



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA

MARCILÊNIO ARRUDA

CHATDRAMA:  
a escrita dramática em aplicativos de mensagens

FLORIANÓPOLIS - SC

2023

MARCILÊNIO ARRUDA

CHATDRAMA:

a escrita dramática em aplicativos de mensagens

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do título de Mestre em Literatura.  
Orientador: Prof. Paulo Ricardo Berton, PhD.

FLORIANÓPOLIS - SC

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Arruda, Marcilênio  
CHATDRAMA : a escrita dramática em aplicativos de  
mensagens / Marcilênio Arruda ; orientador, Paulo Ricardo  
Berton, 2023.  
132 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa  
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós  
Graduação em Literatura, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Literatura. 2. Drama. 3. Teatro. 4. WhatsApp. 5.  
Telegram. I. Berton, Paulo Ricardo. II. Universidade  
Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em  
Literatura. III. Título.

MARCILÊNIO ARRUDA

CHATDRAMA:

a escrita dramática em aplicativos de mensagens

O presente trabalho em nível de mestrado foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Paulo Ricardo Berton, PhD.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Josias Ricardo Hack, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof<sup>a</sup>. Silvana de Gaspari, Dr<sup>a</sup>.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de mestre em Literatura.

---

Coordenação do Programa de Pós-Graduação

---

Prof<sup>o</sup>. Paulo Ricardo Berton, PhD.  
Orientador

FLORIANÓPOLIS - SC

2023

*Aos meus pais, José e Márcia, por tudo antes da chuva.  
Às minhas filhas, Alice e Helena, por tudo depois da chuva.*

*“Ontem choveu no futuro”*  
Manoel de Barros

## AGRADECIMENTOS

Esta é uma página ingrata, justamente por saber da impossibilidade de nomear todos os afetos que tornaram este texto possível. Sou grato a tudo e a todos pelas experiências vividas e pelo apoio recebido a cada instante de que precisei. Aproveito para agradecer especialmente à minha mãe Márcia por demonstrar na prática o melhor princípio da vida, o de amenizar o tormento alheio. Ao meu pai, José pela dedicação de fazer o seu melhor para atenuar as consequências provocadas pelas imprevisibilidades. Às minhas filhas, Alice e Helena pelos afetos que norteiam as reflexões diante das múltiplas escolhas da vida e suavizam as angústias que as decisões ocasionam. À Elisângela pelo suporte emocional e sensatez permanentemente concedida em períodos confusos. Aos companheiros e companheiras que sempre estiveram presentes nas esquinas revolucionárias. À Marília pelas sugestões, estímulos e ternura em momentos primordiais para sempre registrados na minha memória. Aos mestres educadores pela paciência, ensinamentos e orientações, atributos com os quais esta conquista fez-se possível. Aos professores deste mestrado, Pedro de Souza, Tânia Regina Oliveira Ramos, Jair Zandoná, Patrícia Peterle e Meritxell Hernando Marsal, por abrirem as inúmeras portas do conhecimento literário e filosófico. Aos professores integrantes da banca, Josias Ricardo Hack e Silvana de Gaspari, pela leitura pertinente do texto ainda em formação e notáveis considerações durante a qualificação para o aprimoramento das questões e reflexões oportunas ao escopo desta pesquisa. Ao meu orientador, Paulo Ricardo Berton uma gratidão elevada, por lapidar minha formação acadêmica com sapiência e alteridade, habilidades apreciadas agora e, sem dúvida, em contemplações futuras. Ao ensino público que, antes da vida universitária, estruturou os fundamentos para eu acreditar no poder transformador da educação e na generosidade do ser social. À Universidade Federal de Santa Catarina, que propicia o material científico e humano na formação de pessoas mais conscientes e atuantes para a renovação equilibrada da sociedade. À CAPES que me proporcionou a bolsa de pesquisa crucial para a dedicação integral neste projeto que almejo ser capaz de um dia poder retribuir social e economicamente ao provocar desdobramentos artísticos e profissionais sobre um possível subgênero da literatura dramática. Por fim, declaro que o sentimento predominante é mesmo de gratidão pelo privilégio de ter compartilhado esta aventura com palavras e pessoas admiráveis.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIG.01 - Interface do jogo visual novel <i>7Days!</i> Buff Studio.....	p.27
FIG. 02 - Compilação de imagens com recorte de mídias espontâneas.....	p.30
FIG. 03 - Banner promocional da obra <i>UK´shona Kwelanga</i> .....	p.34
FIG. 04 - Frame capturado do vídeo inicial de <i>Tudo que coube numa VHS</i> .....	p.42
FIG. 05 – Post do personagem narrador enviado ao final do chatdrama.....	p.43
FIG. 06 - Banner promocional do primeiro espetáculo do Galpão pelo aplicativo...	p.45
FIG. 07 - Frame de live com os criadores de <i>Como os ciganos fazem as malas</i> ....	p.47
FIG. 08 - Cartaz da peça com orientações ao público.....	p.48
FIG. 09 - Print da tela com primeiro contato de <i>Amor de Quarentena</i> .....	p.51
FIG. 10 - Banner de divulgação no Brasil com atores conhecidos do público.....	p.53
FIG. 11 - Frames da emulação com mensagens de textos e voz.....	p.56
FIG. 12 - Frames da emulação disponível no Vimeo do chatdrama <i>Uk´shona</i> .....	p.63
FIG. 13 - Ator do Magiluth durante exibição de <i>Tudo que coube numa VHS</i> .....	p.68
FIG. 14 - Indicação das datas enviadas em forma de mensagem.....	p.69
FIG. 15 - Tela do processo criativo de <i>Feliz Aniversário</i> pelo WhatsApp.....	p.73
FIG. 16 - Ilustrações da <i>skéne</i> , <i>orchestra</i> e esquema <i>Deus Ex Machina</i> .....	p.83
FIG. 17 - Ilustração com esquema da <i>Armadilha da Córsega</i> .....	p.87
FIG. 18 - Frame do filme <i>(S)he</i> escrito por Catherine Ramberg.....	p.110
FIG. 19 - Frame do filme <i>Searching</i> ambientado em telas de dispositivos.....	p.111

