

# O teatro na cultura da convergência: Algumas considerações sobre Jukebox Vol.1

Camila Peruchi<sup>1</sup>

54

## Resumo:

O presente trabalho, fundamentado no conceito de cultura da convergência e na prática teatral contemporânea, objetiva analisar a peça Jukebox Vol.1, da Cia. teatral curitibana Vigor Mortis, e discutir as implicações do atual contexto para o teatro, comentando os seus resultados formais mais relevantes, como a intermedialidade, a relação entre o teatro e o ciberespaço e as diferentes recepções que essa relação enseja.

**Palavras-chave:** Mídias. Teatro. Sociedade.

## Abstract:

This work, based on the concept of convergence culture and on contemporary theater practice, aims to analyze the play Jukebox Vol.1, by the theater company Vigor Mortis from Curitiba, Brazil. Moreover, it intends to discuss the implications of the current context for theater, by commenting its most relevant and formal results, like intermediality, the relation between theater and cyberspace and the different receptions that this relation enables.

**Keywords:** Media. Theater. Society.

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Teoria e História Literária pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

## Introdução

Ao relacionar conceitualmente o teatro, com seus 2,5 mil anos de história no ocidente, e a cultura da convergência, torna-se fundamental não considerá-lo como uma mídia única. Entende-se, assim, por mídia qualquer suporte de difusão de informações que constitua simultaneamente um meio de expressão e um intermediário capaz de transmitir uma mensagem a um grupo<sup>2</sup>; daí considerar o teatro uma mídia, enquanto meio de expressão cultural. Há, portanto, primeiramente, que questionar o estatuto de pureza do teatro, muitas vezes conferido também aos demais meios de comunicação. Discussão que cabe também à teoria dos gêneros. Assim, como aponta Mitchell (1994 apud Rajewisky 2012), todas as mídias são mistas e todas as representações são heterogêneas. Com o teatro não poderia ser diferente, por uma simples razão: constituiu-se, em sua origem, pela dialética entre texto e cena, sendo, portanto, uma arte que mescla o verbal e o visual em sua materialidade específica.

55

Desse modo, refletir sobre as relações existentes entre texto e cena direciona-nos a um debate que abarca a encenação, o estatuto da palavra no teatro e a interpretação do texto dramático (PAVIS, 2007). Ao retornarmos à origem mesma da dimensão espetacular do texto dramático, no teatro grego, nota-se o seu caráter multimidiático para além do texto e da cena ao trazer em sua composição, por exemplo, o coro (música) e a declamação das falas, que têm métrica e ritmo específicos (próprios do gênero poesia).

Por ser, no entanto, uma arte já consolidada historicamente, o teatro é considerado uma mídia única que possui uma qualidade plurimidiática *per si*, indispensável para a constituição e significação da encenação inteira. O teatro é, portanto, desde sua origem, compreendido em sua unicidade, apesar de contar em sua materialidade com duas ou mais formas de articulação midiáticas, o que permite, desse modo,

---

2 Definição do Dicionário online de português, disponível em [www.dicio.com.br](http://www.dicio.com.br). No glossário da obra Cultura da Convergência, o termo é utilizado como sinônimo de meios de comunicação, definido por Lisa Gitelman como “estruturas de comunicação realizadas socialmente, em que estruturas incluem tanto as formas tecnológicas quanto seus protocolos concomitantes, e em que a comunicação é uma prática cultural” (GITELMAN apud JENKINS, 2012, p.383). Não se deve confundir, portanto, sistemas de distribuição de informações – das quais as tecnologias são exemplos – com meios de comunicação, compreendidos em sentido amplo enquanto sistemas culturais.

vislumbrar o caráter de constructo histórico e social de mídias, mesmo daquelas, muitas vezes, tomadas como “individuais” (RAJEWISKY, 2012). O fato de o teatro ser tomado como uma mídia individual, embora híbrida, não o isenta, portanto, de ser compreendido historicamente.

Nesse sentido, o que se tem notado, a partir do contexto atual de cultura da convergência é que, para além da simples combinação de mídias, há um cruzamento delas no teatro que aponta para uma convergência de linguagens que modifica a própria linguagem do fazer teatral. Para Jenkins (2012), pensador e crítico das tendências da mídia contemporânea, a palavra convergência é capaz de definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais. Nesse sentido, torna-se necessário compreender como as novas tecnologias, as novas mídias e as novas formas de vida e de arte participam do teatro.

Santaella (2003), para compreender a emergência do momento atual, da cultura digital e do que Jenkins (2012) chama de cultura da convergência, distingue seis eras culturais na história da humanidade: oral, escrita, impressa, de massa, das mídias e digital. Para ela, a era industrial, com o seu sistema de produção em série e com o advento primeiro do jornal e da fotografia seguido, mais tarde, do surgimento da televisão, possibilitou uma mídia que, enfim, se destinasse à recepção coletiva. Surgiu, desse modo, a ideia do homem de massa, consumidor passivo de conteúdos que eram, também, pautados pela ideia de um novo tipo de consciência coletiva. Esse contexto, no entanto, foi sendo gradativamente modificado pela introdução de novas tecnologias, processo denominado por Santaella (2003) como cultura das mídias. A cultura das mídias preparou, desse modo, o caminho para a cultura digital a partir do momento em que fez com que a TV convivesse progressivamente com outros meios e tecnologias que apresentavam uma lógica distinta daquela empregada pelos meios de massa, possibilitando novos processos comunicacionais, como o *narrowcasting*, a partir do qual revistas especializadas, videocassetes e outros serviços passaram a atender a grupos demográficos cada vez menores: “Assim, consumidores tinham, aos poucos, os seus hábitos exclusivos de consumismo automático convivendo com hábitos mais autônomos de discriminação e escolhas próprias” (SANTAELLA, 2003, p.82).

