



# PESQUISA EM ARTES CÊNICAS EM TEMPOS DISTÓPICOS

Rupturas, distanciamentos e proximidades

Patrícia Fagundes  
Mônica Fagundes Dantas  
Andréa Moraes  
Organização

**PPGAC**

PROGRAMA DE  
PÓS-GRADUAÇÃO  
EM ARTES CÊNICAS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

# PESQUISA EM ARTES CÊNICAS EM TEMPOS DISTÓPICOS

Rupturas, distanciamentos e proximidades

Patrícia Fagundes  
Mônica Fagundes Dantas  
Andréa Moraes  
**Organizadoras**

Dr. José Jackson Silva  
**Desenvolvedor da Capa**

Faísca Design Jr  
**Finalização da Capa**

Textualiza Jr  
**Revisão de texto**

Porto Alegre – RS, Brasil 2020



## CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

---

P474 Pesquisa em Artes Cênicas em Tempos Distópicos: rupturas, distanciamentos e proximidades [livro eletrônico] / [organizado por] Patrícia Fagundes, Mônica Fagundes Dantas, Andréa Moraes. -- Porto Alegre: UFRGS, 2020.

Tipo de Suporte: Ebook

Formato Ebook: PDF

ISBN: 978-65-5973-024-7

1. Artes Cênicas. 2. Pesquisa. I. Fagundes, Patrícia. II. Dantas, Mônica Fagundes. III. Moraes, Andréa.

CDU 792:001.891

---

Elaborado por: Ana Cristina Griebler – CRB10/933



# TEATRO VIRTUAL E A NOSTALGIA DA PRESENÇA

Camila Bauer Brönstrup<sup>1</sup>

O ano de 2020 arrebatou o planeta com uma pandemia que se difundiu em velocidade e proporções desconhecidas para a maioria das gerações de hoje. O novo coronavírus (Covid-19) fez com que uma parcela significativa da população brasileira tivesse seu cotidiano afetado pelo constante medo da morte e do contágio (seu ou de pessoas próximas), bem como pelo medo de transmitir a doença. As rotinas foram modificadas por medidas de segurança sanitária que contemplaram o isolamento social e o confinamento, acarretando o fechamento de espaços públicos e privados. Os teatros foram os primeiros a fechar e serão os últimos a reabrir. Impossibilitados de trabalhar do modo com que estavam habituados, artistas foram conduzidos a um estado de profundo repensar sobre sua arte, seus modos de fazer,

---


<sup>1</sup> Camila Bauer é professora do Departamento de Arte Dramática e do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFRGS. Doutora pela Universidade de Sevilha e pela Universidade Livre de Bruxelas (2010). Dirige o coletivo de teatro Projeto GOMPA.

criar e compartilhar seus trabalhos. Após um momento inicial de choque ou, em muitos casos, em pleno estado de choque, buscaram formas de seguir trabalhando, criando, vivendo e sobrevivendo. Nesse processo de adaptação, algumas linguagens encontraram mais dificuldades, dada a própria especificidade de seu fazer, como é o caso das artes do espetáculo vivo, as artes da presença.

Svetlana Boym, em seu artigo *Mal-estar na nostalgia*, ao analisar a nostalgia no século XX, destaca algumas questões que podemos perceber em 2020, ainda que sua obra esteja centrada em um contexto diferente do atual. Ao resgatar a etimologia da palavra nostalgia nas raízes gregas *nostos* (voltar à casa) e *algia* (anseio), a autora pontua nostalgia como “um desejo por um lar que não existe mais ou nunca existiu. [...] Nostalgia é um sentimento de perda e deslocamento, mas é também uma fascinação com a própria fantasia” (Boym, 2017, p.153). Em uma analogia com o amor, Svetlana sinala que “o amor nostálgico só pode sobreviver em um relacionamento à distância” (2017, p. 153). Nesse sentido, o anseio por voltar a casa se traduz em duas esferas: 1) a impossibilidade deste estar em casa, distanciado do mundo, dado que as artes da cena se dão no encontro com o outro; 2) o desejo de voltar a casa-palco, a fim de que as relações interrompidas possam ser restauradas. Isso desemboca ainda em um terceiro matiz da *algia* enquanto anseio: quando eu voltar a casa-palco, ela ainda estará lá? Ou, melhor dito, ela ainda fará sentido?

Nessa reorganização e deslocamento vetorial, muitos artistas transformaram suas casas (sentido 1) em sua casa-palco (sentido 2), buscando evitar o choque deste retorno ou, ainda, manter um elo de conexão entre a presença real — espaço-tempo — e a presença possível, instaurada apenas no tempo e mediada por um espaço virtual de compartilhamento das próprias presenças. O lar que não existe mais, de que fala Boym, como esse lugar que é o outro, a presença física e anímica do outro, para além das paredes físicas do edifício teatral. A nostalgia opera aqui como um sintoma de uma época e da própria intuição de que o que se perdeu não se recuperará jamais. Há, portanto, um luto frente ao reconhecimento da morte de um mundo que não existe mais, como um rio no qual não se entra duas vezes.

O “novo normal”, como ficou conhecido o período de confinamento que ainda não terminou, demanda dos artistas a capacidade de “se reinventar”, de se adaptar, de criar em condições ainda mais precárias do que as habituais. Demanda que o artista escreva, produza, ensaie-se, filme-se, edite-se e se distribua, além de precisar desenvolver estratégias de sobrevivência e saúde mental. Os compromissos aumentam com a premissa de que estamos em casa e disponíveis todos os dias e a qualquer hora. Não há tempo para descanso, afinal, já estamos em casa. Assim,



[...] a nostalgia é uma revolta contra a ideia moderna de tempo, o tempo da história e do progresso. [...] Assim, o passado da nostalgia, parafraseando William Faulkner, não é sequer passado. Pode ser apenas um tempo melhor, ou um tempo mais lento – tempo fora do tempo, não sobrecarregado por agendas repletas de compromissos. (Boym, 2017, p. 154)

### Para a autora, a nostalgia

[...] nem sempre é retrospectiva; pode ser igualmente prospectiva. As fantasias sobre o passado, determinadas pelas necessidades do presente, têm um impacto direto nas realidades do futuro. A consideração do futuro nos faz assumir a responsabilidade por nossas fábulas nostálgicas. [...] Se as utopias futuristas podem estar fora de moda, a nostalgia tem uma dimensão utópica – que apenas não é mais dirigida ao futuro. Algumas vezes, nem sequer é diretamente dirigida ao passado, mas sim tangencialmente. O nostálgico sente-se sufocado dentro dos limites convencionais de tempo e espaço. (Boym, 2017, p. 154)

A nostalgia esboça uma angústia em relação ao presente e ao futuro capaz de modificar nossa percepção do passado. Faz com que acreditemos que as coisas eram boas quando, na verdade, talvez não fossem tão utópicas assim. Há, portanto, uma distopia em relação a uma ideia de futuro e também em relação ao próprio sentido do passado, movida pela perda das certezas e pela ausência de perspectiva. A nostalgia pode criar uma falsa ideia de local ideal que ficou no passado, funcionando como um refúgio para quando o presente é doloroso demais, mesmo que essa compreensão do passado seja distorcida. Em outras palavras, nos refugiamos em um passado seguro, utópico e irreal, que nos mantém afastados do presente insustentável, à espera de um futuro que lembre o passado ilusório e não o real. No fim das contas, para onde olhemos, não vemos mais do que miragens.

Nesse processo, a velocidade com que as coisas se desenvolveram foi bastante destruturadora para um contingente numeroso de pessoas. Quando falamos de passado, não é há séculos ou há décadas que nos referimos, mas apenas meses. Um intervalo de poucos meses foi suficiente para produzir uma fissura não somente anímica, mas também criativa e operacional. Uma fissura que gerou novas abordagens estéticas ou, ao menos, uma intensificação de diferentes elementos que já estavam pairando no universo criativo e que agora deixaram de ser uma escolha específica e passaram a ser uma das poucas vias possíveis.

Dessa forma, cabe destacar que a relação do teatro com a rede midiática e a internet não é de hoje, como pontua Fabiane Lazzaris (2019) ao falar do ciberespaço como palco. A autora analisa os cruzamentos entre teatro, tecnologia e internet desde os anos 80 do último século, trazendo conceitos como “ciberperformance”, “ciber teatro”, “performance intermedial”, “ciberdrama”, “hiperperformance”, entre outros nomes dados

às pesquisas que se situam nessas zonas fronteiriças. Assim, o ciberespaço seria “um entre-lugar um não-lugar, sem espaço, onde os participantes estão presentes e ausentes ao mesmo tempo, desprovidos de seus corpos, em uma experiência midiaticizada e ao vivo, porém ausente” (Papagianouli *apud* Lazzaris, 2019, p. 141). Nos exemplos citados por Lazzaris, que vão desde RPG a adaptações de Shakespeare para IRC (*Internet Replay Chat*), vemos intersecções entre teatro, redes sociais, *games* e programação digital. Tratava-se de casos específicos de pesquisa intermedial que agora se multiplicam nas redes devido à impossibilidade de um teatro presencial.


Vemos então a passagem do conceito de “telepresença”, tal como foi desenvolvido pelo pesquisador Renato Cohen (2003), no qual se identifica uma escolha estética e um determinado tipo de investigação de relações que podem ocorrer em diferentes lugares ao mesmo tempo, tencionando uma presença virtual mediada quase que pela ausência de escolhas. O virtual passa a ser real ou, como define Larissa Hobi ao falar da presença de atores e espectadores, “uma presença virtual no real” (Hobi, 2018, p. 53).

