – que tal conversarmos sobre o preço médio de um aborto seguro?

*Amanda olha o celular insatisfeita. Apaga a mensagem antes de enviar.*

*Do outro lado do palco, demorando a receber a resposta de Amanda. Caio deixa o celular de lado e vai ao banheiro.*

*Amanda ainda pensando uma mensagem para enviar.*

AMANDA – tipo, conversar sobre a minha vida, te contar que estou grávida e que... o filho é seu e não sei o que fazer com isso.

*O celular de Caio toca, ele não está na mesa. Passa uma cliente saindo do café e pega o celular, achando que alguém o perdeu.*

CLIENTE -Olha que legal, esqueceram, vou levar pra mim.

*Pega o celular e vai embora.*

*Caio volta e percebe que o celular não está na mesa, nem no bolso.*

CAIO (chamando o garçom) – Eu fui ao banheiro e esqueci meu celular aqui... Você viu?

GARÇOM – Não vi não. Como era?

CAIO – roubaram meu celular dentro do restaurante e ninguém viu?

GARÇOM – senhor, não nos responsabilizamos pelos pertences esquecidos na mesa.

CAIO – perco meu celular, e é isso?

GARÇOM – quer pedir a conta?

CAIO – eu não quero pagar a conta.

GARÇOM – senhor, há aquela placa na entrada, nós não nos responsabilizamos pelos pertences esquecidos, sinto muito.

CAIO (tirando o dinheiro do bolso) – Caralho! Toma aqui, hora de ir para casa, chega.

*Amanda, enquanto isso, se revira na cama. Olha o celular esperando uma resposta.*

*Depois de olhar umas três vezes, joga o celular para fora da cama e começa a chorar.*

*Escuro.*

*Passagem de tempo.*

Quadro 2:

*Palco novamente dividido em dois ambientes. À Esquerda, Amanda em seu quarto escuro, deitada na cama, com o notebook no colo. No outro ambiente, Caio num banco de shopping, abrindo uma caixa nova de celular.*

*O Celular de Amanda toca.*

AMANDA (atendendo) – Oi, Caio.

CAIO – Tudo bem?

AMANDA – tudo mais ou menos. Você não recebeu minha mensagem?

CAIO – não...

125

AMANDA – Ah! Não brinca.

CAIO – Serio. Você demorou de responder, fui ao banheiro, esqueci de levar o celular, roubaram o meu celular, comprei outro exatamente agora e te liguei. O que era?

AMANDA – Mal contada essa historia. Tá bom, sei lá, esquece.

CAIO – Sua voz anda sempre triste.

AMANDA – Devo ter motivos para isso.

CAIO – Quais?

AMANDA – deixa pra lá.

CAIO – maneirissimo esse meu novo celular. Precisa ver.

AMANDA – não vou ver, porque a gente nunca se encontra.

127

CAIO – desculpa aquele dia, viu, tava tentando evitar brigas. Eu posso te mostrar na webcam.

AMANDA – menos, tá? Tô aqui cheia de problemas e você de palhaçada.

CAIO – você não fala os seus problemas.

AMANDA (lendo algo no computador) – o quê? 2 mil reais? Que absurdo.

CAIO – o Quê?

AMANDA – o preço do aborto.

CAIO – Saiu tudo picotado, não escutei nada.

AMANDA – O preço do aborto.

CAIO – abono? Que abono? Abono salarial?

AMANDA – que abono caio, você tá maluco?

CAIO – não tô escutando nada, depois te ligo.

*Caio desliga o telefone.*

AMANDA – droga! Filho da mãe! Não tá nem aí mesmo! Eu preciso tirar essa porra desse filho! Porra, caralho! Como é que faz isso?

*Amanda volta a procurar no computador.*

CAIO (*um pouco chateado*) – Ah... Amanda também, tá sempre mal, sempre deprimida, quando vai ver, quebrou a unha...

*O celular de Caio toca de novo.*

CAIO - Fala tu, Bruno! Como é que tá? (*ouvindo a resposta*) Pô, sair hoje? Bem que to precisando mesmo. Quem vai? Karina, aquela gata? Fala de novo... (*ouvindo a*

*resposta)* tá bom, ela pediu pra me convidar? Ela é gostosa pra caralho! Vou sim, cara, combinado! Até mais tarde!