O processo assinalado acima por Santaella (2003) intensificou-se ainda mais com o surgimento dos computadores pessoais portáteis, que fez com que os espectadores fossem também usuários, modificando a relação receptiva de sentido único com o televisor para o modo interativo e bidirecional exigido pelos computadores.

[...] os novos hábitos introduzidos pelos meios interativos não foram tão abruptos como alguns podem pensar. Eles foram gradativamente introduzidos pela cultura das mídias. O que hoje está nitidamente acontecendo com as redes e deverá prosseguir com a TV interativa, as mídias “desmassificadoras” (TV a cabo, videocassete) já haviam introduzido, isto é, minar os fatores de centralização, sincronização e padronização característicos dos meios de massa, ao promover maior diversidade e liberdade de escolha. (SANTAELLA, 2003, p.82)

No entanto, caberia questionar, na contramão do otimismo empregado pela maioria dos teóricos e estudiosos do ciberespaço, se essas escolhas não seriam feitas com a perda da capacidade de avaliação das dinâmicas sociais mais amplas, de modo que elas, muitas vezes, não se dão no sentido de criticar e/ou recusar o mundo existente, mas de aprofundar-se nele, incorporando seus pressupostos teóricos e práticos, inconscientemente. Há que se levar em conta, ainda, até que ponto é mesmo possível falar em liberdade de escolha em um mundo em que as possibilidades de escolha já estão postas. Sendo este um campo tão novo e tão vasto, com implicações na área da literatura, da filosofia, da sociologia, da psicologia, em suma, em todos os campos da vida, não procuramos respostas definitivas aos questionamentos aqui levantados. Antes, procuramos contribuir para o debate sem deixar de lado o aspecto crítico e, portanto, as possibilidades positivas e negativas, das mudanças históricas aqui descritas.

Isso porque a cultura da convergência, como fica claro na introdução da obra de Jenkins (2012), não deve ser compreendida apenas como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos (processo do qual o celular é o exemplo mais ilustrativo). Deve ser antes entendida como uma transformação cultural que, em um contexto mais amplo, abarca a colisão, muitas vezes orgânica, de velhas e novas mídias; o encontro de mídias corporativas e alternativas, possibilitado pelo ciberespaço; e a interação, muitas vezes imprevisível, das instâncias de poder do produtor de mídias e de seus consumidores (a exemplo, os desdobramentos do romance *Harry Potter* por meio das *fanfictions*).

Assim, para Jenkins (2012), esse contexto propicia a inteligência coletiva e a cultura participativa que se distingue da passividade que, outrora, caracterizava o comportamento dos espectadores e/ou usuários dos meios de comunicação. Segundo Lévy (1999), a inteligência coletiva é propiciada pelas comunidades virtuais e pelas suas capacidades de gerar discussão e colaboração entre seus membros. Pode ser, portanto, compreendida como uma nova forma de poder em contraposição às grandes corporações midiáticas hegemônicas, na medida em que aproxima a cultura popular da cultura predominante. Pode, no entanto, ser questionado o estatuto de coletividade dado a esse tipo de participação. Como cita Lehmann (2007), grupos de interesse podem se encontrar e trocar suas experiências, mas trata-se de experiências principalmente privadas. A internet passa a ser, assim, nas suas palavras, um espaço para a “generalização da subjetividade” (LEHMANN, 2007, p.368) e não para atos de comunicação que situem o sujeito no campo de uma tomada de decisão responsável e responsabilizada.

Além disso, deve-se levar em consideração o modo como o ambiente de cultura participativa nas redes pode ser canalizado pelo capitalismo, o que fica claro com as produções da indústria cultural, aliás, únicos objetos de análise de Jenkins (2012) para exemplificar na prática as transformações geradas por dado contexto. Se ele, no entanto, se debruça sobre as narrativas transmídias, *reality-shows*, seriados e *fanfictions*, o presente artigo objetiva discutir, a partir do conceito de cultura da convergência e do advento cada vez mais rápido e frequente das novas tecnologias no palco, as implicações desse contexto para o teatro<sup>3</sup> e suas formas tradicionais. Acredita-se, portanto, que o teatro, enquanto meio de comunicação, pode também ensinar sobre o estágio atual de nossa cultura, no que concerne à sua produção e recepção, na medida em que seu estatuto está sendo transformado pela introdução de novas tecnologias e pela adoção de uma nova postura estética.

---

3 Do grego, *theatron*. Designava, em sua origem, o lugar de onde se vê o espetáculo, portanto, o lugar dos espectadores. Mais tarde, no entanto, será concebido também como o edifício inteiro, e depois como a arte dramática ou a obra de arte dramática (PAVIS, 2007). Para o presente artigo, entende-se como teatro a obra de arte dramática compreendida enquanto texto e cena. Não confundir com drama, forma situada historicamente.

### **Relações entre a cultura da convergência e o teatro pós-dramático: algumas características**

Se, por um lado, como já mencionado, a cultura digital se contrapôs à cultura de massa ao propor um modo diversificado de recepção e produção de informação, também o teatro que floresceu a partir da década de 1970 assumiu, na visão de Lehmann (2007), uma proposta de contraponto ao processo de totalização da indústria cultural e tornou-se “uma resposta à comunicação social modificada sob as condições da ampla difusão da tecnologia da informação” (LEHMANN, 2007, p.27).