Nos situamos, portanto, em meio a uma encruzilhada, por usar a expressão desenvolvida por Leda Martins; em meio a um lugar onde novos modos de criar e operar podem ser desenvolvidos. Para a pesquisadora,

[...] a encruzilhada é o lugar radial de centramento e descentramento, intersecções e desvios, texto e traduções, confluências e alterações, influências e divergências, fusões e rupturas, multiplicidade e convergência, unidade e pluralidade, origem e disseminação. [...] Nessa concepção de encruzilhada discursiva destaca-se, ainda, a natureza cinética e deslizante dessa instância enunciativa e dos saberes ali instituídos. (Martins, 1997, p. 25-26)

Embora Leda Martins traga essa noção em um outro contexto, ela nos parece frutífera ao ser aplicada aos fenômenos do teatro hoje, posto que a rede passa a ser o local de encontro, de intersecção, de cruzamento. Nesse contexto, o espaço teatral torna-se um lugar de encruzilhada, fragmentando-se em outros espaços que se sobrepõem e geram novas tessituras. Assim, o período que estamos vivendo marca também uma era na qual os aspectos auráticos, problematizados por Walter Benjamin (1969), adquirem outro tipo de relevo, pois é a própria presença do artista e do espectador que passa a ser questionada. Nesse caso, a crise que o teatro enfrenta (mais uma) segue obrigando-o a se reinventar e a se redefinir, ainda que imerso em grandes tensionamentos, que fazem com que cheguemos a pensar o próprio meio (virtual) enquanto obra.

Em função disso, alguns tipos de espetáculo, como é o caso das peças feitas pelo *Zoom*, se sustentam mais na ideia de acontecimento, de compartilhar a complexidade do tempo presente, do que de representação propriamente dita — ainda que possa haver a evocação, ou a construção, de um universo ficcional. Nesse sentido, constrói-se uma



relação entre atores e espectadores baseada na possibilidade de um presente compartilhado frente à experiência nostálgica, no qual o aspecto evenemencial é mais importante do que o próprio sustentáculo ficcional. São diferentes faces de intervenções do real que buscam um elo com esse mundo perdido, cuja desapareição causa vertigens.

Esboçamos formas de nos inscrever no presente de modo individual, mas também enquanto coletividade. “Diferentemente da melancolia, que se restringe aos planos da consciência individual, a nostalgia trata das relações entre a biografia individual e a biografia de grupos ou nações, entre as memórias pessoal e coletiva” (Boym, 2017, p. 154). Assim, podemos especular que o acontecimento, em um espetáculo de teatro virtual, coloca em tensão o real e o ficcional, ao evocar essas biografias individuais, bem como aquelas dos coletivos nos quais esses artistas se inserem, uma vez que até suas casas e seus mundos privados são revelados e compartilhados. Ademais, a especificidade do contexto em que estamos vivendo produz e restaura uma espécie de memória que não é apenas individual, mas também coletiva.

Em contrapartida à nossa fascinação com o ciberespaço e pela aldeia global virtual, há uma epidemia global de nostalgia, e um anseio efetivo por uma comunidade com uma memória coletiva, um desejo de continuidade em um mundo fragmentado. (Boym, 2017, p. 156)

Sob essa ótica, o corpo e a presença se estendem em “redes telemáticas”, buscando o que Cohen define como “navegação de presenças e consciências na rede e criação de interescrituras e textos colaborativos” (Cohen, 2003, p. 120), na medida em que o caráter evenemencial é produtor de significações e potências em escrituras caracterizadas pelas hipermídias. A ampliação das mídias e esse processo de virtualização impulsionam a criação de novas formas de expressão. Nesse processo de atualização e adaptação, lida-se com espectadores que nem sempre estiveram habituados a ir ao teatro. Como aponta Larissa Hobi ao falar das “novas presenças”:

Não se trata mais de relativizar, mas de percebê-la como uma presença possível. Entre os jovens, tratados na literatura como nativos digitais, que são os indivíduos que já nasceram em contato com todos os tipos de aparatos tecnológicos possíveis e imagináveis, essa presença é tão real como outras possíveis presenças. Podemos perceber que os desdobramentos dessas discussões têm repercutido nas diversas áreas do conhecimento humano, encontrando na arte um dos campos férteis para esses questionamentos. (Hobi, 2018, p. 53)

A autora aponta ainda que


[...] essa projeção no futuro está presente dentro e fora dos seres humanos, tornando-se parte da nossa realidade e auxiliando na reconfiguração da percepção que temos dela, como exemplo podemos apontar essas novas presenças que surgem na contemporaneidade e que se efetivam por sua potência e dinâmica adotada por grupos que a concebem como tal. (Hobi, 2018, p. 52-53)



Nesse sentido, a presença virtual, que já estava se desenhando em escala crescente, parece cada vez mais um caminho sem volta. Se observarmos a história do teatro em diferentes contextos e culturas, podemos perceber que a arte inúmeras vezes se valeu dos mecanismos e tecnologias disponíveis em seu contexto: desde as estruturas físicas e arquitetônicas, como a *mékhané* grega, os painéis renascentistas ou a luz elétrica, passando pelas representações mitológicas e religiosas de civilizações específicas, com seus ritos e modos de compreender e representar o mundo, até construções psicológicas de personagens e fábulas que retratam situações sociais concretas. Desse modo, parece-nos previsível que a arte feita hoje incorpore as tecnologias e também as angústias de seu tempo.

Nessa busca por outras formas de organização, o teatro volta o olhar para suas potencialidades virtuais. Para Marco Catalão (2016, p. 95), o teatro virtual se manifesta em diferentes esferas, desde as potencialidades e possibilidades do não realizado completamente (como é o caso das obras possíveis que autores não chegaram a produzir em vida, mas que podemos imaginar), passando pelas análises do fenômeno teatral (que geram diferentes olhares e modificam o próprio evento a partir da ótica da recepção), ou pelo teatro sem atores ou com atores mediados por tecnologias. É nessa última categoria que queremos nos centrar, pois é esse tipo de prática que tem possibilitado aos artistas seguirem trabalhando. Nesse terreno, cabe destacar a cisão entre teatro como forma de presença compartilhada no tempo e espaço, cujo acontecimento se dá no aqui e agora, e que passa a ser substituída pela presença situada no mesmo tempo, mas não no mesmo espaço (como é o caso do teatro feito pelo *Zoom*). Há também o teatro filmado, que era utilizado principalmente como registro do efêmero e que opera agora como vestígio de um acontecimento situado num mesmo tempo e espaço, podendo ser compartilhado e distribuído em diferentes tempos e espaços. Trata-se, em ambos os casos, de variações da presença mediadas por suporte digital.

Assim, “Os novos dispositivos promovem outros agenciamentos de simulação, de interação, de comunicação on-line como evento, em desconstrução aos modelos cênicos da representação.” (Cohen, 2003, p. 120). Desse modo, ao lidarmos com uma presença virtual, não há o sentido anímico e sensorial do teatro presencial ao vivo, mas há ainda o risco. Ao lidarmos com o ao vivo, ainda podemos nos sentir no domínio do teatro, visto que o risco do agora irrepetível ainda está ali: se faltar luz, se perdermos a conexão da internet, se houver um helicóptero sobrevoando a cidade, se a cidade for inundada devido a uma forte tempestade, ainda poderemos compartilhar o barulho da chuva e nos sentir juntos de alguma maneira. O síncrono mantém o vínculo do efêmero *agora* do teatro, ainda que o *aqui* esteja desmantelado.



Se perdemos a sensação de partilha, de perceber a respiração do outro, o cheiro do outro, a presença do outro, também podemos pensar no que caracterizava esta presença do ator no palco, no quão intrínseca sua presença é à sua existência física num determinado lugar e contexto. Nesse caso, seria o palco um definidor da presença *per se*? Ao estarmos mediados pela tecnologia, perdemos a presença ou ainda podemos sentir o outro ali, atrás da tela, em uma comunicação virtual? O espectador está distante daquele espaço de atuação, mas sabe que há alguém ali, há algum ser humano do outro lado (ou ele sente apenas a máquina?). Há uma espécie de materialidade dos corpos, ainda que se perceba uma apresentação fragmentada dos mesmos, que performam ao vivo, em “telepresença”, para diversos lugares ao mesmo tempo.

Luiz Fernando Garrocho, em seu artigo *Materialidade cênica como linguagem*, explora a ideia de evento como “[...] *um ato de compartilhamento de uma duração*. O que somente pode se dar através de duas consciências que se observam mutuamente e a partir do convite realizado por uma das partes, no caso, o ator ou performer.” (Garrocho, 2009, p. 200, grifo do autor). No caso do teatro virtual, essa observação de que fala Garrocho nem sempre ocorre em uma via de mão dupla, modificando a própria ideia de materialidade cênica, uma vez que, ao lidarmos com as tecnologias da presença, esse axioma do ato poético é inevitavelmente modificado.

O ato de compartilhar uma duração não se modificaria, assim, no sentido que lhe é intrínseco, com a entrada de paisagens tecnologicamente mediatizadas. Desde que não deixasse de se remeter a um encontro no qual as conexões pressionam os corpos em estado de criação e recepção ao vivo. E uma duração, seguindo a leitura de Deleuze sobre Bergson, é a tendência de uma coisa, ou seja, a sua modificação. (Garrocho, 2009, p. 200)

Nota-se, nesses casos, o corpo que performa em um outro tipo de dimensão da materialidade, visto que, ainda que esteja inteiro, sua presença é compartilhada aos pedaços, por meio de recortes e edições. O mesmo ocorre com a voz, já que o uso de microfones e aparelhos eletrônicos demanda outro tipo de projeção e trabalho vocal.

Pensar a materialidade não tem nada a ver, desse modo, com uma possível “listagem de materiais”, seja de corpos ou objetos dispostos no tempo-espaço, mas antes com a idéia de um fluxo operatório e expressivo, uma espécie de modulação material-energética (Garrocho, 2009, p. 200).