*Escuro.*

### **Episódio 2 – Opção 3**

*Amanda está no quarto ainda olhando-se no espelho. Caio está na cafeteria.*

CAIO (*acabando de ler a postagem*) – Será que ela tá bem? (*olha o celular*) Ela tá on, vou falar com ela. “Oi”. (*Caio escreve uma mensagem*).

VOZ OFF – Mensagem enviada.

*O Celular de Amanda Toca. Toda vez que um personagem ou outro clicar no botão enviar uma voz off dirá se a mensagem foi ou não enviada.*

AMANDA (*olhando o celular*) – Ih! Ele veio falar comigo. (*enviando mensagem*) Fala, tu! Tudo bem?

VOZ OFF – Mensagem enviada.

CAIO – tudo certinho e você?

VOZ OFF – Mensagem enviada.

CAIO – Vi sua postagem, fiquei preocupado.

VOZ OFF – mensagem não enviada.

AMANDA – Tudo mais ou menos.

CAIO (*irritado*) – É...

VOZ OFF – Mensagem enviada.

CAIO - vi sua postagem fiquei preocupado...

VOZ OFF – mensagem não enviada.

AMANDA – Tá ocupado? Tá demorando a responder!

VOZ OFF – mensagem enviada.

CAIO (muito irritado) – Caralho! Que merda! (*escrevendo*) o que houve? Fiquei preocupado com sua postagem!

VOZ OFF – mensagem não enviada.

CAIO (*escrevendo*) – Puta que pariu! Esse chat tá uma merda.

VOZ OFF – mensagem enviada.

AMANDA – o que houve?

VOZ OFF – mensagem enviada.

CAIO – escrevo e você não recebe.

VOZ OFF – mensagem não enviada.

CAIO – caralho!

VOZ OFF – mensagem enviada.

AMANDA – Caio, o que houve?

VOZ OFF – mensagem enviada.

CAIO – Chat com problemas, só queria saber se você tá bem...

VOZ OFF – Mensagem enviada.

AMANDA (*sorrindo para si mesma*) – to com problemas, bom você me procurar...

VOZ OFF – mensagem enviada.

CAIO – o que houve?

VOZ OFF – mensagem enviada.

AMANDA – Sabe... aquele dia... (*apaga a mensagem*) eu... (*apaga a mensagem*)

Caio, eu fiquei grávida, de você.

VOZ OFF – mensagem não enviada.

AMANDA - E agora?

VOZ OFF – Mensagem enviada.

CAIO – E agora o que?

VOZ OFF – mensagem enviada.

AMANDA – Droga! Não acredito que não recebeu nada do que escrevi!

VOZ OFF – mensagem enviada.

CAIO – escreve de novo, meu 3G tá ruim.

VOZ OFF – mensagem enviada.

*Amanda começa a reescrever.*

VOZ OFF – Caio parece estar offline, talvez suas mensagens não sejam enviadas.

AMANDA – droga! Puta que pariu! Que saco! Não tô acreditando!

CAIO – caiu. Ah! A Amanda também tá sempre triste sofrendo e depois é porquê não tinha chocolate no mercado... foda é que... gostosa pra caralho. *(O Celular toca)*

Fala tu, Bruno! Como é que tá? *(ouvindo a resposta)* Pô, sair hoje? Bem que to precisando mesmo. Quem vai? Karina, aquela gata? Fala de novo... *(ouvindo a resposta)* tá bom, ela pediu pra me convidar? Ela é gostosa pra caralho! Vou sim, cara, combinado! Até mais tarde!

*Escuro.*

Anexo 5 - Texto *Ex.troll.gênio* (trecho - 1º Ato)

# **EX.TROLL.GENIO**

## **Uma peça-game**

**Texto escrito em Sala de ensaio por Vida Oliveira, com colaboração da atriz Brisa Rodrigues e a partir de histórias recebidas de diversos internautas e amigos**

**Rio de Janeiro, 01/11/2015**

## 1º Ato – Núcleo EX

Aqui a cena se organiza com cenas curtas e muitas votações a respeito das ações da personagem.

**MESTRE DE CERIMÔNIAS:** Boa noite! Vamos começar o jogo. Acessem seus celulares, no endereço que está projetado no cenário e mantenham o navegador aberto. As perguntas apareceram automaticamente, basta votar e ver o resultado que será feito pela atriz.