Assim, algumas<sup>4</sup> produções teatrais contemporâneas<sup>5</sup> iniciaram uma recusa do texto como modo de negação do drama já incorporado pela indústria cultural. Abandonaram, portanto, o posicionamento textocêntrico, segundo o qual a cena ou procura dar e redizer o texto ou se distancia dele, criticando-o e relativizando-o por uma visualização que não o redobra. Com isso, radicalizaram-se processos formais já iniciados pelas vanguardas do século XX e por Bertolt Brecht. Dentre esses processos formais estão a fragmentação da narrativa, a multiplicidade de estilos – que mescla música, pantomima, dança –, o uso de novas mídias, a proximidade do teatro com a *performance*, o uso de elementos hipernaturalistas, a expressão cênica do silêncio, a significação gestual, entre outros. Assim, para Lehmann (2007), embora Brecht tenha realizado a introdução de uma série de elementos

---

4 Vale frisar que o teatro burguês e o teatro dialético nunca deixaram de existir, apesar da nova postura estética de algumas produções dramáticas. Não se tem a intenção, portanto, de generalizar. Afinal, nos anos 1970, só para citar o Brasil, Chico Buarque retomava a força da palavra contra 1) a ditadura política, 2) a tentativa de instrumentalização da linguagem, 3) os pós-dramáticos, ao se preocuparem só com o corpo e se esquecerem da linguagem. Cf, a esse respeito, o Prefácio da peça *Gota d' água*, escrito por Chico Buarque e Paulo Pontes e publicado com a primeira edição da peça, em 1975.

5 Não incluo, nesse contexto de análise, as produções como as *performances* ou *performance art*, expressão que poderia ser traduzida por “teatro das artes visuais”, sendo uma atividade multimidiática que associa, sem preconceber ideias, artes visuais, teatro, dança, música, vídeo, poesia e cinema. É apresentada, muitas vezes, não em teatros, mas em museus ou galerias de arte (...). É também apresentada por um *performer* que não tem que ser, necessariamente, um ator desempenhando um papel, mas sucessivamente recitante, pintor, dançarino e, em razão da insistência sobre sua presença física, um autobiógrafo cênico que possui uma relação direta com os objetos e com a situação de enunciação (PAVIS, 2007, p.284).

formais épicos no drama, o seu teatro continuava pautado pela fábula, pela representação de um mundo social. Daí o motivo pelo qual o teatro atual pode ser chamando também de pós-brechtiano, com a ressalva de que não se trata de negar os alcances formais já realizados por Brecht, mas de radicalizá-los e concretizá-los em recursos novos.

Lehmann (2007), como aponta Sérgio de Carvalho no prefácio à sua obra *Teatro pós-dramático*, amplia o significado do conceito dramático. Para ele, dramático é todo teatro baseado num texto com fábula, em que a cena teatral serve de suporte a um mundo ficcional. Certamente, a teoria e o conceito de Lehman (2007) são úteis para se pensar as artes que negam o texto, mas, por generalizar, deixam a desejar quando tentamos nos referir justamente a um conjunto de produções que não é plano, como nos dão mostra tanto a tradição de teatro burguês e de teatro dialético, quanto algumas produções contemporâneas que podem ser consideradas pós-dramáticas por outras características (que ele mesmo elenca), que não necessariamente a ausência do texto dramático. Este é o caso, por exemplo, da peça que se pretende analisar, *Jukebox Vol.1*.

Enquanto os grandes teatros, sob a pressão das normas correntes da indústria do entretenimento, tendem a não ousar afastar-se do consumo fácil das fábulas sem problemas, novas estéticas teatrais praticam resolutamente a recusa da ação única e da perfeição do drama, sem que isso signifique *per se* uma recusa do moderno. (LEHMANN, 2007, p.33)

Daí também a relação deste teatro com a tradição, à medida que pressupõe a continuidade da recusa formal do drama que já havia sido iniciada pelas velhas estéticas e por muitas de suas práticas. Somado a isso, como cita Santaella (2003), as misturas de meios tecnológicos presididos pela informática e pela teleinformática, imbricados pela convergência das mídias, transformou as hibridizações das mais diversas ordens em princípio constitutivo de muitas artes da contemporaneidade. Assim, o crescente aumento e a posterior onipresença das mídias no palco deram início a uma gama de práticas teatrais diversificadas que, devido à quantidade de características que lhes podem ser apontadas, definem um modo de discurso teatral novo e multifacetário, designado por Lehmann (2007) como teatro pós-dramático por procurar operar para além do drama sem, no entanto, negá-lo:

“Após” o drama significa que este continua a existir como estrutura – mesmo que enfraquecida, falida – do teatro “normal”: como expectativa de grande parte de seu público, como fundamento de muitos de seus modos de representar, como norma quase automática de sua drama-turgia. (LEHMANN, 2007, p.33,34)

No que se refere à recepção, o teatro pós-dramático pretende, a partir do pressuposto formal básico de sua produção – ir além do drama –, o desaparecimento de um teatro de sentido e síntese, que possibilite uma interpretação totalizadora e única pelo público, cada vez mais desapassivado diante de um teatro que se mostra em sua realidade própria de teatro e que não se pretende mais como representação do mundo.