Pensamos então no corpo estendido, definido por Cohen como “Termo utilizado para designar telepresença, presença viabilizada à distância para plateias segmentadas no tempo e no espaço” (Cohen, 2004, p. 161). Há uma atuação no presente, solitária, que contracena com o mundo das telas e que pode causar uma sensação anacrônica, mesmo que exista alguém do outro lado. A peça acaba sendo feita, em certo nível, para

a câmera, que é frequentemente ligada e desligada pelo próprio ator. Ainda que se saiba que há alguém do outro lado, esse espectador é, durante a apresentação, um espectador invisível; ele vê o ator, mas o ator não o vê. O ator perde a referência do sistema comunicacional, na medida em que não recebe as reações do espectador. O espectador pode estar ali 100% com ele ou pode nem estar mais. E, mesmo assim, o ator segue presente, segue sendo ator.

Nesses acontecimentos, artistas apresentam de suas casas enquanto espectadores também assistem de suas casas. Há uma troca mediada pela tecnologia que irrompe à distância, ao mesmo tempo em que artistas e espectadores buscam estar juntos das formas que lhes são possíveis. Assim, o teatro virtual acaba especulando entre o real e o ficcional, entre o que é próprio da concepção do espetáculo (onde ele se passa, o que evoca espacialmente dentro da ficção) e o que é o contexto no qual ele se apresenta (frequentemente, as casas dos artistas). Desse modo, o teatro virtual passa a ser concreto, uma nova forma do real na qual o ator transita entre o teatral e o performativo. O espaço simbólico do teatro cede lugar ao espaço real, a casa, do mesmo modo que o tempo simbólico do teatro cede lugar ao tempo real, da experiência. Como define Cohen em relação a experiências nas quais há uma mudança da interface presencial para a virtual, “Há um retorno ao ‘tempo real’ da experiência, tempo do contato - mesmo que virtualizado - entre múltiplas possibilidades de subjetivação.” (Cohen, 2003, p. 123).

O teatro virtual perde a relação com o espaço público, característico do teatro em diferentes culturas, e se desloca para o espaço privado. Mantém-se o compartilhamento do tempo, perde-se a relação espacial. O *théatron* como “lugar de onde se vê” (em uma abordagem simplista), que era público, passa a ser também privado, em sintonia com o lugar de onde se faz. Atores e espectadores encontram assim outra forma de organização espacial, na qual a casa passa a ser palco, coxia, camarim, plateia e *foyer* do teatro, enquanto se assiste ou se espera o início do espetáculo. No caso do teatro filmado — outro tipo de manifestação nostálgica da arte de 2020 — perde-se a partilha do tempo, como já assinalamos acima. Nos deslocamos, então, para um tempo nostálgico, em que a presença compartilhada no mesmo espaço era possível, resgatando a relação política do espaço, dado que a obra evoca esse lugar de compartilhamento que agora está adormecido. Perde-se o *agora* e, de certo modo, também o *aqui*, que passa a se inscrever enquanto lugar de memória.

Vemos em 2020, portanto, o crescimento do lugar do teatro virtual feito ao vivo por meio da utilização de recursos do audiovisual, de plataformas digitais e de redes sociais como linguagem. Práticas que eram realizadas há décadas por coletivos específicos que pesquisavam esse tipo de estética tornaram-se comuns diante do novo contexto. Assim,



podemos tentar traçar paralelos, mas, o fato é que, se levarmos em conta a proporção dos acontecimentos, estamos diante de um fenômeno próprio do hoje, com tudo o que isso implica. O que está ocorrendo atualmente está fora do nosso campo habitual de visão, sendo-nos ex-ótico. A proliferação de peças pelo *Zoom* e plataformas similares faz com que precisemos ampliar nossa visão de arte para podermos assimilar, criar e potencializar essas novas linguagens, com todas as críticas, complexidades e ambiguidades que o presente demanda. Assim, veremos a seguir alguns exemplos desse tipo de criação e dos instrumentos nelas utilizados.

## Sobre as formas e recursos no teatro virtual

Nas formas teatrais desenvolvidas durante a pandemia, nota-se uma importante modificação dos recursos utilizados em termos de encenação. Ainda que a maioria desses recursos já exista há muitos anos, como o uso de vídeos e demais elementos digitais, vemos outras formas de organização e intensificação deles. Paradoxalmente, ao se tratar de uma sociedade do espetáculo como a nossa, podemos observar que, em boa parte das obras de teatro virtual, busca-se uma respiração na simplicidade, no centramento do ator e do texto como eixo nodal. Isso tem ocorrido com bastante frequência, fazendo com que alguns críticos falem de um “retorno ao texto”, como já assinala a reportagem intitulada *Teatro feito na pandemia marca retorno à era dos autores e dramaturgos*, publicada em maio de 2020 pela Folha de Pernambuco:

[...] escritores foram explorando formas de criar e de abastecer uma nova rede das artes cênicas. Sem precisar pensar em aluguel de espaços, em cenários complexos ou em sistemas de iluminação caros, as peças surgidas durante a pandemia passaram a se sustentar na ideia e na dramaturgia.

Quanto mais espetaculares são as experimentações virtuais, mais elas nos parecem sucumbir, posto que a tecnologia que os artistas, no geral, possuem em suas casas, não consegue dar conta da demanda que a espetacularidade traz, fazendo com que o vetor da encenação se desloque, frequentemente, para a relação do ator com a palavra. É o caso de experimentações feitas no projeto *#EmCasaComSESC*, por exemplo, que trouxe o lugar do ator e do texto como principal foco dos encontros, tendo transmissão ao vivo e compartilhamento posterior dos registros das experiências pelo *YouTube*.


Nesse projeto, o espectador pode contemplar desde adaptações de obras de palco, como foi o caso do espetáculo *Processo de Conscerto do Desejo*, de Matheus Nachtergaele, adaptado para formato digital (*Desconscerto*), ou do *Alma Despejada*, em que vemos a atriz Irene Ravache em um ambiente minimalista, centrando o espetáculo em sua atuação. Houve também criações feitas exclusivamente para o projeto virtual e que

não são um espetáculo fechado propriamente dito, como é o caso de *Frequência 20.20*, no qual Grace Passô reúne trechos de espetáculos teatrais que ela desenvolveu como atriz e dramaturga, apresentando-os ao vivo e em fragmentos; ou de *Em Companhia*, de Renata Sorrah, realizado no projeto Dramaturgia Encena, no qual a atriz retoma textos importantes de sua trajetória junto a Companhia Brasileira de Teatro, com direção de Márcio Abreu. No geral, nesse tipo de trabalho (e poderíamos citar muitos), os artistas estão em suas casas e optam pela simplicidade e pelo flerte com o real, demonstrando a sofisticação daquilo que é essencial.

No cruzamento entre real, ficcional e tecnológico, inscreve-se o lugar do encontro e da presença. Vemos isso marcadamente em algumas obras realizadas pelo Zoom, como é o caso de *Paranoia Live*, do ator Marcelo Drummond, realizada pelo Teatro Oficina. Nessa obra, que era apresentada presencialmente, desde 2011, em formato de show, com música ao vivo, projeção de imagens e jogo de luzes, o ator se apresenta agora sozinho, acompanhado apenas por trilha e imagens em via remota. A linguagem, nesse tipo de obra, desloca-se e transita em terrenos movediços, em um cruzamento com o audiovisual.

No teatro presencial, lida-se majoritariamente com planos abertos, deixando o processo de escolha e edição nas mãos do espectador, enquanto no teatro mediado pela câmera, é o ator/diretor quem escolhe o enquadramento, o que, como e quando deseja revelar, sendo a tecnologia muitas vezes operada pelo próprio ator, que liga e desliga a câmera (ou as câmeras) durante sua atuação. Podemos notar esses efeitos em trabalhos como *A Arte de Encarar o Medo*, da Cia Teatral Os Satyros, cuja ação se passa em um futuro distópico, onde a população já está há 5.555 dias em quarentena, ou em obras como *Tem Alguém que nos Odeia*, da Cia Teatro Enlatado, que já existia em uma versão para o palco e que este ano ganhou uma adaptação para a internet. Nessa obra, as atrizes escolhem o que devemos ver, deslocando-se pelos espaços de suas casas e operando as câmeras que estão posicionadas em diferentes lugares.

De qualquer modo, a percepção do espectador se encontra restrita ao pequeno retângulo que está à sua frente. Isso acontece com a maioria dos espetáculos de teatro presencial e também com as plataformas virtuais, corroborando com as teorias da dramaturgia do espaço de Ramón Griffero (2002), que pontua que nossa percepção já está bastante enquadrada, especialmente pelo uso das máquinas. A máquina limita e seleciona o olhar, seja ela celular, computador, televisão ou projetor. Ainda que se possa propor elementos de simultaneidade em diferentes plataformas, seus recursos seguem limitados e padronizados, fazendo com que o objeto estético, na maioria das vezes, chegue ao espectador enquadrado e editado, deixando sua recepção mais passiva e dispersa.



Isso pode desembocar em uma maior pobreza de experiências estéticas. Fugir disso é mais um dos desafios que artistas e espectadores enfrentam.

O teatro flerta há bastante tempo com a tecnologia, mas agora ele foi mergulhado na rede, que visivelmente não está preparada para recebê-lo. Por mais que possamos perceber tentativas de democratização e acesso, como já apontavam Muniz e Rocha em sua análise *A relação entre Teatro e Internet* (2016), bem como o amplo alcance de público que a cultura digital propicia ao englobar espectadores de diferentes cidades e culturas, há ainda uma marcada limitação nas plataformas, ocasionando ruído comunicacional e pouca variação em termos de linguagem. Nessa perspectiva, a velocidade com que a pandemia se alastrou e tudo aconteceu demandou novas dinâmicas de criação e apresentação de modo súbito, pontuando as limitações da própria linguagem teatral frente às necessidades de adaptação digital. Como navegar nessas redes de modo crítico e potente segue sendo uma questão sem resposta definitiva.