<b>Núcleo EX.</b>		<b>ANOTAÇÕES</b>
	<p>BEATRIZ – Precisamos enganar os algoritmos do Facebook. É preciso não pensar. "O que você está pensando?" (à parte) Vê lá o que vc vai contar. Carol comentou a foto de Otávio: "hahaha". Carol, quem é Carol? Perfil de Carol: videos, álbuns, sobre, aqui, interessada em mulheres. Ufa! Não é ficante dele! A Ana curtiu a foto e comentou com um emoticon sorrindo e dizendo: lindoooo! Ai! gente, vamos olhar a Ana, Ana, Ana... Livia mandou um emoticon de beijinho, opa! Essa Livia eu não conheço. Vamos ver... hétero, solteira, (num espanto) Ai, meu deus você é bonita. Fotos, fotos, fotos... nenhuma com o Otávio, também...mas posso estar bloqueada também...e agora? Eu posso... perguntar a Monique <i>amiga em comum</i> Ai... não! Vai ser um pouco estranho! não consigo mais pensar... faz 1dia e não respondeu. Será que ele quer que eu fale com ele? (congela).</p>	
	<p>MESTRE DE CERIMÔNIAS: Aperte RESPONDE se quiser que ela envie uma mensagem para Otávio e NÃO RESPONDE para ela esperar mais um pouco. 15 segundos para decidir!</p> <p><b>PARA RESPONDE:</b></p> <p>MESTRE DE CERIMÔNIAS - beatriz envia uma nova mensagem para Otávio!</p> <p>BEATRIZ - Quer saber? Eu deveria parar com vc. (silêncio) É isso que vc quer? (anda de um lado para outro)</p> <p>BEATRIZ - E então? (à parte) tá curtindo foto de todo</p>	

<p><b>BLOCO</b> <b>01</b></p>	<p>mundo e não me responde?</p> <p>MESTRE DE CERIMÔNIAS - Otávio parece estar offline.</p> <p><b>PARA NÃO RESPONDE:</b></p> <p>MESTRE DE CERIMÔNIAS – Beatriz não envia msg para Otávio.</p> <p>Beatriz olha compulsivamente o celular, dá uma cambalhota, e depois senta olha o celular, dá um rolamento, senta e tenta respirar.</p> <p>BEATRIZ (um pouco mais calma) - Dois dias, não responde. quer saber? Vou viver minha vida. Ele que se exploda!</p> <p>O celular toca, nova mensagem de Otávio. "Oi Bia, bom dia! Vamos nos ver? Saudades?"</p>	
<p><b>BLOCO</b> <b>0</b></p>	<p>MESTRE DE CERIMÔNIAS - Beatriz deve escrever nova mensagem? Aperte escreve ou não escreve! tempo para votar!</p> <p><b>PARA ESCRREVE:</b></p> <p>MESTRE DE CERIMÔNIAS - Beatriz envia uma nova mensagem para Otávio!</p> <p><i>(Mexendo no celular, escrevendo para Otavio). 'Ei, você viu a festinha que o Felipe vai dar na quinta? Anima de ir?' 'oi, linda. opa! vamos sim!!' 'eba! marcado então, beijos"</i></p> <p><i>(Beatriz vai se arrumar, pega o telefone e liga para a amiga.)</i></p> <p>BEATRIZ – Amiga você não vai acreditar, o Otavio me chamou pra sair, tô me arrumando. Vê a foto que eu vou te mandar do look. Claro, depois eu te conto tuuuuudo!</p> <p><i>(Beatriz saindo de casa. Conversando pelo celular.) 'Ei linda! tudc bem?' 'e ai, menina? Ainda não se vou hoje!' " então não tá confirmado?" " ta confirmado, mas quando digo confirmado, não é 100%".</i></p> <p>BEATRIZ - Como é? Confirmado não é 100%? E eu fico como? Esperando?</p> <p><b>PARA NÃO ESCRREVE:</b></p>	