Assim, nota-se que a essência do teatro, enquanto prática social e histórica, não pode ser definida e delimitada *a priori*, pois, enquanto expressão simbólica, o teatro reflete as mudanças da sociedade e do momento histórico no qual está inserido. Cabe, nesse contexto, retomar o questionamento de Benjamin (1987) sobre a fotografia: a questão correta não é perguntar se a fotografia é uma arte, mas o que é a arte no mundo em que há a fotografia. Não há dúvidas de que o teatro que se utiliza das novas mídias configure um novo tipo de arte, dado que toda atividade humana tem um caráter estético que remete ao artístico. No entanto, interessa ainda questionar o que seria um teatro possível em um mundo marcado pela convergência das mídias e pelo ciberespaço.

Não se deve perder de vista que essa questão envolve vários aspectos, que vão da produção e distribuição à recepção desse teatro, ou seja, há que se considerar também qual o seu efeito em um público que está circunscrito nesse contexto, caracterizado por novas relações sociais e midiáticas. Devido à pluralidade de formas que assume o teatro pós-dramático nesse momento, como já citado, interessa tomar como objeto de análise uma produção que articule o campo da presença física de atores e espectadores – o que marca o teatro e o difere da recepção individual típica do romance – com o ciberespaço e que tenha também o adicional da participação do público na produção do artefato artístico. Para tanto, o objeto de análise será a peça *Jukebox Vol.1*, de 2013, da companhia teatral curitibana Vigor Mortis. O objetivo é buscar compreender em que medida o contexto atual, da cultura da

convergência, influencia o fazer teatral e quais as suas principais consequências formais, como a intermedialidade<sup>6</sup> e a relação entre o teatro e o ciberespaço, considerando as diferentes formas de recepção que essa relação enseja. Para isso, o artigo se restringirá à discussão formal sobre a peça, pois não entrará no mérito dos textos de cada monólogo, o que, evidentemente, teria importância para uma análise mais complexa da obra. Antes, pretende-se fazer uma análise da forma ou, segundo Szondi (2011), do enunciado da forma, que já é um discurso - um conteúdo - que importa tanto ou mais do que o nível temático.

### **A Cia. Teatral Vigor Mortis e a peça *Jukebox Vol.1***

Devido às limitações de um artigo, iremos nos deter na discussão sobre alguns elementos dessa montagem, acompanhando, principalmente, seu caráter estético plurimidiático, sua presença no ciberespaço e as diferentes formas de recepção e seus efeitos. Cumpre destacar que não temos o objetivo de esgotar qualquer possibilidade analítica, mas de apontar caminhos pertinentes para a investigação sobre a relação entre arte e sociedade, sem desconsiderar o aspecto histórico dessa discussão formal. A peça em questão enseja essa perspectiva, porque, sem deixar de ser teatro com presença do público, utiliza a internet para que alguns espectadores a vejam, necessariamente com outros olhos, o que cumpre destacar. Detalhes serão especificados em momentos determinados.

A companhia teatral Vigor Mortis, dirigida por Paulo Biscaia Filho, surgiu em 1997 na cidade de Curitiba e declara como sua missão explorar possibilidades de horror e violência como forma de linguagem artística. Além disso, a Cia. procura aliar o uso de recursos multimídia de forma orgânica com a dramaturgia e a interpretação. Objetiva, assim, levar cena, texto e interpretação ao limite entre a linguagem teatral e audiovisual. Para tanto, desenvolve inúmeros projetos relacionados não só com a intermedialidade, mas também com o diálogo entre os gêneros. É o que ocorre, por exemplo, com o projeto Cena HQ, resultado de uma parceria entre o grupo e o quadrinista José Aguiar. O projeto propõe a leitura dramática de obras relevantes

---

6 Termo também referenciado como transmedialidade e intermedialidade.

de quadrinhos, com estilos diversos, produzidas por grandes autores brasileiros dos últimos tempos e é visto pelos seus organizadores como uma oportunidade de oferecer um contato mais íntimo do leitor com a leitura. Das histórias de quadrinhos lidas pela Companhia, estão atores como Lourenço Mutarelli, André Diniz e Daniel Galera.

O grupo produz também suas próprias histórias em quadrinhos, como a *Vigor Mortis Comics*, e experimentos audiovisuais, como os longas metragens *Morgue Story: Sangue, Baiacu e Quadrinhos e Nervo Craniano Zero*, filme do gênero horror cômico que rendeu a apresentação no Spooky Movie International Horror Film Festival e os prêmios de melhor diretor a Paulo Biscaia Filho no New Orleans Horror Film Festival e de melhores efeitos no Thriller Chiller de Grand Rapids, em Michigan. Conta também com a produção de curtas como *O Coração que Falava Demais e Nevermore – Três pesadelos e um delírio de Edgar Allan Poe*, composto por quatro curtas metragens adaptados das obras *Morella, O Corvo, Ligeia e Berenice*.

As produções teatrais da companhia são muitas, entre elas estão *Morgue Story* (cujas cenas, mais tarde, deram origem ao longa metragem), *Garotas Vampiradas Nunca Bebem Vinho, Hitchcock Blonde, Graphic, Pincéis e Facas e Jukebox Vol.1*, que nos interessa mais de perto. A peça *Jukebox Vol.1* (produção de Marco Novack, cenário de Guenia Lemos, trilha sonora de Demian Garcia e Kenni Rogers no elenco) remete, logo no título, a uma máquina musical operada por moeda, típica de bares e lanchonetes da América do Norte dos anos 1950. A máquina, semelhante a uma caixa de madeira, carrega discos compactos de vinil com várias composições. Para ouvir uma das músicas, deve-se inserir uma moeda e apertar o botão correspondente à canção desejada. Todos do ambiente ouvirão a música escolhida.