Nessa busca, queremos destacar o experimento do coletivo recifense Magiluth, *Tudo que coube numa VHS*, com direção de Giordano Castro. Na obra, o grupo explora recursos como Whatsapp, Instagram, e-mail, Youtube, Spotify e contato telefônico, em apresentações realizadas para apenas uma pessoa a cada sessão. De um em um, o Magiluth já alcançou mais de 2.400 espectadores, que tiveram a oportunidade de assistir a um espetáculo único, feito exclusivamente para si, mesclando recursos pré-gravados com elementos realizados ao vivo. Nesse trabalho, que inicia com uma chamada telefônica feita por um dos integrantes do grupo, é possível perceber o ator gravando um áudio no Whatsapp, marcando sua presença de diferentes modos. Não o vemos, mas sabemos que ele está ali. Ator e espectador separados, mas juntos, em experimentações e hibridizações da linguagem.


Cabe mencionar também trabalhos como *Coalas: Cenas de um Confinamento*, com direção de Marcos Contreras, artista que transita entre o teatro e o cinema e cuja obra investiga diferentes recursos de luz, transparência e cor. Nesse espetáculo, busca-se estabelecer relações entre personagens que ora estão em um mesmo espaço ficcional, ora em lugares diferentes, fazendo caracterizações por meio de cores ou de um bilhete que informa ao espectador onde a personagem está e com quem. Há ainda *12 Pessoas com Raiva*, do coletivo Pandêmica, onde constatamos duas assinaturas: a de Juracy de Oliveira, como direção geral, e a de Luiza Fardin, como direção de arte. A equipe é composta por artistas de São Paulo, Rio de Janeiro e Natal. Assim, o teatro virtual também nos atentou para a possibilidade de colaborações em nível nacional e internacional, que antes eram pouco existentes (embora questões econômicas, principalmente, façam com que isso siga, ainda, em pequena escala). De qualquer modo, vislumbra-se

outros tipos de relação com a criação e outros estados de troca e encontro, realizados à distância.

Em meio a tantas provocações e buscas, há também artistas e críticos puristas que questionam se o teatro virtual é realmente teatro. Patrick Pessoa pontua que “talvez seja possível pensar ‘o teatro no Zoom’ não como um ‘teatro zumbi’, mas antes como uma prótese, uma perna mecânica capaz de, de algum modo, ‘substituir’ ou ‘transformar’ a função da perna perdida” (Pessoa, 2020). Nesse contexto, o uso da tecnologia ganha relevo. Segundo Lazzaris, “Se o teatro é a arte da presença do corpo, e, supondo que McLuhan estava certo, os meios (e a tecnologia) são extensões do corpo e dos sentidos, então, a relação entre teatro e tecnologia é inerente” (2019, p. 135). Igualmente, se considerarmos as definições de arte que estão associadas a *techné* grega, a uma concepção de técnica relacionada ao modo de produzir e criar, e unirmos à ideia de *lógos* enquanto conhecimento e ciência, podemos conceber a tecnologia como arte do conhecimento, ou como conhecimento da arte. Essa perspectiva nos parece frutífera para pensarmos o teatro que é mediado pela tecnologia, na medida em que ela deixa de ser apenas mediadora e passa a fazer parte do próprio objeto de arte, como já apontava Lazzaris. Assim,

Enquanto a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo, a tecnologia inclui a técnica, mas avança além dela. Há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas. Nessa medida, a arte tecnológica se dá quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos maquínicos, dispositivos estes que materializam um conhecimento científico, isto é, que já tem uma certa inteligência corporificada neles mesmos (Santaella apud Hobi, 2018, p. 55).

Os espetáculos virtuais precisam lidar com a tecnologia a seu favor, embora, em muitos casos, ela seja vista como uma adversária que precisa ser driblada. O fazer teatral e os terrenos de criação e potência são limitados pelos recursos das próprias plataformas, que não foram pensadas para isso. Adapta-se Zoom, Instagram, Facebook, YouTube quando, na verdade, nada disso parece dar conta das necessidades do teatro. Se pensarmos historicamente, os edifícios teatrais foram se modificando a fim de acompanhar as transformações da cena e os interesses políticos, de assimilar a arte enquanto regime social e estético. No caso do teatro virtual, ainda é tudo embrionário e o artista está tendo que se adaptar ao que há, criando obras que caibam nos limites das plataformas. Instaura-se, portanto, uma comunicação fractal que contempla diferentes etapas da relação, incluindo o contexto e os próprios instrumentos da comunicação cibernética, ainda que haja uma quantidade significativa de ruídos nessa comunicação. Todos estão,



constantemente, tentando juntar os pedaços. Sinais de rede, velocidade de conexão, *delay*, espaço da casa, ruídos do mundo exterior, entre outras interferências que podem prejudicar a comunicação que o espetáculo virtual demanda. Esses são alguns dos motivos que fazem com que espectadores abandonem prematuramente o espetáculo. Por outro lado, se a tentação do abandono for superada, essas mesmas falhas podem construir um aspecto propositivo, na medida em que colocam o espectador em um estado de produção, no qual ele precisa completar aquilo que a falha técnica ocasionou. No caso desses ruídos produtivos, novos significados podem ser gerados, desenhando um paradigma da conectividade.

Percebe-se, especialmente entre os artistas das artes cênicas, um grande temor de que a tecnologia mate o próprio conceito de arte quando, em uma forma virtual de teatro, uma das poucas encontradas por enquanto para situações de distanciamento social, ela (com seus avanços ou limitações) é definidora das próprias possibilidades e potências criadoras. Há, nesses casos, uma nostalgia do chamado teatro de palco, ou teatro presencial, em que o ator não precisava de mediadores e sua presença bastava. É notória, portanto, a presença da ausência, a presença da ausência da presença. Dificilmente imaginávamos que estaríamos, em algum momento, impossibilitados de estar fisicamente próximos. O choque repentino acabou por suscitar nos artistas uma espécie de nostalgia da presença. Assim,

[...] tecnologia e nostalgia tornaram-se codependentes: a nova tecnologia e a propaganda estimularam a nostalgia artificial – pelas coisas que nunca pensávamos perdidas – e a nostalgia antecipatória – pelo presente que foge na velocidade de um click. [...] A nostalgia reaparece inevitavelmente como um mecanismo de defesa em um tempo de mudanças históricas drásticas e ritmos acelerados de vida. Mas esse mecanismo de defesa tem seus próprios efeitos colaterais (Boym, 2017, p. 156).

Se conseguirmos transferir as problemáticas que se situam atualmente na falta, em tudo aquilo que perdemos ao perder a presença física do teatro presencial, para o lugar do que existe, de tudo o que essas outras formas de teatro são capazes de produzir, é possível que tenhamos experiências cada vez mais ricas. Seria necessário, portanto, abandonar por um tempo a vivência nostálgica para que novos paradigmas possam surgir do que existe (em meio a ambiguidades, caos social e paradoxos) deslocando a especialidade do aqui e agora, tal como era entendido no teatro, para os “aquis” e agora possíveis, ressignificando a presença e os próprios meios de criação. Talvez possamos adentrar então em uma nova forma de potência, capaz de transfigurar a realidade que, como já apontava Ferreira Gullar, não basta.



## Referências

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. Tradução de José Lino Grunewald. *In*: GRÜNEWALD, José Lino (org.). **A Ideia do Cinema**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1969.

BOYM, Svetlana. Mal-estar na nostalgia. **História da Historiografia**: International Journal of Theory and History of Historiography, v. 10, n. 23, 4 jul. 2017. Disponível em: <https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1236>. Acesso em: 28 set. 2020.

CATALÃO, Marco Aurélio Pinotti. Teatro virtual: teoria e prática. **Art Research Journal**, v. 3, n. 1, p. 92-106, 17 maio 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearch-journal/article/view/8203>. Acesso em: 12 set. 2020.

COHEN, Renato. Rito, tecnologia e novas mediações na cena contemporânea brasileira. **Sala Preta**, São Paulo, v. 3, p. 117-124, 2003. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57123>. Acesso em: 22 set. 2020.


COHEN, Renato. Performance e telepresença: comunicação interativa nas redes. **Concinnitas**: Revista do Instituto de Artes da UERJ, Rio de Janeiro, n. 6, jul. 2004. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/view/44492>. Acesso em: 20 set. 2020.

FOLHAPRESS. Teatro feito na pandemia marca retorno à era dos autores e dramaturgos. **Folha de Pernambuco**, 25 maio 2020. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/cultura/teatro-feito-na-pandemia-marca-retorno-a-era-dos-autores-e-dramaturgos/141653/>. Acesso em: 21 set. 2020.

GARROCHO, Luiz Carlos. Materialidade cênica como linguagem. **Artefilosofia**, Ouro Preto, n. 7, p. 198-206, out. 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufop.br:8082/pp/index.php/raf/article/view/812>. Acesso em: 20 set. 2020.

GRIFFERO, Ramón. La Dramaturgia del espacio y el teatro de fin de siglo. **Revistes Catalanes amb Accés Obert**, Lorient, n. 33-34, p. 79-87, 2002. Disponível em: <https://www.raco.cat/index.php/AssaigTeatre/issue/view/11684>. Acesso em: 1 out. 2020.

HOBİ, Larissa. Da Cena Contemporânea e as Tecnologias Digitais. **Manzuá**: Revista de Pesquisa em Artes Cênicas, Natal, v. 1, n. 1, p. 52-65, 26 mar. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/manzua/article/view/15006>. Acesso em: 20 set. 2020.



LAZZARIS, Fabiane. O Ciberespaço é um palco: como os ambientes digitais criaram novos protocolos para performances online. In: FRITSCH, Valter Henrique de Catro (org.) **Dramaturgia**: poéticas do moderno e do contemporâneo. Rio de Janeiro: Bonecker, 2019, p. 135-145.