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>1 CHATDRAMA: UMA NOVA FORMA DE LITERATURA DRAMÁTICA .....</b>	<b>23</b>
1.1 Uk'shona Kwelanga (Bongi Ndaba)   O primeiro chatdrama do mundo .....	28
1.2 <i>Tudo que coube numa VHS</i> (Giordano Castro)   O chatdrama no Brasil .....	35
1.3 <i>Como os ciganos fazem as malas</i> (Newton Moreno)   Texto escrito no ar .....	44
1.4 <i>Amor de Quarentena</i> (Santiago Loza)   O monólogo no chatdrama .....	49
<b>2 DO DRAMA AO CHATDRAMA.....</b>	<b>55</b>
2.1 A estrutura do texto alicerçada por arquivos digitais.....	62
2.2 O tempo dramático e o tempo representativo no chatdrama.....	67
2.3 O processo da escrita dramática com mensagens digitais.....	72
<b>3 DA TECNOLOGIA DRAMATÚRGICA AO CHATDRAMA.....</b>	<b>81</b>
3.1 A tecnologia como conteúdo dramático .....	91
3.2 O chatdrama no contexto tecnológico da Covid-19 .....	98
3.3 O chatdrama e o espaço cênico dos aplicativos de mensagem.....	102
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>107</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>119</b>
<b>ENDEREÇOS ELETRÔNICOS   LISTA DE FIGURAS .....</b>	<b>125</b>
<b>ENDEREÇOS ELETRÔNICOS   PUBLICAÇÕES AUDIOVISUAIS.....</b>	<b>128</b>
<b>ENDEREÇOS ELETRÔNICOS   PUBLICAÇÕES JORNALÍSTICAS.....</b>	<b>129</b>
<b>ENDEREÇOS ELETRÔNICOS   PUBLICAÇÕES GERAIS.....</b>	<b>131</b>