No espetáculo da Vigor Mortis, a Jukebox pode ser considerada uma instalação idealizada por Biscaia e concebida pela atriz e designer Guenia Lemos com o objetivo de intrigar o público que, na compra dos ingressos, pode se dispor – ou não – a escolher uma das oito músicas da jukebox na peça. Caso se disponibilize, participará de um sorteio na hora do espetáculo e, se for sorteado, será uma das seis pessoas que poderá subir ao palco para escolher uma das oito canções disponíveis. Os botões correspondentes às canções são assinalados por símbolos que remetem ao enredo do monólogo que será visto. Todas as músicas

são do cantor australiano Nick Cave, e a maioria delas é instrumental, instaurando uma atmosfera de suspense e tristeza; promovendo, em suma, a identificação dramática. Elas funcionam de pano de fundo para a fala de cada um dos personagens que realizarão um monólogo. Vale lembrar que o espetáculo se enquadra, segundo a crítica teatral e de acordo com a própria proposta de linguagem artística da companhia, no gênero terror. O público, ao entrar no teatro, receberá um fone de ouvido sintonizado na frequência 88.5, através do qual poderá ouvir as músicas e a voz do ator.

Quando um dos espectadores sobe ao palco para apertar o botão da máquina e escolher sua música, ele pode, por meio de uma janela presente na grande caixa de madeira que representa a jukebox, ver o ator, Kenni Rogers, representando a cada canção um personagem diferente. O ator é filmado ao vivo e sua imagem transmitida no telão, sobreposta a imagens fílmicas em branco e preto relacionadas com a narrativa contada por determinado personagem. A peça é formada, portanto, por seis monólogos referentes a seis personagens e a história de cada um deles relaciona-se a violência, amor e assassinato. Assim, a cada mudança de música, haverá uma mudança de personagem. O ator troca de roupa e acessórios caracterizadores dentro da caixa e a sua imagem continua sendo projetada no telão mesmo nesses momentos. Os demais espectadores verão as mesmas cenas por uma projeção que mostra o que está acontecendo na caixa. Ao final de cada música, outra pessoa do público, como indica uma voz *in off* que também agradece pelo olhar da plateia, deve se aproximar e fazer a sua seleção.

Percebe-se assim que, no caso dessa peça, o conceito de dramático, segundo Lehmann (2007), entendido sobretudo como negação da fábula, ainda persiste. Os seis personagens dizem textos pré-existentes que, no entanto, estão inseridos em uma dinâmica diferenciada. Os personagens ainda se definem essencialmente por seus discursos, mas a estrutura do espetáculo é marcada pela fragmentação e por monólogos, o que faz com que a peça seja caracterizada pela ausência de conflito dramático entre personagens. Isso acontece porque o diálogo, enquanto motor movente do drama, é negado por meio da predominância de monólogos e da estética da fragmentação.

A noção de fragmento deriva de uma escrita que entre em total contradição com o drama absoluto. Este é centrado, construído, composto na perspectiva de um olhar único e de um princípio organizador; sua progressão obedece às regras de um desdobramento cujas partes individuais engendram necessariamente as seguintes, coibindo os vazios e os começos sucessivos. O fragmento, ao contrário, induz à pluralidade, à ruptura, à multiplicação dos pontos de vistas, à heterogeneidade. (SARRAZAC, 2012, p.88)

É preciso lembrar que a estética do fragmento retoma a ideia romântica alemã de que a obra de arte é um *médium-de-reflexão*, ou seja, um lugar para se exercitar a crítica e o pensamento reflexivo, que devem ser incorporadas à obra que, para tanto, deve ser constitutivamente inacabada. Talvez o teatro pós-dramático esteja, portanto, conseguindo chegar a isso por meio de outras mídias e da fragmentação. No entanto, caberia questionar se de fato o caráter crítico, que depende de uma formação complexa que não se restrinja à razão instrumentalizada, pode se ajustar a um cenário de fragmentação tão completa que impeça a formação de uma totalização, mesmo que momentânea e falsa, necessária como momento heurístico.

Para Szondi (2011), na tradição do teatro dialético há o uso da fragmentação, no entanto o eu épico deve organizá-la e justificá-la. Embora haja a escrita descontínua, há sempre a necessidade da sua montagem. A título de exemplificação, é nesse sentido que Lehmann (2007) designa alguns recursos formais empregados pelo teatro pós-dramático como pós-brechtianos. Vale reforçar, no entanto, que, ao serem radicalizados, os recursos formais podem se transformar em recursos novos e passam a cumprir nesse novo contexto, inclusive, outras funções. É por isso que, na opinião de Pasta Jr. (2008), a cena teatral contemporânea não ultrapassou Brecht para frente, mas para trás, superando-o regressivamente. Além disso, a sobreposição e a recorrente interrupção abrupta das cenas podem se um reflexo formal da percepção midiática fragmentada. Assim, nota-se que, embora haja um esforço teórico em compreender algumas produções teatrais contemporâneas como negação da percepção imposta pela indústria cultural, há um limite tênue entre negá-la e reafirmá-la, já que, muitas vezes, há a adesão a algumas de suas características.