MARTINS, Leda Maria. **Afrografias da memória, o reinado do rosário no Jatobá**. São Paulo: Perspectiva; Belo Horizonte: Mazza Edições, 1997.

MUNIZ, Mariana Lima; ROCHA, Maurilio Andrade. A relação entre Teatro e Internet: tensionamento do tempo e do espaço do acontecimento teatral. **Pós**: revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, Belo Horizonte, v. 6, n. 12, p. 242-254, nov. 2016. Disponível em: <https://eba.ufmg.br/revistapos3/index.php/pos/article/view/474>. Acesso em: 15 set. 2020.

PESSOA, Patrick. O paradoxo da existência virtual (do teatro): crítica da peça Onde estão as mãos esta noite? **Questão de Crítica**: revista eletrônica de críticas e estudos teatrais, Rio de Janeiro, 9 jun. 2020. Disponível em: <http://www.questaodecritica.com.br/2020/06/o-paradoxo-da-existencia-virtual-do-teatro/#more-6732>. Acesso em: 12 out. 2020.

## Para citar este artigo

BÖNSTRUP, Camila. Teatro virtual e a nostalgia da Presença In: FAGUNDES, Patrícia; DANTAS, Mônica Fagundes; MORAES, Andréa (org.). **Pesquisa em Artes Cênicas em Tempos Distópicos**: rupturas, distanciamentos e proximidades. Porto Alegre: PPGAC-UFRGS/Faísca Design Jr., 2020. Cap. 2. p. 40-54.



# ONLINE PERFORMING ARTS AND THE NOSTALGY OF PRESENCE<sup>1</sup>


Camila Bauer Brönstrup<sup>2</sup>

The year 2020 ravished the planet with a Pandemic that spread in such speed and proportions unprecedented up to now to most generations. The new coronavirus (Covid-19) has caused a significant part of the Brazilian population to have their daily lives greatly affected by the steadfast fear of death and contamination (yours or from those closely related to you), as well as the fear of being a virus-carrier when it comes to the disease virus. Their daily routines were drastically changed due to health security measures that included social distancing and confinement, resulting in the closure of public and private spaces. Performing Arts spaces were the first ones to close down and they will certainly be the last ones to be reopened. Unable to run their errands the way they were used to, artists

---

<sup>1</sup> Translated by Joyce Nunes.

<sup>2</sup> Camila Bauer is a professor at the Departamento de Artes Dramáticas (Department of Performing Arts) and at the Graduate Program in Performing Arts at UFRGS. PhD from the University of Seville and the Free University of Brussels (2010). She directs Projeto GOMPA, a Performing Arts Collective.



were led to a state of profound rethinking about their art, their ways of making, creating and sharing their work. After an initial time of being shocked by it, artists looked out for ways to continue working, creating, living and surviving. Throughout this adaptation process, some areas encountered more challenges, given the very specificity of their doing, as it is certainly the case with live performing arts, face-to-face performances.

Svetlana Boym in her article *Mal-estar na nostalgia*<sup>3</sup>, when analyzing nostalgia in the 20th century, she highlights some issues that we can clearly identify in 2020, even though her work is primarily focused on a different context from the current one. When rescuing the epistemology of the word nostalgia in the Greek roots *nostos* (returning home) and *algia* (yearning), the author points out nostalgia as “a desire for a home that no longer exists or never existed. (...) Nostalgia is a feeling of loss and displacement, but it is also a fascination with fantasy itself ”(Boym, 2017, p.153). In an analogy with love, Svetlana points out that “nostalgic love can only survive in a distance bonding” (2017, p. 153). Bearing that in mind, this desire to return home translates into two spheres: 1) the impossibility of being at home, distanced from the world, given that the arts of the scene occur in the encounter with the other; 2) the desire to return home-stage, so that the broken bondings can be restored. This still leads to a third tinge of *algia* being “yearning”: when I return to the home-stage, will it still be there? Or, better said, will it still make sense?

In this reorganization and vector displacement, many artists turned their houses (in sense 1) into their home-stage (sense 2), seeking to avoid the shock of this return or, still, to maintain a bonding between the face-to-face interaction - space-time - and the feasible presence, established only in time and mediated by a virtual space for sharing one’s own presences. The home that no longer exists, which Boym speaks of as this place which is the other, the physical and soulful presence of the other, beyond the physical walls of the Performing Arts building. Nostalgia operates here as a symptom of an era and of the very intuition that what has been lost will never recover. There is, therefore, a mourning facing the recognition of the death of a world that no longer exists, like a river that is not entered twice.

The “new normal”, as the period of confinement that has not yet ended has been commonly known as, demands from artists the ability to “reinvent themselves”, to adapt, to create in even more precarious conditions than usual. It demands the artist to write, produce, rehearse, film, edit and distribute himself, in addition to needing to develop strategies for survival and mental health. The commitments increased with the premise that we are at home and available every day, anytime. There is no time to rest, after all, we are already at home. Bearing that in mind,

---

<sup>3</sup> Uneasiness in nostalgia

nostalgia is a revolt against the modern idea of time, the time of history and progress. (...) Thus, the past of nostalgia, to paraphrase William Faulkner, is not even a past. It may just be a better time, or a slower time - time out of time, not overloaded by busy schedules (Boym, 2017, p. 154).<sup>4</sup>

For the author, nostalgia:

is not always retrospective; it can be equally forward-looking. Fantasies about the past, determined by the needs of the present, have a direct impact on the realities of the future. The consideration of the future makes us take responsibility for our nostalgic fables. (...) If futuristic utopias may be out of fashion, nostalgia has a utopian dimension - which is just no longer directed towards the future. Sometimes, it is not even directly directed to the past, but tangentially. The nostalgic feels suffocated within the conventional limits of time and space (Boym, 2017, p. 154).<sup>5</sup>


Nostalgia outlines an anguish about both the present and the future that can shift our perception about the past. It can make us believe that the state of affairs of most things were good when, as a matter of fact, perhaps they were not so utopian. There is, therefore, a dystopia with regards to the idea of what the future holds. Also, with regards to the very meaning of the past itself, driven by both the loss of certainties and the lack of perspective on the future. Nostalgia can create a false idea of an ideal place that was in the past, functioning as a refuge for when the present is too painful, even if this understanding of the past is distorted. In other words, we take refuge in a safe, utopian and unreal past, which keeps us away from the unsustainable present, waiting for a future that recalls the illusory past and not the real past. In the end, wherever we look, we see nothing more than mirages.

In this process, the speed in which things developed was quite disruptive for a large number of people. When we talk about the past, it is not for centuries or decades that we refer, but only months. Few months away are enough to produce a crack not only soulful, but also creative and operational. A fissure that generated new aesthetic approaches or, at least, an intensification of different elements that were already hovering in the creative universe and that are now no longer a specific choice and have become one of the few possible avenues.

---

<sup>4</sup> Original according to reference given: a nostalgia é uma revolta contra a ideia moderna de tempo, o tempo da história e do progresso. (...) Assim, o passado da nostalgia, parafraseando William Faulkner, não é sequer passado. Pode ser apenas um tempo melhor, ou um tempo mais lento – tempo fora do tempo, não sobrecarregado por agendas repletas de compromissos. (Boym, 2017, p. 154)

<sup>5</sup> Original according to reference given: nem sempre é retrospectiva; pode ser igualmente prospectiva. As fantasias sobre o passado, determinadas pelas necessidades do presente, têm um impacto direto nas realidades do futuro. A consideração do futuro nos faz assumir a responsabilidade por nossas fábulas nostálgicas. (...) Se as utopias futuristas podem estar fora de moda, a nostalgia tem uma dimensão utópica – que apenas não é mais dirigida ao futuro. Algumas vezes, nem sequer é diretamente dirigida ao passado, mas sim tangencialmente. O nostálgico sente-se sufocado dentro dos limites convencionais de tempo e espaço. (Boym, 2017, p. 154)



Taking that into account, it is worth mentioning that the bonding between Performing Arts, Media Network and the Internet is not something new, as Fabiane Lazzaris (2019) points out when speaking of cyberspace as a stage. The author makes a tour of the intersections between Performing Arts, technology and the internet since the 80s of the last century, bringing concepts such as cyber performance, cyber Performing Arts, intermediate performance, cyber drama, hyper performance, among other names given to the researches that are located in these border areas. In this way, cyberspace would be “an inter-place, a non-place, without space, where participants are present and absent at the same time, devoid of their bodies, in a mediatized and live experience, but absent” (Papagianouli apud Lazzaris, 2019, p. 141). In the examples mentioned by Lazzaris, ranging from RPG to Shakespeare’s adaptations for IRC (Internet Replay Chat), we see intersections between Performing Arts, social networks, games and digital programming. These were specific cases of intermediary research that are now multiplying in the networks due to the impossibility of a face-to-face Drama Performance.

Moreover, the transition from the concept of telepresence (virtual presence) can be observed, as developed by researcher Renato Cohen (2003), in which an aesthetic choice and a certain type of investigation of the possibilities of bondings that occurred in different places at the same time are identified, for a virtual presence mediated almost by the absence of choices. The virtual becomes real or, as Larissa Hobi defines when speaking of the presence of actors and spectators, “a virtual presence in the real” (Hobi, 2018, p. 53).