02	<p>MESTRE DE CERIMÔNIAS – Beatriz não envia msg para Otávio.</p> <p><i>Beatriz tenta deixar o celular de lado e procurar outras atividades.</i>  <i>Olha o celular, nenhuma resposta.</i>          BEATRIZ - por quê?(<i>Olha mais um pouco o celular e joga de lado.</i>).</p> <p>BEATRIZ – (pegando um livro) A arte do jogo. Qual a diferença entre fingir que está a fim e estar a fim? Como saber quando não dá mais para insistir? (pega o celular como se fosse olhar) Como controlar a vontade louca de acompanhar cada postagem?</p>	
BLOC O 03	<p>MESTRE DE CERIMÔNIAS - Beatriz deve stalker mais um pouco? Aperte "sim" ou "não". tempo para votar!</p> <p><b>PARA STALKEAR MAIS:</b></p> <p>MESTRE DE CERIMÔNIAS – Beatriz entra no perfil do facebook de Otávio.</p> <p>BEATRIZ - Otávio mudou a foto de perfil? Vamos ver... (pausa) que foto estranha. Ele está na cama, sem camisa. os braços dele? os dois aqui... meu deus! não foi ele que tirou essa foto!! E agora? E-a-g-o-r-a.  <i>Anda pelo palco feito uma barata tonta.</i>          BEATRIZ - Já sei! (pega o celular e manda uma mensagem de voz. Otávio também responde com mensagem de voz).  <i>"oi, ta por ai?" Otávio responde "oi bela, estou sim, tudo certo?" "ta de bobeira?" "to, to sim, em casa, lendo um livro" "ah, que susto! rs" "por que?" "aquela sua foto de perfil achei que tinha mais alguém ai" "como assim?" "você está na cama, sem camisa e não é selfie e são 22h, só podia estar com alguém". "Bia... olha o tamanho da minha barba na foto. Não tem como ser uma foto recente, ela está bem menor hj". "verdade... desculpa, fiquei insegura". "Bia, para com isso. A gente nem namora e você fica me perseguindo, isso desanima cara!" "Tá desculpa, depois nos falamos, desculpa mesmo, beijos."</i></p> <p><b>PARA NÃO STALKEAR MAIS:</b></p> <p>MESTRE DE CERIMÔNIAS – Beatriz não abre os perfis</p>	

	<p>das redes sociais de Otávio.</p> <p><i>Beatriz fica um pouco sem saber o que fazer e decide dar uma volta.</i></p> <p><i>Ela sai. No palco projeta-se um vídeo dela no aterra. Monta um pequeno piquenique e faz fotos como se ela estivesse acompanhada, quando na verdade está sozinha. O vídeo termina com ela pegando as coisas e voltando pra casa. Vários posts durante o vídeo. Como se o dia estivesse maravilhoso.</i></p> <p><i>Beatriz entra em cena triste após o piquenique.</i></p>	
<p><b>BLOCO</b> <b>04</b></p>	<p><b>MESTRE DE CERIMÔNIAS</b> - Beatriz deve escrever nova mensagem? Aperte escreve ou não escreve! tempo para votar!</p> <p><b>PARA ESCREVE:</b></p> <p><b>MESTRE DE CERIMÔNIAS</b> – Beatriz entra no chat do whatsapp com Otávio.</p> <p><i>Beatriz está mexendo no celular. Olha! Otávio online. Ontem foi tão legal, será que devo falar com ele hoje? Bem, sexta feira, né? Porque não!?</i></p> <p><i>Envia uma mensagem pra Otávio.</i></p> <p><b>BEATRIZ</b> - Oi, lindo tudo bem? Planos pra essa sexta-feira? Tava super afim de tomar um chopp mais tarde! (Envia a mensagem) pronto só esperar!</p> <p><i>Beatriz espera.</i></p> <p><i>Projeção caio parece estar offline.</i></p> <p><b>BEATRIZ</b>- É já tá tarde, hoje não vai rolar! Será que ele vai sair com outra?</p> <p><b>PARA NÃO ESCREVE:</b></p> <p><b>MESTRE DE CERIMÔNIAS</b> – Beatriz tenta esquecer Otávio, e não faz login nas redes sociais.</p> <p><i>Beatriz vai até a cozinha e volta com uma panela de brigadeiro. Come toda a panela de brigadeiro enquanto ouve uma música triste até que adormece.</i></p>	