Percebe-se também que a peça, ao não esconder a troca de figurino do ator e explicitar o seu caráter de processo (por exemplo, quando a voz *in off* agradece pelo olhar do público ao fim de cada quadro e anuncia o começo de mais um), se mostra em sua realidade própria de teatro e não se pretende mais como representação de um mundo já acabado e ilusório. Para Lehmann (2007) – e aqui se concorda com ele –, há a tentativa de reeducar o olhar do público para uma nova concepção de espetáculo.

Vale a pena destacar que, além disso, apenas seis canções podem ser escolhidas por apresentação. Sendo assim, sempre duas canções do repertório (e, conseqüentemente, duas cenas), ficarão fora do espetáculo, o que faz com que cada apresentação seja diferente da outra. Se alguém desejar, poderá voltar para tentar ver as duas cenas não vistas e as duas músicas não escutadas, mas sempre será um risco. A peça também pode ser vista no ciberespaço, no mesmo horário da encenação ao vivo, abrindo um novo campo de investigação da relação entre teatro e o ciberespaço, pois rompe a exigência da presença física do espectador no teatro, sem de todo rompê-la, pois sem os espectadores no teatro não haveria apresentação – quem escolheria as músicas? Além disso, para os presentes no teatro, além do telão, há a cena viva da Jukebox e o espectador diante dela, o que não será visto pelos que estão em casa.

### **Intermedialidade, ciberespaço e teatro: uma reflexão sobre a peça Jukebox Vol. 1 e o teatro pós-dramático**

Ao se referir à intermedialidade, deve-se considerar que se trata de uma concepção ampla e, portanto, não é possível excluir as demais variações possíveis do conceito. Assim,

Independente das várias tradições de pesquisa apresentarem diferenças importantes quando submetidas a um olhar mais atento, parece existir um (certo) consenso, entre os estudiosos, com relação à definição de intermedialidade *em sentido amplo*. Em termos gerais, e de acordo com o senso comum, “intermedialidade” refere-se às relações entre mídias, às interações e interferências de cunho midiático. Daí dizerem que “intermedialidade” é, em primeiro lugar, um termo flexível e genérico, “capaz de designar *qualquer* fenômeno envolvendo

mais de uma mídia” (WOLF, 1999, p.40-41), ou seja, qualquer fenômeno que – conforme o prefixo *inter* indica - ocorra num espaço *entre* uma mídia e outra(s). Logo, o cruzamento de fronteiras midiáticas vai constituir uma categoria fundadora da intermedialidade. (RAJEWISKY, 2012, p.52)

Nota-se, assim, observando a peça *Jukebox Vol. 1*, que as novas tecnologias midiáticas, ao serem inseridas na peça, permitiram que um mesmo conteúdo fluísse por canais diferentes – projeção, ao vivo e na internet – e assumisse formas distintas de significação e, consequentemente, de recepção.

O conteúdo de um meio pode mudar (como ocorreu quando a televisão substituiu o rádio como meio de contar histórias, deixando o rádio livre para se tornar a principal vitrine do rock and roll), seu público pode mudar (como ocorre quando as histórias em quadrinhos saem de voga, nos anos 1950, para entrar num nicho, hoje) e seu status social pode subir ou cair (como ocorre quando o teatro se desloca de um formato popular para um formato de elite), 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. (JENKINS, 2012, p.41)

Observa-se que o sistema maior de operações de comunicação no qual o teatro se insere no momento atual produziu mudanças significativas em sua forma de linguagem. Apesar de multimidiática, como já mostrado, não se trata mais de identificar fronteiras tangíveis entre mídias individuais que compõem o teatro, mas de constatar que essas mídias se contaminam ou, para usar o termo de Jenkins (2012), colidem, a ponto de modificarem-se uma a outra e de modificarem, inclusive, o sistema de significação no qual estão inseridas, a saber, o próprio teatro.

No caso específico da peça *Jukebox*, caberia perguntar se o espectador que não vê a presença física do ator no palco, mas só suas imagens projetadas, ainda está assistindo a uma peça ou a um filme. Cabe a mesma questão no caso de quem opta por comprar o ingresso do espetáculo, mas assisti-lo pela internet. Nesse caso, esse processo é ainda mais radicalizado, já que não há, por exemplo, o exercício do olhar que pode transitar do palco (físico) para imagem imaterial (na projeção). As imagens em geral – primeiro as fotográficas

e, mais tarde, os seus movimentos em reproduções em vídeo – sempre exerceram fascínio ao modificarem a apreensão da realidade imediata, que se torna perceptível por meio de objetos (câmara fotográfica, câmara filmadora) e não mais por meio da visão. A apreensão mediada da realidade constitui, nesse sentido, um problema filosófico, como deixa claro o ensaio de Benjamin (1987) ‘A obra de arte da época de sua reprodutibilidade técnica’. Como cita Lehmann (2007), não é de hoje, portanto, que as imagens fotográficas e eletrônicas atuam sobre a imaginação e sobre o imaginário de maneira muito mais forte do que o corpo vivo, a ponto de ser necessário questionar se ele não tem se tornado cada vez mais supérfluo no palco.