Therefore, we are at a crossroads, using the expression developed by Leda Martins; in the midst of a place where new ways of creating and operating can develop. For the researcher,

the crossroads is the radial place of centering and decentering, intersections and deviations, text and translations, confluences and alterations, influences and divergences, mergers and ruptures, multiplicity and convergence, unity and plurality, origin and dissemination. (...) In this conception of discursive crossroads, the kinetic and sliding nature of this enunciative instance and the knowledge instituted there is also highlighted (Martins, 1997, p.25-26).<sup>6</sup>

Although Leda Martins brings this notion into another context, it seems to be fruitful when applied to today’s Performing Arts phenomena, since the network becomes the place of encounter, of intersection, of crossing. In this context, the theatrical space

---

<sup>6</sup> Original: encruzilhada é o lugar radial de centramento e descentramento, intersecções e desvios, texto e traduções, confluências e alterações, influências e divergências, fusões e rupturas, multiplicidade e convergência, unidade e pluralidade, origem e disseminação. (...) Nessa concepção de encruzilhada discursiva destaca-se, ainda, a natureza cinética e deslizante dessa instância enunciativa e dos saberes ali instituídos. (Martins, 1997, p.25-26)

becomes a place of crossroads, fragmenting into other spaces that overlap and generate new threads. Thus, the period we are living in also marks an era in which the auric aspects, problematized by Walter Benjamin, acquire another type of relief, since it is the very presence of the artist and the spectator that comes to be questioned. In this case, the crisis that the Performing Arts faces (one more) continues to force it to reinvent itself and redefine itself, even if immersed in great tension that makes us think of the (virtual) medium itself as a work.

As a result, some types of spectacle, such as the ones through Zoom, mostly base themselves upon the idea of an event, of sharing the complexity of the present time, than of representation itself - although there may be evocation, or the construction of a fictional universe. In that matter, a bonding between actors and viewers is built based on the possibility of a shared gift in the face of nostalgic experience, in which the event management aspect is more important than the fictional support itself. They are different faces of interventions of the real that seek a link with this lost world whose disappearance causes vertigo.


We have outlined ways of signing up for the present individually, but also as a collective. “Unlike melancholy, which is restricted to planes of individual consciousness, nostalgia deals with the bondings between individual biography and the biography of groups or nations, between personal and collective memories” (Boym, 2017, 154). Thus, we can speculate that the event in a virtual Performing Arts show puts tension between the real and the fictional, evoking these individual biographies, as well as those of the collectives in which these artists belong, since even their homes and their private worlds are revealed and shared. Furthermore, the specificity of the context in which we are living produces and restores a kind of memory that is not only individual, but also collective.

In contrast to our fascination with cyberspace and the virtual global village, there is a global epidemic of nostalgia, and an effective yearning for a community with a collective memory, a desire for continuity in a fragmented world (Boym, 2017, p. 156).<sup>7</sup>

Taking all of that into perspective, the body and presence are extended in telematic networks, looking for what Cohen defines as “navigation of presences and consciences in the network and creation of inter-scriptures and collaborative texts” (Cohen, 2003, p.120), insofar as the evenemencial character is a producer of meanings and powers, in scriptures characterized by hypermedia. The expansion of media and this virtualization process drives the creation of new forms of expression. In this process of updating and

---

<sup>7</sup> Original from the reference given: Em contrapartida à nossa fascinação com o ciberespaço e pela aldeia global virtual, há uma epidemia global de nostalgia, e um anseio efetivo por uma comunidade com uma memória coletiva, um desejo de continuidade em um mundo fragmentado. (Boym, 2017, p. 156)



adapting, we deal with spectators who were not always used to going to the Performing Arts events. As Larissa Hobi points out when talking about the “new presences”:

It is no longer a matter of relativizing, but of perceiving it as a possible presence. Among young people, treated in the literature as digital natives, who are individuals who have been born in contact with all kinds of possible and imaginable technological devices, this presence is as real as other possible presences. We can see that the consequences of these discussions have had repercussions in the different areas of human knowledge, finding in Artone of the fertile fields for these questions (Hobi, 2018, p.53).<sup>8</sup>

The author also points out that

this projection in the future is present inside and outside human beings, becoming part of our reality and helping to reconfigure the perception we have of it, as an example we can point out these new presences that appear in contemporary times and that are affected by their power and dynamics adopted by groups that conceive it as such (Hobi, 2018, p.52-53).<sup>9</sup>

In this matter, the virtual presence, which was already forming itself as an increasing scale, seems more and more like a path of no return whatsoever. If we carefully take a look into the history of Performing Arts in different contexts and cultures, it is made clear that Art has, for several times, used the mechanisms and technologies available in its context, from physical and architectural structures such as Greek *mékhané*, Renaissance panels or electric light, passing for the mythological and religious representations of specific civilizations with their rites and ways of understanding and representing the world, even psychological constructions of characters and fables that portray concrete social situations. Thus, it seems predictable that the Art made today incorporates technologies and also the anxieties of its time.

As we search for other organization standards, Performing Arts return to looking at its virtual potential. For Marco Catalão (2016, p. 95), the virtual Performing Arts manifests itself in different spheres, from the potentialities and possibilities of the not completely realized - as is the case of possible works that authors did not manage to produce in life, but that we can imagine - going through analyzes of the theatrical phenomenon (which generate different views and modify the event itself from the perspective of reception), or

---

<sup>8</sup> Original from the reference given: Não se trata mais de relativizar, mas de percebê-la como uma presença possível. Entre os jovens, tratados na literatura como nativos digitais, que são os indivíduos que já nasceram em contato com todos os tipos de aparatos tecnológicos possíveis e imagináveis, essa presença é tão real como outras possíveis presenças. Podemos perceber que os desdobramentos dessas discussões têm repercutido nas diversas áreas do conhecimento humano, encontrando na arte um dos campos férteis para esses questionamentos. (Hobi, 2018, p.53)

<sup>9</sup> Original from the reference given: essa projeção no futuro está presente dentro e fora dos seres humanos, tornando-se parte da nossa realidade e auxiliando na reconfiguração da percepção que temos dela, como exemplo podemos apontar essas novas presenças que surgem na contemporaneidade e que se efetivam por sua potência e dinâmica adotada por grupos que a concebem como tal. (Hobi, 2018, p.52-53)



Performing Arts without actors or with actors mediated by technologies. It is in this last category that we want to focus, as it is this type of practice that has enabled artists to continue working. In this field, it is worth highlighting the split between Performing Arts as a form of presence shared in time and space, whose event occurs in here and now, and which is replaced by the presence located at the same time, but not in the same space (as it is the case of the Performing Arts done through Zoom). There is also the filmed Performing Arts, which was used mainly as a record of the ephemeral and which now operates as a vestige of an event located in the same time and space, which can be shared and distributed in different times and spaces. In both cases, these are variations of presence mediated by digital support.

Thus, “The new devices promote other agencies of simulation, interaction, online communication as an event, deconstructing the scenic models of representation” (Cohen, 2003, p. 120). In this way, when dealing with a virtual presence, there is still the risk that characterizes the live face-to-face theater. When dealing with the live, we can still feel at the Performing Arts’s domain, since the risk of the unrepeatable now is still there: if there is no light, if we lose the internet connection, if there is a helicopter flying over the city, if the city was flooded under a heavy storm, we can still share the noise of rain and feel connected in some way. The synchronous still maintains the link of the ephemeral *now* of the Performing Arts, even if the one *here* is dismantled.


If we lose the feeling of sharing, of perceiving the breathing of the other, the smell of the other, the presence of the other, we can also think about what characterized this presence of the actor on the stage, how intrinsic their presence is to their physical existence in a given place and context. In this case, would the stage be a definer of presence per se? When we are mediated by technology, do we lose presence or can we still feel the other there, behind the screen in a virtual communication? The spectator is remote from that performance space, but knows that there is someone there, there is a human being on the other side (or do they only feel the machine?). There is a kind of materiality of the bodies, even though a fragmented presentation of them is perceived, which perform live, in telepresence, to several places at the same time.

Luiz Fernando Garrocho in his article *Materialidade cênica como linguagem*<sup>10</sup> explores the idea of an event as “*an act of sharing a duration. What can only happen through two consciences that observe each other and from the invitation made by one of the parties, in this case, the actor or performer*” (Garrocho, 2009, p. 200).<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> *Scenic materiality as language;*

<sup>11</sup> Original: “*um ato de compartilhamento de uma duração. O que somente pode se dar através de duas consciências que se observam mutuamente e a partir do convite realizado por uma das partes, no caso, o ator ou performer.*” (Garrocho, 2009, p. 200);



In the case of virtual Performing Arts, this observation that Garrocho talks about does not always occur in a two-way street, modifying the very idea of scenic materiality, since, when dealing with the technologies of presence, this axiom of poetic act is inevitably modified.

The act of sharing a duration would therefore not change in its intrinsic sense, with the entry of technologically mediated landscapes. As long as you do not forget to refer to a meeting in which connections press the bodies in a state of creation and live reception. And a duration, following Deleuze's reading on Bergson, is the tendency of one thing, that is, its modification (Garrocho, 2009, p. 200).<sup>12</sup>

In cases such as these, it is possible to notice the body that performs in another type of dimension of materiality, since, although it is complete, its presence is shared in pieces, though cuts and editions. The same occurs with the voice, since the use of microphones and electronic devices demands another type of projection and vocal work.

Thinking about materiality has nothing to do, therefore, with a possible "list of materials", whether of bodies or objects arranged in time-space, but rather with the idea of an operative and expressive flow, a kind of material-modulation energy (Garrocho, 2009, p. 200).<sup>13</sup>

We then think of the extended body, defined by Cohen as "a term used to designate telepresence, a presence made possible at a distance for audiences segmented in time and space" (Cohen, 2004, p. 161). There is a performance in the present, solitary, that is opposite to the world of screens and that can cause an anachronistic sensation, even if there is someone on the other side. The play ends up being made, at some level, for the camera, which is often turned on and off by the actor himself; although it is known that there is someone on the other side, this spectator is, during the presentation, an invisible spectator; he sees the actor, but the actor does not see him. The actor loses the reference of the communicational system, to the extent that he does not receive the reactions of the viewer. The viewer can be there 100% with him or he may not even be there anymore. And yet, the actor remains present, remains an actor.