<p><b>BLOCO 05</b></p> <p><b>BLOCO 05</b></p>	<p>MESTRE DE CERIMÔNIAS - Beatriz deve escrever nova mensagem? Aperte escreve ou não escreve! tempo para votar!</p> <p><b>PARA ESCREVE:</b></p> <p>MESTRE DE CERIMÔNIAS - Beatriz envia uma nova mensagem para Otávio!</p> <p><i>Beatriz entra no perfil de Otávio. (lendo) "Otávio confirmou presença no evento "Farra na praia" hoje, às 22h.</i></p> <p>BEATRIZ - Droga! Vai todo mundo nesse evento. E agora? (pega o telefone e disca) Oi, amiga, tudo bem? ta de boeira hoje a noite? Quer ir num evento comigo? Que? Eh... o Otávio confirmou presença! Você topa? Vamos! Oba! Vou me arrumar!</p> <p><i>rápida passagem de tempo.</i></p> <p>BEATRIZ (voltando para casa decepcionada. bêbada) - ele nem apareceu. mandei mensagem pra ele e nada, vou dormir! (abraça o celular, bêbada.)</p> <p>BEATRIZ (mensagem de áudio. Bêbada.) - Amor. Eu tô com saudades. Vem aqui em casa. Vou deixar a porta aberta tá!</p> <p><b>PARA NÃO ESCREVE:</b></p> <p>MESTRE DE CERIMÔNIAS – Beatriz pensa em Otávio, mas não entra em contato com ele.</p> <p><i>Beatriz pega um livro de poesias que estava atrás de si. abre em um poema aleatorio e recita o poema. Depois de achar que tem tudo a ver com ela, abre o celular que pergunta: deseja postar uma indireta? ela clica no "sim" o celular pergunta : "sua indireta é música ou poema" ela clica em "poema" e clica em postar.</i></p>	
<p><b>BLOCO</b></p>	<p>MESTRE DE CERIMÔNIAS - Beatriz deve escrever nova mensagem? Aperte escreve ou não escreve! tempo para votar!</p> <p><b>PARA ESCREVE:</b></p> <p>MESTRE DE CERIMÔNIAS – Beatriz decide colocar Otávio na parede.</p>	

<p>O 06</p>	<p>BEATRIZ- Ah! Acho que tá na hora de saber qual é a dele! Esse chove não molha não vai levar nada. Será que vai parecer demais? Será que ele vai parar de ficar comigo de uma vez? (pausa) que dúvida! (Pensa um pouco) ah, já faz um tempo! Vou escrever! Otávio? Tudo bem? Não muito formal, Oi, lindo tudo certo? Melhor. Então a gente tava indo tão bem, saímos várias vezes e tal e agora você sumiu. Tá tudo bem entre a gente? Tá td certo? Agora é só enviar! Foi. (suspiro aliviado). <i>Passagem de tempo.</i> BEATRIZ- (Nova mensagem de Otávio.) Ai, abro ou não abro? Que medo! Vamos lá! (Lendo a me mensagem) "Oi, linda! Então, você não acha que está indo rápido demais não? A gente não tá namorando e é só eu sumir que você me aparece com cobranças e tal? Como assim? A gente sai há meses!" (Beatriz à parte) Que absurdo! "Acho melhor dá um tempo, pra não ficar chato!" (Beatriz à parte) Como assim, mais tempo?</p>	
<p>BLOC O 06</p>	<p><b>PARA NÃO ESCREVE:</b></p> <p>MESTRE DE CERIMÔNIAS – Beatriz decide esquecer Otávio e baixa o Tinder no celular. BEATRIZ (inquieta) - Acho que é hora do aplicativo. (escolhendo fotos esse, esse não, esse aqui... nossa que lindo, esse, Bruno, certeza que não vai me curtir mass.... curtir) opa! Ai, meu deus! deu mach! Ai, cristo, e agora? Chegou uma mensagem dele, ain... melhor não falar. ele é lindo e não via dar certo, mas, também, se der, vou perder o Otávio desfazer conta. pronto. <i>Passagem de tempo.</i></p> <p>BEATRIZ - Ah, quer saber? Acho que não quero mais esperar. preciso esquecer o Otávio. Vou procurar o Bruno de novo, ele é tão lindo. <i>(Troca mensagens por um tempo com bruno)</i> hoje, sair? nossa que tal? acho que ta na hora de topar né?</p> <p><i>Beatriz recebe uma nova mensagem: "vem ou não vem me ver?" (Ela para e pensa.).</i></p>	
	<p>MESTRE DE CERIMÔNIAS - COLAPSO!!!! Beatriz entrou em caos após manter esta relação abusiva por tanto tempo. Para prosseguir, ela deverá encerrar definitivamente esta história com Otávio. Escolha como ela deve resolver a situação. Responder para que ela avise que está tudo acabado ou Não responde para que</p>	