O que é interessante nessa peça, no entanto, é que, para quem a assiste ao vivo, ela joga justamente com a presença e a não-presença do ator. Os espectadores sabem que o ator está dentro da jukebox, mas ele só pode ser visto por meio da câmara que o filma e transmite sua imagem no telão, suscitando, nas palavras de Lehmann (2007), a experiência de sua essencial inacessibilidade. O teatro, no entanto, que se configura justamente a partir da comunhão de um mesmo tempo e espaço entre palco e plateia, estabelece uma nova relação entre eles: não deixando de se constituir no mesmo tempo e espaço, a realidade dentro da jukebox não pode ser captada se não pela mediação da câmera, exceto para quem escolhe a música, o que contribui para a sensação de que aquela realidade existe, mas não pode ser vista por todos, somente assistida. Essa sensação se acentua quando no palco se vê alguém da plateia acessando com os olhos algo que os espectadores apenas desconfiavam o que seja. Há, portanto, um jogo com a experiência do espectador que vivencia o conflito entre o corpo presente e a manifestação imaterial de sua imagem dentro de uma mesma encenação. Criam-se, assim, dois níveis de realidade que, apesar de semelhantes, são diversos, o que gera a possibilidade de encarar toda a percepção com uma dúvida permanente, configurando o que Lehmann (2007) designa como uma “estética da desconfiança” pós-brechtiana.

Para o espectador que assiste as cenas na tela, mas que também escolhe uma música e vê uma das cenas diretamente dentro da jukebox, é a percepção que muda de plano. O que era cinema passa a ser teatralizado, e o que era teatro torna-se cinematográfico. A peça tenta integrar, assim, a percepção diferenciada do cinema e do teatro e

faz com que o espectador procure ter consciência delas, ou, ao menos, que as vislumbre. O tema da proximidade e da distância do público em relação ao ator é assim abordado. Cabe nesse contexto a reflexão feita por Lehmann (2007) sobre uma coreografia de Hans van Manen em que uma dançarina é filmada por um operador de câmara no palco e, simultaneamente, tem sua imagem mostrada em uma grande projeção: “Trata-se aqui do peculiar vestígio da presença. O que não se nota mais na televisão, isto é, o fato de que existe uma pessoa real “atrás” da imagem (quando ela não é virtual) é evidenciado sensorialmente pela sequência de presença real e vestígio, da convivência do público com a dançarina, e em seguida de separação.” (LEHMANN, 2007, p. 378). Em um dos quadros, o ator faz uso de um *vocalizer* (modalização vocal) que instaura o contraste entre um corpo humano (ainda que presente em tela) e uma voz artificial.

É imprescindível em um estudo que pretenda analisar o emprego das novas tecnologias no palco que se busque compreender qual a dimensão ideológica desse uso. Cumpre assim assinalar, junto com Lehmann (2007), que as tecnologias nunca foram avessas ao teatro. Muito pelo contrário, sempre estiveram presentes, a serviço da simulação da realidade, os aparatos de iluminação, os truques de bastidores, os jogos de som, enfim, o auxílio da técnica. No entanto, em cada contexto, cumpriam uma função diferenciada. Piscator fez uso de fotografias e imagens filmicas como recurso épico, fazendo-as funcionar como princípio narrativo. As imagens serviam como documentos, compunham uma referência à História e, portanto, ao que era externo ao palco. Brecht buscou inserir os novos meios de comunicação no teatro, como o rádio e o cinema, resignificando-os a ponto de funcionarem como elementos para a compreensão do público acerca de seu momento social. As novas tecnologias eram, portanto, uma forma de efetivar o diálogo crítico entre palco e plateia.

Não são estas, no entanto, as funções das mídias na peça Jukebox. Aqui, as novas tecnologias, como a projeção do ator sobreposta a outras imagens filmicas, parecem funcionar como uma espécie de extensão cognitiva do palco, contribuindo para novas formas de percepção. Estão, nesse sentido, relacionadas com a experiência dos espectadores. Mesmo a opção da concepção do espetáculo pelo uso de fones de ouvido e não pela música ambiente pode configurar um novo

tipo de alheamento, à medida que contribui para a acentuação da ilusão cênica, já que isola o público não só de qualquer som externo, mas também do contato eventual que poderia haver entre os espectadores. Instaure-se, assim, um ambiente privado de segurança decorrente da impossibilidade física de entrar em contato com o mundo ao redor.

Ao fazer a plateia estar reunida, mas separada, a peça simula com ironia uma situação de alienação do mundo que é comum no modo de percepção e de apreensão da realidade hoje em dia: a subjetivação extrema da vida social. A contradição é que, justamente agora, que as pessoas desligaram seus celulares e se propuseram a ficar com os outros por algum tempo, elas são instigadas a se ausentarem dos outros. É o espaço compartilhado (da sala de espetáculo e da projeção) que permite a ironia dessa situação. O limite disso é a peça vista com cada um em sua casa, com fone de ouvido e na tela do computador, e no final pagando online pela encenação, o que é outra alternativa oferecida pelo espetáculo, mas que acarreta, sem dúvidas, outra forma de significação e recepção.

70

Isso reforça a ideia de que o espetáculo multimídia não é simplesmente uma representação que recorre ao uso de outras mídias, mas que, ao fazê-lo, introduz outra dimensão no espetáculo vivo habitualmente definido pelo encontro entre um ator e um espectador (PAVIS, 2007). Assim, embora a internet possa ser potencial possibilitadora de participação aos seus usuários, no caso do teatro visto online é possível afirmar que ela atenua justamente o grau de participação de seus espectadores, entendida, no contexto teatral, enquanto o compartilhamento de um tempo-espço comum entre plateia e atores: “Também na participação teatral há um fator interativo, e sem nenhuma participação a “inter”-ação não seria nada mais do que uma forma disfarçada da utilização solitária de um instrumento” (SAVRAN, 1988 apud LEHMANN, 2007). Para quem assiste a peça online, está eliminada a possibilidade de escolher uma música na jukebox e de exercitar o jogo do olhar, já descrito anteriormente. Nesse sentido, a recepção do espetáculo visto solitariamente, em um ambiente confortável, seguro, em uma tela, com fones e isento do convívio social se assemelharia à recepção do romance. Não seria de se esperar, portanto, que o teatro pós-dramático como o teoriza Lehmann (2007), na tentativa de ser uma resposta e um contraponto à comunicação social modificada, propusesse um desvio do dispositivo midiático e não o seu emprego?