In these events, artists present from their homes while spectators also watch from

---

<sup>12</sup> Original: *O ato de compartilhar uma duração não se modificaria, assim, no sentido que lhe é intrínseco, com a entrada de paisagens tecnologicamente mediatizadas. Desde que não deixasse de se remeter a um encontro no qual as conexões pressionam os corpos em estado de criação e recepção ao vivo. E uma duração, seguindo a leitura de Deleuze sobre Bergson, é a tendência de uma coisa, ou seja, a sua modificação.* (Garrocho, 2009, p. 200)

<sup>13</sup> Original: *Pensar a materialidade não tem nada a ver, desse modo, com uma possível "listagem de materiais", seja de corpos ou objetos dispostos no tempo-espaço, mas antes com a idéia de um fluxo operatório e expressivo, uma espécie de modulação material-energética* (Garrocho, 2009, p. 200).

their homes. There is an exchange mediated by technology that breaks out at a distance, at the same time that artists and spectators seek to be together in the ways that are possible for them. In this sense, the virtual Performing Arts ends up speculating between the real and the fictional, between what is proper to the conception of the show (where it takes place, what it spatially evokes within fiction) and what is the context in which it presents itself (often artists' homes). In this way, the virtual Performing Arts becomes concrete, a new form of reality in which the actor moves between the theatrical and the performative. The symbolic space of the Performing Arts gives way to the real space, the house, just as the symbolic time of the Performing Arts gives way to a real-time experience. As Cohen puts it with regards to experiences in which there is a change from the face-to-face to the virtual interface, "There is a return to the 'real-time' of experience, time of contact - even if virtual - between multiple possibilities of subjectification" (Cohen, 2003, p. 123).<sup>14</sup>

The virtual Performing Arts loses its bonding with the public space, characteristic of Performing Arts in different cultures, and moves to the private space. Time sharing is maintained, the spatial bonding is lost. The *théatron* as a "place where you can see" (in a simplistic approach) that was public, becomes also private, in tune with the place where it is made. Thus, actors and spectators find another form of spatial organization, in which the house becomes the stage, aisle, dressing room, audience and the Performing Arts foyer, while watching or waiting for the beginning of the show. In the case of filmed Performing Arts - another type of nostalgic manifestation of Art in 2020 - time sharing is lost, as we have already indicated above. We then moved to a nostalgic time when the shared presence in the same space was possible, rescuing the political bonding of the space, given that the work evokes this place of sharing that is now dormant. The now is lost and, in a way, also here, which starts to be inscribed as a place of memory.

Nevertheless, we see in 2020 the uprise of the virtual theater performed on live sessions through the use of audiovisual aids, digital platforms and social networks as language. Indeed, these practices were carried out for decades by specific collectives that researched this type of aesthetics have become common within the new context. Although we could attempt to draw some parallels to it, the fact is that, if we take into account the proportion of events, we are facing a quite unique phenomenon, with all that this brings as implications. What is happening today is outside our usual field of sight. The proliferation of pieces through Zoom and similar platforms means that we need to expand our perspective of Art in order to assimilate, create and enhance these new languages, with all the criticisms, complexities and ambiguities that the present demands. Thus, we will see below some examples of this type of creation and the instruments used in them.

---

<sup>14</sup> Original: "*Há um retorno ao 'tempo real' da experiência, tempo do contato - mesmo que virtualizado - entre múltiplas possibilidades de subjetivação.*" (Cohen, 2003, p. 123)

## About forms and resources in virtual theater

In the theatrical forms developed during the pandemic, there is an important change in the resources used in terms of staging. Although most of them have existed for many years, such as the use of videos and other digital elements, we see other forms of organization and intensification of them. In spite of this, and paradoxically - when dealing with a society of a spectacle like ours -, we can observe an important part of the virtual theater works seeking their breath in simplicity, in the centering of the actor and the text as a nodal axis. This has occurred quite frequently, causing some critics to speak of a “return to the text”, as the report entitled *Performing Arts made in the pandemic marks a return to the era of authors and playwrights*, published in May 2020 by *Folha de Pernambuco*:

(...) Writers have been exploring ways to create and supply a new performing arts network. Without having to think about renting spaces, complex scenarios or expensive lighting systems, the pieces that emerged during the pandemic started to be based on ideas and dramaturgy.<sup>15</sup>

The more spectacular the virtual experiments are, the more they seem to succumb, since the technology that artists, in general, have in their homes, is unable to cope with the demand that spectacularity brings, causing the stage vector to shift frequently for the actor's bonding with the word. This is the case of experiments carried out in the *Em casa com SESC* project, for example, which brought the actor's place and the text as the main focus of the meeting, with live transmission and later sharing of the experience record on Youtube.

In this project, the audience can contemplate from adaptations of stage works, just like the case of the performance *Processo de Concerto do Desejo*, de Matheus Nachtergaele,, which was adapted to digital format (*Desconcerto*), or the case of *Alma Despejada*, in which we see actress Irene Ravache in a minimalist environment, centering the play on her performance. There were also creations made exclusively for the virtual project and that are not a closed show itself, as it is the case with *Frequência 20.20*, in which Grace Passô gathers excerpts from theatrical performances that she developed as an actress and playwright, presenting them live and in fragments; or *Em Companhia*, by Renata Sorrah, carried out in the *Dramaturgia Encena* project, in which the actress resumes important texts from her career with *Companhia Brasileira de Teatro*, directed by Márcio Abreu. In general, in this type of work (and we could mention many), the artists are in their homes and choose simplicity and flirtation with the real, demonstrating the

<sup>15</sup> Original: (...) escritores foram explorando formas de criar e de abastecer uma nova rede das artes cênicas. Sem precisar pensar em aluguel de espaços, em cenários complexos ou em sistemas de iluminação caros, as peças surgidas durante a pandemia passaram a se sustentar na ideia e na dramaturgia.

sophistication of what is essential.

At the crossroads between real, fictional and technological, the place of encounter and presence is inscribed. We see this markedly in some works performed through Zoom, as it is the case of *Paranoia Live*, by actor Marcelo Drummond, performed by Teatro Oficina. In this work, which had always been presented in live performances since 2011, in a show format, with live music, projection of images and lights, the actor now performs alone, accompanied only by soundtrack and remote images. The language in this type of work moves and transits in shifting terrains, at a crossroads with the audiovisual.

In face-to-face performances, mostly open plans are dealt with, leaving the process of choosing and editing in the hands of the viewer, while in a performance mediated by the camera, the actor/director already chooses the frame, what he wants to reveal, how and when, the technology being often operated by the actor himself, who turns the camera (or cameras) on and off during his performance. We can notice these effects in works like *A Arte de encarar o medo*<sup>16</sup>, by Cia Teatral Os Satyros, whose action takes place in a dystopian future, where the population has been in quarantine for 5,555 days, or in works like *Tem alguém que nos odeia*<sup>17</sup>, by Cia Teatro Enlatado, which already existed in a stage version and which this year has been adapted for the internet. In this work, the actresses choose what we should see, moving around the spaces of their homes and operating the cameras that are positioned in different places.


In any case, the viewer's perception is restricted to the small rectangle in front of them. This happens with most in-person theater performances and also with virtual platforms, corroborating the theories of space dramaturgy by Ramón Griffero (2002), who points out that our perception is already quite framed, especially by the use of machines. The machine limits and selects the look, be it cell phone, computer, television or projector. Although it is possible to propose elements of simultaneity on different platforms, its resources remain limited and standardized, making the aesthetic object, in most cases, reach the viewer framed and edited, leaving its reception in a more passive and dispersed place. This can lead to a greater poorness of aesthetic experiences. Running away from this is yet another challenge that artists and viewers face.

Performing Arts have been flirting with technology for a long time, but now it has been immersed in the network, which is visibly not prepared to receive it. As much as we can perceive attempts at democratization and access, as Muniz and Rocha already

---

<sup>16</sup> The Art of Facing Fear.

<sup>17</sup> There is Someone Who Hates Us.



pointed out in their analysis *A relação entre Teatro e Internet*<sup>18</sup> (2016), as well as the wide public reach that digital culture provides to the power to encompass viewers from different cities and cultures, there is still a marked limitation on platforms, causing communicational noise and little variation in terms of language. In this perspective, the speed with which the pandemic spread and everything happened demanded new dynamics of creation and presentation in a sudden way, punctuating the limitations of the theatrical language itself in face of the needs of digital adaptation. How to navigate these networks in a critical and powerful way remains a question with no definitive answer.

In this search, we want to highlight the experiment of the Recife collective Magiluth, *Tudo que coube numa VHS*<sup>19</sup>, directed by Giordano Castro. In this work, the group explores resources ranging from whatsapp, instagram, email, youtube, spotify and telephone contact, in presentations made to just one person each session. One by one, Magiluth has already reached more than 2,400 spectators, who had the opportunity to watch a unique show, made exclusively for them, mixing pre-recorded resources with elements performed live. In this work, which starts with a phone call made by one of the group members, it is possible to notice the actor recording an audio on whatsapp, marking his presence in different ways. We don't see him, but we know he is there. Actor and spectator separated, but together, in experiments and hybridizations of language.

It is also worth mentioning works like *Coalas: Cenas de um Confinamento*, directed by Marcos Contreras, an artist who transits between theater and cinema and whose work investigates different resources of light, transparency and color. In this show, we seek to establish bondings between characters who sometimes are in the same fictional space, and sometimes they are in different places, making characterizations through colors or a ticket that tells the audience where the character is and with whom. Or *12 Pessoas com Raiva*<sup>20</sup>, from the Pandemic collective, where we found two signatures: that of Juracy de Oliveira, as general director, and that of Luiza Fardin, as Art director. The team consists of artists from São Paulo, Rio de Janeiro and Natal. In this sense, the virtual Performing Arts also made us aware of the possibility of collaborations at national and international levels, which before were scarcely existent (although economic issues, mainly, make this still reality on a small scale). In any case, we can see other types of bonding with creation and other states of exchange and encounter, carried out at a distance.