## RESUMO

Esta dissertação pretende contextualizar as relações históricas da literatura dramática, do teatro e das tecnologias com os textos escritos para serem montados e exibidos em aplicativos de mensagens, formato tratado neste trabalho como *Chatdrama*. Após observar que o Drama e o Teatro estão conectados pelo discurso das personagens e de que o Teatro e a Tecnologia sempre tiveram mútua relação, concluo a terceira premissa a partir do método dedutivo com o Drama e a Tecnologia interligados ao longo da história. Estas conclusões são aplicadas em consonância com os chatdramas dos Estudos de Caso escritos para o WhatsApp: *Uk'shona Kwelanga* de Bongki Ndaba (Sanlam, 2017); *Tudo que coube numa VHS* de Giordano Castro (Grupo Magiluth, 2020); e *Amor de Quarentena* de Santiago Loza (MUK Produções, 2020); e, para o Telegram: *Como os ciganos fazem as malas* de Newton Moreno (Grupo Galpão, 2020). A triangulação desses casos múltiplos com teorias históricas do drama e sua relação com as tecnologias de cada tempo, apontam para um novo paradigma de literatura dramática, tanto no conteúdo temático e estrutura da forma, quanto no próprio processo de criação dos autores dramáticos. Especificidades de elementos narrativos influenciados por este formato de escrita para aplicativos de mensagem contemplam o escopo do objeto desta pesquisa.

Palavras-chave: Drama; Teatro; WhatsApp; Telegram.

## SUMMARY

This thesis intends to contextualize the historical relations of drama, theater and technologies with plays to be displayed through messaging apps, a format referred in this thesis as chatdrama. After observing that drama and theater are connected by the characters' discourse and that theater and technology have always had a mutual relationship, I conclude the third premise from the deductive method stating that drama and technology are reciprocally connected throughout history. These conclusions are applied in line with the chatdramas case studies written for WhatsApp: *Uk'shona Kwelanga* by Bongzi Ndaba (Sanlam, 2017); *Everything that fit on a VHS* by Giordano Castro (Magiluth, 2020); and *Quarantine Love* by Santiago Loza (MUK Produções, 2020); and, for Telegram: *How gypsies pack suitcases* by Newton Moreno (Galpão, 2020). The triangulation of these multiple cases with the theory and history of drama and their relationship with the technologies of each time, point to a new paradigm of drama, both in content and form, as well as in the very process of creation by the playwrights. Specificities of narrative elements influenced by this writing format for messaging apps contemplate the scope of the object of this research.

Keywords: Drama; Theater; WhatsApp; Telegram.

## INTRODUÇÃO

Em 1997 ingressei no curso de graduação em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo, na Universidade do Vale do Itajaí, em Santa Catarina. O laboratório de redação ainda com máquinas de escrever remeteu ao ambiente de jornal, com colegas experimentando a organização das palavras para contar histórias factuais. O mesmo sucedeu nos espaços mais tecnologicamente eletrônicos como os laboratórios de rádio, televisão e fotografia, além da então recém-criada sala de editoração digital. Durante quatro anos e meio estes ambientes só fizeram aumentar o interesse pelo funcionamento material da notícia, por teóricos dedicados aos métodos de comunicação e da melhor aplicabilidade das ferramentas no exercício da atividade. Na fase de formação produzi um programa de entrevistas diário na Rádio Educativa da Universidade, trabalhei na redação do canal de televisão e empreendi um jornal próprio. O *Jornal A Boêmia*, distribuído na cidade turística de Balneário Camboriú/SC, tinha como foco editorial a arte e a cultura da região, com colunas de literatura, música, artes plásticas, dança, cinema e teatro.

Após a formatura em 2001, as atividades da profissão continuaram intensas e diversificadas. Trabalhei como produtor de programa televisivo, redator em agência de publicidade, repórter esportivo, assessor de imprensa e diretor de audiovisual. Em quinze anos experimentei e executei as técnicas de comunicação na prática, em um momento de efervescentes transformações formais proporcionadas pelos novos aparatos tecnológicos que revolucionaram os meios de comunicação neste início de século XXI. Acompanhei de perto a transição dos equipamentos analógicos para os digitais nas áreas de redação, fotografia, áudio e vídeo, assim como a maneira de utilizar os computadores para produzir, editar e transmitir todos os formatos de conteúdo através dos arquivos digitais pela Internet. E, assim, me encantei diante das novas possibilidades de produção e distribuição de notícias.