Parece, inclusive, que há a possibilidade dessa alternativa ser uma ironia, justamente pelo fato de as pessoas que optaram por ela saberem que havia a possibilidade de estar em um lugar comum, ao vivo. Poderia assinalar também uma busca em expandir as fronteiras geográficas do espetáculo, mas, nesse caso, porque disponibilizá-lo apenas no horário em que o espetáculo acontece ao vivo? Seria uma tentativa de manter o resquício do que até hoje é entendido como essência do teatro, se não o *aqui*, o *agora*? E mais, qual seria a relação possível do espectador com esse *agora*, sem o *aqui*? Embora não haja respostas, apenas o fato de a reflexão sobre o teatro e suas relações com a cultura da convergência impor tantas perguntas reforça o seu estatuto de possibilitador do pensamento crítico e aponta para os desafios não só da arte contemporânea, mas, principalmente, dos seus teóricos e críticos.

Concluí-se, assim, que não se deve, dessa maneira, negar os desenvolvimentos históricos que culminam na cultura da convergência, nem tampouco os consequentes desenvolvimentos estéticos do teatro, mas sim localizá-los criticamente a fim de evidenciar a importância de se pensar a partir deles um diagnóstico e uma forma de agir no hoje. Isso porque as tecnologias são agentes de transformação e, assim, a inserção de mídias no teatro fomenta novas formas de percepção, recepção, pensamento e ação e, nesse sentido, podem ser um caminho para a criação de sujeitos críticos ou podem ser empregadas de forma neutra: apenas existem e por isso devem aparecer. Não se deve perder de vista que, como cita Costa (2005), uma das características da indústria cultural é justamente retirar aquilo que tem sentido em uma circunstância específica e transformar em mercadoria para, aparentemente, fazer sentido em qualquer circunstância. O que se tem notado – embora não seja exatamente o caso da peça *Jukebox*, que instaura um jogo formal por meio das mídias e exercita outras formas de percepções – é que este tem sido o caso de muitas das produções teatrais contemporâneas. Como ressalta Baudrillard (1999), muito se apaga na contemporaneidade não por causa do desaparecimento, mas contraditoriamente pela hiper-realização, à medida que o excesso leva a uma diminuição ou subversão do efeito pretendido. Por isso, compreender esses movimentos e suas significações é crucial para se revelar as possibilidades construtivas das tecnologias, já que elas propiciam uma reconfiguração da linguagem (SANTAELLA, 2003).

Sem se pensar qual a função das mídias em um espetáculo e sem aprofundamento teórico, o emprego do novo fica sujeito rapidamente ao desgaste. Rosenfeld (1976), ao referir-se ao caráter agressivo e, a princípio, antiburguês do teatro de Zé Celso, chamou a atenção para o perigo que há quando a surpresa se torna norma e escorrega para o irracionalismo. Percebe-se, portanto, que não só a observação da contemporaneidade, mas principalmente a História nos ensina sobre a linha tênue que há entre produzir um teatro formalmente contrário às formas de percepção impostas pela indústria cultural e produzir um teatro justamente condizente com elas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUDRILLARD, Jean. *A transparência do mal*. Ensaio sobre os fenômenos extremos. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Campinas, SP: Papyrus, 1990.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas vol. I: magia e técnica, arte e política*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

COSTA, Iná Camargo. Diálogos com Brecht. Transcrição da palestra *Brecht e o teatro épico* apresentada no Teatro Fábrica, São Paulo, 2005. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/163155335/Brecht-e-o-teatro-épico-Ina-Camargo-Costa>. Acesso em 30 jul. 2014.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LEHMANN, Hans-Thies. Tradução de Pedro Sússekind. *Teatro pós-dramático*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

PASCOLATI, S. Intermedialidade e teatralidade. *Revista Terra roxa e outras terras – Revista de Estudos Literários*, Londrina, v. 25, n. 25, nov. 2013. Disponível em <http://www.uel.br/pos/letras/terraroxa>. Acesso em 21 jun. 2014.

PASTA Jr, José Antonio. Brecht: a beleza materialista. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 08 fev. 1998. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs08029803.htm>. Acesso em 25 jul. 2014.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. Tradução de Jacó Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2007.

RAJEWISKY, I. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, T. F. N; VIEIRA, A. S. (Orgs.). *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea* (volume 2). Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2012. p. 51-73.

ROSENFELD, Anatol. O teatro agressivo. In: \_\_\_\_\_. *Texto/Contexto*. 3ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 1976, p.45-57.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano*. Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SARRAZAC, Jean-Pierre. *Léxico do drama moderno e contemporâneo*. Tradução de São Paulo: Cosac Naify, 2012.

SZONDI, Peter. *Teoria do drama moderno [1880 – 1950]*. Tradução de Luiz Sérgio Repa. São Paulo: Cosac Naify, 2001.