Amid so many provocations and searches, there are also purist artists and critics who bring up the debate about whether or not virtual theater is actually theater. In this sense, Patrick Pessoa points out that "it may be possible to think 'Performing Arts in

---

<sup>18</sup> *The bonding between Performing Arts and Internet;*

<sup>19</sup> Everything that fits into a VHS;

<sup>20</sup> *12 angry people;*

Zoom' not as a 'zombie Performing Arts', but rather as a prosthesis, a mechanical leg capable of, in some way, 'replacing' or 'transforming' the function of the lost leg" (PESSOA, 2020)<sup>21</sup>. In this context, the use of technology gains prominence. According to Lazzaris, " If Performing Arts is the Art of the presence of the body, and, assuming McLuhan was right, the means (and the technology) are extensions of the body and the senses, so the bonding between Performing Arts and technology is inherent " (2019, p. 135). Also, if we consider the definitions of Art that are associated with Greek *techné*, a conception of technique related to the way of producing and creating, and uniting the idea of logos as knowledge and science, we can conceive of technology as the Art of knowledge, or as knowledge of art. This perspective seems fruitful for us to think about the Performing Arts that are mediated by technology, as that the technology mediator is incorporated as part of the Art object itself, as Lazzaris already pointed out. Like this,


While the technique is know-how, whose intellectual nature is characterized by skills that are introjected by an individual, technology includes the technique, but advances beyond it. There is technology wherever a device or machine is able to incarnate, outside of the human body, technical knowledge, scientific knowledge about specific technical skills. To this extent, technological Art occurs when the artist produces his work through the mediation of mechanical devices, devices that materialize scientific knowledge, that is, that already has a certain intelligence embodied in themselves (Santaella apud Hobi, 2018, p. 55).<sup>22</sup>

The virtual performances need to deal with technology as something beneficial to them, although in many cases we see it as an opponent that needs to be circumvented. The theatrical work and the lands of creation are limited by the resources of the platforms themselves, which are not designed for this. It adapts to Zoom, instagram, facebook, youtube, when, in fact, none of this seems to meet the needs of the Performing Arts. If we think historically, theatrical buildings have been modified in order to follow the transformations of the scene and the political interests of assimilating Art as a social and aesthetic regime. In the case of virtual Performing Arts, everything is still embryonic and the artist is having to adapt to what exists, creating works that fit within the limits of the platforms. Therefore, a fractal communication is established that contemplates different stages of the bonding, including the context and the instruments of cybernetic

---

<sup>21</sup> Original: "Talvez seja possível pensar 'o teatro no Zoom' não como um 'teatro zumbi', mas antes como uma prótese, uma perna mecânica capaz de, de algum modo, 'substituir' ou 'transformar' a função da perna perdida" (Pessoa, 2020).

<sup>22</sup> Original: *Enquanto a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo, a tecnologia inclui a técnica, mas avança além dela. Há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas. Nessa medida, a arte tecnológica se dá quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos máqunicos, dispositivos estes que materializam um conhecimento científico, isto é, que já tem uma certa inteligência corporificada neles mesmos.* (Santaella apud Hobi, 2018, p. 55).



communication, even though there is a significant amount of noise in this communication. Everyone is constantly trying to put the pieces together. Network signals, connection speed, delay, space in the house, noise from the outside world, among other interferences that can impair the communication that the virtual show demands. These are some of the reasons why viewers prematurely leave the show. On the other hand, if the temptation to abandon is overcome, these same failures can build a purposeful aspect, as they place the viewer in a state of production in which he needs to complete what the technical failure has caused. Concerning these productive noises, new meanings can be generated, drawing a paradigm of connectivity.

One realizes, especially among performing arts artists, a great fear that the idea of technology could kill the very concept of Art when, in a virtual form of theater - which is one of the few found that goes according to social distancing measures - technology (and its advances or limitations) are definers of the possibilities and creative powers. In these cases, there is a nostalgia for the so-called stage play, also known as face-to-face theater, those in which actors did not need mediators and their presence was enough. Therefore, the presence of absence is evident, the presence of absence of presence. We hardly imagined that we would, at some point, be unable to be physically close. The sudden shock ended up arousing in the artists a sort of nostalgia for the presence. Like this,

(...) Technology and nostalgia have become codependents: new technology and advertising have stimulated artificial nostalgia - for the things we never thought lost - and anticipatory nostalgia - for the gift that eludes at the speed of a click. (...) Nostalgia reappears inevitably as a defense mechanism in a time of drastic historical changes and accelerated rhythms of life. But this defense mechanism has its own side effects (Boym, 2017, p. 156).<sup>23</sup>

If we manage to move the issues that have currently been into this place of lacking to everything we lose when we lose the physical interaction of the face-to-face theater, to the place of what exists, of everything that these other forms of Performing Arts are capable of producing, it is very likely that we have increasingly rewarding experiences. It would be necessary, therefore, to abandon the nostalgic experience for a while so that new paradigms can emerge from what exists - amid ambiguities, social chaos and paradoxes - shifting the specialty of the here and now as it was understood in the Performing Arts, to what is possible in our "here and now moments", resignifying both the presence and the means of creation themselves. Perhaps we could then enter into some new form of

---

<sup>23</sup> Original: (...) *tecnologia e nostalgia tornaram-se codependentes: a nova tecnologia e a propaganda estimularam a nostalgia artificial – pelas coisas que nunca pensávamos perdidas – e a nostalgia antecipatória – pelo presente que foge na velocidade de um click.(...) A nostalgia reaparece inevitavelmente como um mecanismo de defesa em um tempo de mudanças históricas drásticas e ritmos acelerados de vida. Mas esse mecanismo de defesa tem seus próprios efeitos colaterais (Boym, 2017, p. 156).*



power capable of transforming reality, which, as Ferreira Gullar already pointed out, has not been enough.



## References

BOYM, S. Mal-estar na nostalgia. **História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, v. 10, n. 23, 4 julho 2017. Disponível em: <<https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1236>>. Access on Sept 28 2020.

CATALÃO, M. A. P. Teatro virtual: teoria e prática. **ARJ – ArtResearch Journal / Revista de Pesquisa em Artes**, v. 3, n. 1, p. 92-106, 17 maio 2016. Disponível em <<https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/8203>>. Access on sept 12. 2020.

COHEN, R. Rito, tecnologia e novas mediações na cena contemporânea brasileira. **Sala Preta**, 3, p. 117-124, 2003. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57123>>. Access on Sept 22 2020.

COHEN, R. Performance e telepresença – comunicação interativa nas redes. **Concinnitas – Revista do Instituto de Artes da UERJ** no. 6, julho 2004. Available at: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/view/44492>>. Access on Sept 20 2020.

FOLHAPRESS. Teatro feito na pandemia marca retorno à era dos autores e dramaturgos. **Folha de Pernambuco**, 25/05/20. Available at: <<https://www.folhape.com.br/cultura/teatro-feito-na-pandemia-marca-retorno-a-era-dos-autores-e-dramaturgos/141653/>>. Access on Sept 20 2020.

GARROCHO, L. C. Materialidade cênica como linguagem. **Artefilosofia**, Ouro Preto, n.7,p. 198-206,out.2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufop.br:8082/pp/index.php/raf/article/view/812>>. Access on Sept 20 2020.

GRIFFERO, R. La Dramaturgia del espacio y el teatro de fin de siglo. **Revistes Catalanes am Accés Obert**. N. 33-34, p. 79-87, 2002. Disponível em: <<https://www.raco.cat/index.php/AssaigTeatre/issue/view/11684>>. Access on Oct 01 2020.

HOBİ, L. Da Cena Contemporânea e as Tecnologias Digitais. **Manzuá: Revista de Pesquisa em Artes Cênicas**, v. 1, n. 1, p. 52-65, 26 mar. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/manzua/article/view/15006>>. Access on Sept 20 2020.

LAZZARIS, F. O Ciberespaço é um palco: como os ambientes digitais criaram novos protocolos para performances online, em FRITSCH, V. H. (org.) **Dramaturgia: poéticas do moderno e do contemporâneo**. Rio de Janeiro, Bonecker, 2019, p. 135-145.

MARTINS, L. M. **Afrografias da memória, o reinado do rosário no Jatobá**. São Paulo: Perspectiva; Belo Horizonte: Mazza Edições, 1997.

MUNIZ, M. L. e ROCHA, M. A. A relação entre Teatro e Internet: tensionamento do tempo e do espaço do acontecimento teatral. **Pós: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes**, Escola de Belas Artes da UFMG, Belo Horizonte, v. 6, n. 12, p. 242-254, nov. 2016. Available at: <<https://eba.ufmg.br/revistapos3/index.php/pos/article/view/474>>. Access on Sept 15 2020.

PESSOA, P. O paradoxo da existência virtual (do teatro). Crítica da peça Onde estão as mãos esta noite? **Questão de Crítica. Revista eletrônica de críticas e estudos teatrais**. Rio de Janeiro, 9 de junho de 2020. Disponível em: <<http://www.questaodecritica.com.br/2020/06/o-paradoxo-da-existencia-virtual-do-teatro/#more-6732>>. Access on Oct 12 2020.

## How to quote this article

BÖNSTRUP, Camila. Teatro virtual e a nostalgia da Presença In: FAGUNDES, Patrícia; DANTAS, Mônica Fagundes; MORAES, Andréa (org.). **Pesquisa em Artes Cênicas em Tempos Distópicos: rupturas, distanciamentos e proximidades**. Porto Alegre: PPGAC-UFRGS/Faísca Design Jr., 2020. Cap. 2. p. 397-413.