Em 2011, a publicação do edital de transferências da Universidade Federal de Santa Catarina dispunha de três vagas de retornos de graduados para o Curso de Graduação em Artes Cênicas e, depois do processo de seleção, ingressei novamente na academia para cultivar outro encantamento, desta vez com a milenar arte teatral. A partir de então busquei aproximar os campos de conhecimento. O factual influenciando o ficcional e vice-versa. Jornalismo e teatro. Texto e cena. E no trajeto,

a tecnologia como terceira perna do tripé. Logo após a formatura em 2017, ingressei na Persona Cia de Teatro (Florianópolis/SC), como ator e assumi a comunicação do grupo no relacionamento com a imprensa, na criação do *website* e divulgação das atividades nas redes sociais, além de investir na adaptação do espaço de ensaio para um teatro de bolso com 40 lugares onde promovíamos cursos e apresentações semanais de música, cinema, literatura dramática e teatro. Esta atuação que mesclava as atividades de comunicação, drama, teatro e tecnologias durou até o início de 2020 quando, após as medidas sanitárias provocadas pela pandemia da Covid-19, interditamos as apresentações no espaço do teatro, me desliguei do grupo e ingressei no Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina, dentro da linha de pesquisa “Textualidades híbridas”.

Neste eixo que associa quatro perspectivas (Literatura, Artes, Filosofia, Tecnologia), vislumbrei a pesquisa na forma do tripé dos meus interesses profissionais e artísticos inclusos nas diretrizes de *Textualidades híbridas*. O drama, o espaço cênico e os novos dispositivos. Desta maneira, os procedimentos textuais explorados neste campo de estudo permitiriam algumas investigações relacionadas ao ambiente digital e à escrita específica do texto dramático para a Internet, ou seja, como os arquivos digitais contemporâneos podem transformar o drama com o incremento de hipertextos, sons e imagens. O pré-projeto, submetido com o título de *O texto dramático como possibilidade de conteúdo adaptado na produção de webséries*, escrito no final de 2019, portanto, alguns meses antes do colapso pandêmico, sofreu uma substancial transformação frente ao novo panorama mundial. Em tempos de pandemia, a Internet assumiu papel importante para as demandas sociais, econômicas e individuais. O distanciamento social despertou a necessidade dos profissionais de diversas áreas, então classificados como não-essenciais, se reinventarem e buscarem alternativas para se manterem ativos. Aqueles que conseguiram se adaptar ao ambiente online tiveram uma solução mais rápida frente aos que necessitavam da presença física das pessoas para exercerem suas funções, seja na indústria, na construção civil, no comércio, no entretenimento, nas artes cênicas, entre outras.

Neste íterim, a arte se revelou também como alento para amenizar as angústias pessoais e sociais ocasionadas durante o período de confinamento e a partir desta necessidade os artistas encontraram na Internet, novos caminhos para

continuarem em ação e sobreviverem. Os artistas logo entenderam o sentido de urgência e migraram para aquilo que seria definido majoritariamente durante o período como *Teatro Online*. No teatro, os profissionais foram diretamente impedidos de continuar os trabalhos. Assim, diversas produções em andamento antes das políticas públicas de distanciamento, foram transpostas para formatos digitais e muitos dos contratos ainda em vigor puderam ser mantidos. Mas, além do fôlego financeiro, surgiram também alternativas para experimentar novos formatos de produção e criação artística. Entre as plataformas escolhidas para exibir os trabalhos encontravam-se as de: videoconferência (Ex: *Zoom* e *Meet*), transmissões online (Ex: *YouTube* e *Vimeo*), redes sociais (Ex: *Instagram*, *Facebook* e *Twitter*) e aplicativos de mensagem (Ex: *WhatsApp* e *Telegram*).