<p><b>BLOC O FINAL</b></p>	<p>ela o ignore de agora para sempre. 15 segundos para votar!!!!</p> <p>PARA RESPONDE</p> <p>MESTRE DE CERIMÔNIAS - Beatriz tenta escrever-lhe uma mensagem de resposta.</p> <p>Sobre os vários murmúrios que poderiam lhe conter, ela vomitava, mentalmente, uma resposta!</p> <p><i>Ela pega o celular e fala enquanto digita.</i></p> <p>BEATRIZ - não. eu não vou. contrário de outros tempos em que nos conhecemos, contrário de todos os tempos em que penei seguindo cada scrap, depois as fotos, o blog e as curtidas, entrando no perfil de cada comentário. Hoje posso dizer, não sem mágoas, que não vou. Isto porque... O que vivo, assim como o que vives em mim, não é amor. Sabe o que sinto, depois de tantos encontros desmarcados ou marcados apenas ao seu bel prazer? Nada. Não movo mais uma palha a saber se o que você desejava era uma felicidade platônica ou se todo esse seu desprendimento era real.</p> <p>Coisas além de um post indireto, de um poema discretamente escrito, de uma mensagem que, cheio de vontade de responder, fez questão de apenas ler. Deixando-me na angústia angustiante do não saber. (<i>entra a musica Lápide</i>) e como gritava esta saudade doída, velha, empobrecida. Sobra a saudade que construiu em mim um edifício inteiro, só de imaginação. Do quanto imaginava nós dois, nossa vida, algumas cartas, uma fazenda, uns bichos, um notebook, uns livros e uns poemas.</p> <p>A cada vez que se afastava, que nos bloqueávamos, que de raiva não nos respondíamos, que só porque me declarava você sumia e depois me encontrava, na hora que você queria, do jeito que você queria e, porque não, na cama que você queria.... a cada uma dessas vezes, eu te desamava. Sentia em mim uma desvantagem de você. É essa desvantagem que me dominou, pouco a pouco no imenso jeito nosso de se ter e de viver.</p> <p>E assim, na desvantagem sinto-me desconvidada a responder. Não por jogo ou qualquer coisa como fez todo esse tempo, e também eu, em alguma vez, mas porque não há mais nada a dizer, entre nós dois. Apenas adeus, ou, como expressaria melhor a minha geração: bloqueado, excluído e apagado. e fim.</p>	
------------------------------------	--	--

<b>BLOC O FINAL</b>	<p>PARA NÃO RESPONDE:</p> <p><i>Beatriz pega o celular e tenta escrever umas respostas. (pausa) para e pensa. nada escreve. Passa um tempo. ela pensa de novo. nada escreve. Passa um tempo e ela tenta de novo, nada consegue escrever.</i></p> <p>BEATRIZ ( depois de um tempo) - É que não consegui escrever todo esse tempo e, ja demorou tanto que perdeu um pouco o sentido. Já três meses que não o respondo, já são 3h da manhã.</p> <p><i>pensa mais um pouco e começa a escrever um poema para postar na sua timeline. enquanto recita ele.</i></p> <p>3h e 3 meses</p> <p>São 3h da manhã e decidi te escrever. Os melhores versos às vezes demoram mesmo a chegar. Às vezes eles nem vêm.</p> <p>São 3h da manhã e era escrever ou asfixiar Isto porque faz dias que sumi e, sumida, Engasguei uma resposta que prometi escrever Mas o que responder? Há resposta mais longa que o silêncio? Às vezes penso.</p> <p>São 3h da manhã e depois de tanto engasgo ainda me travo. Mas há algumas coisas que desde o meu vácuo penso e reflito: tem a ver com amor, Ou falta.</p> <p>É que fiquei vendo que a gente só responde quando ama. Porque é o que motiva a ser. e já fazem 3 meses que me perguntou e eu tento, tento, mas não consigo escrever. Silêncio. Até.</p> <p><i>Beatriz posta o texto na sua timeline escuro.</i></p>
-----------------------------	---

**Fim do Primeiro Ato.**

**Entra a música "Lila"**