A partir desta perspectiva surgiu um pujante e instigante objeto de estudo relacionado ao embrião do meu pré-projeto. O híbrido entre literatura, teatro e tecnologia esteve intensamente presente nas telas dos dispositivos eletrônicos no decorrer deste período de estudo e a transposição de objeto da minha pesquisa se fez oportuna e espontânea. Espetáculos foram criados em formatos síncrono e assíncrono, com atores em suas casas, contracenando pela tela, para a tela e chegando até o espectador nos mais variados lugares (geográficos e sociais), de forma gratuita ou com venda de ingressos online. Espetáculos já existentes, originalmente concebidos para o palco, também se estenderam para readaptações mediante transmissões em tempo real ou gravações pós-produzidas. É nesse ponto que se concentra o presente estudo, pois, cada forma narrativa exigiu múltiplas leituras, conversões de interpretação e efeitos de veiculação, tanto pelo discurso que produziam quanto pela estética transmitida.

Durante as pesquisas sobre produções dramáticas escritas exclusivamente para serem exibidas em aplicativos de bate-papo, não encontrei nenhum consenso em como denominá-los, por isso adotei o termo *Chatdrama*, recorrente em matérias jornalísticas sobre os Estudos de Caso desta dissertação. O termo *Chatdrama* foi, assim, a formulação mais condizente para desenvolver o conceito e abordar o novo modelo de escrita. No meio informal da Internet, “*Chat Drama*” se popularizou como significado de intrigas em conversas de grupos de bate-papo, numa alusão ao termo *Drama* vulgarmente caracterizado como um gênero relativo a algo seriamente infeliz e pessimista (PALLOTTINI, 2017). No site Urban Dictionary, a utilização do termo é

exemplificada em referência a “quando alguém entra numa sala de bate-papo para xingar outra pessoa que supostamente esteja traindo o namorado ou falando algo pelas costas”<sup>1</sup>. Para este trabalho, *Chatdrama* será utilizado com os termos aglutinados, sendo *Chat* em referência ao ambiente de bate-papo digital e *Drama* à arte de compor peças teatrais, oriundo do grego *dram*, que significa ação ou ato (PAVIS, 2007). Assim, *Chatdrama* será considerado uma das formas de teatro online onde os textos são escritos em formato de conversas de mensagens, geralmente desenvolvidas para exibição nos aplicativos WhatsApp e Telegram, mas que também podem ser aplicados nos mais diversos meios de transmissão audiovisual, tais como novelas, filmes, videoclipes e séries, por exemplo.

Em meio a tantas reflexões sobre a presença do drama no ambiente digital, manifestaram-se os seguintes questionamentos: as especificidades das produções para o *Chatdrama* alteram a forma da escrita dramática? As plataformas e suas ferramentas são capazes de contribuir para reformular e adicionar ingredientes originais na composição do *Chatdrama*? As características do *Chatdrama* podem sugerir novas formas narrativas? De que modo o autor dramático deve trabalhar o texto para atender as demandas particulares do meio e, conseqüentemente, pensar na composição da trama e recepção do conteúdo pelo espectador do outro lado da tela?

Para tentar responder às questões levantadas, considerei nesta investigação o espaço social dos aplicativos de mensagem como um lugar de encontro e alternativa aos outros modos de se contar histórias. No primeiro momento de apuração das produções e adaptações de espetáculos durante a pandemia, constatei que as especificidades do texto dramático para o meio online pouco mudaram em relação ao teatro presencial, ou seja, a estrutura formal da escrita permaneceu a mesma e os diretores com conhecimento das ferramentas tecnológicas deram conta de transpor o conteúdo com os artistas e técnicos envolvidos. Tanto nas plataformas *Zoom* quanto no *YouTube*, os profissionais com o mínimo de conhecimento e equipamento para executar uma transmissão com conexão via Internet, foram capazes de adequar os textos do teatro dramático para uma obra audiovisual com exibição ao público em

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Chat%20drama>. Acesso em: 16 de fev/23 (Tradução nossa).

frente às telas em tempo real. De todas as peças assistidas<sup>2</sup> nestes dois formatos de transmissão (*Zoom* e *YouTube*), as conversões do texto eram irrelevantes no contexto da trama, ou seja, na forma de contar a história. Em suma, a fábula, história a ser contada, suportou a aplicação tanto no teatro dramático como nas exibições online, sem tratamento peculiar no formato e processo de escrita.

Entre os motivos para esta mudança ser pouco percebida, estava a maneira como os conteúdos (fábula) se relacionaram com a forma (trama). Na maior parte das produções observadas percebi um híbrido de formatos na transposição das narrativas tais como as: teatrais, cinematográficas, radiofônicas e televisivas. Os recursos da gramática cinematográfica tornaram-se evidentes, seja devido à similitude provocada por intermédio da câmera, com recortes subjetivos do diretor via ângulos, cortes e closes; seja pela possibilidade de utilização da própria linguagem do cinema com suas consolidadas convenções de sequência. Isto é, as produções estavam esteticamente próximas ao teatro filmado, que remete aos primórdios do cinema e das telenovelas ao vivo, próprias ao aparecimento da televisão.

Com exceção de manifestações pontuais de interação com o público que se assemelharam ao rompimento da ilusão teatral, como propôs Bertolt Brecht no *V-Effekt*, traduzido como "efeito de estranhamento" ou "efeito de distanciamento", com o intuito de romper a ilusão teatral e provocar uma reflexão imediata do espectador; algumas produções em tempo real provavelmente manteriam a configuração do texto num futuro deslocamento para o palco de um prédio teatral. Entre as exceções na forma de interagir estava o espetáculo *Pessoas Perfeitas*, transmitido via plataforma *Zoom*, no qual os espectadores eram instruídos a abrirem o microfone e darem boa noite a determinada personagem cada vez que ela falasse seu nome. Já no espetáculo *Manual Definitivo do Web Teatro*, links direcionavam para perfis em redes sociais onde o personagem disponibilizava *links* através do *chat* do *YouTube* para os espectadores acessarem o grupo de *WhatsApp*, o perfil no *Instagram* e plataforma

---

<sup>2</sup> Entre as peças assistidas e textos analisados neste primeiro momento cito: **G.A.L.A** (Cia. Ópera Seca – Texto e direção: Gerald Thomas); **Pessoas Perfeitas** e **Cabaret Dada** (Os Satyros Cia. de Teatro – Textos: Ivam Cabral e Rodolfo García Vázquez); **Medeia** (Cia. BR116 – Texto: Consuelo de Castro); **A Gaivota** (Cia. BR116 – Texto: Anton Tchekhov - Tradução: Marcos Renaux); **(In)confessáveis** (Coletivo Impermanente – Texto e direção: Marcelo Varzea); **Não corre, menino!** (Cia Nosso Olhar - Texto: Leandro Batz); **Manual Definitivo do Web Teatro** (Grupo Insubordinado - Texto: Ricardo Zigomático); **As Aves da Noite** (Teatro da Vértebra - Texto: Hilda Hilst); **Amar é Crime** (Téspis Cia. de Teatro - Texto: Marcelino Freire - Adaptação do texto e direção: Max Reinert).

para terem suas câmeras compartilhadas durante a apresentação. Ou, até mesmo, enquetes entre uma cena e outra como no espetáculo *(In)confessáveis* quando os espectadores eram convidados a responder uma enquete na tela que perguntava ao fim de cada uma das 20 cenas se a história assistida era uma ficção ou um fato que havia realmente acontecido com os atores. Tirando esses resquícios de interação com os espectadores, a escrita dessas produções em pouco alterava o modo de escrita dramática para a Internet. Assim, o formato que impulsionou o interesse pelas transformações do drama no ambiente digital foram as propostas empregadas nos espetáculos transmitidos via aplicativos de mensagem, ou seja, os chatdramas escritos especificamente para aplicativos como o WhatsApp e o Telegram.

O entusiasmo pelos textos dramáticos exclusivos para os aplicativos de bate-papo trouxe conexões com o jornalismo na intenção de aproximar o factual e o ficcional propiciado pela ilusão cênica. Das duas definições (realidade e ficção) surgiram a proposta de investigar o texto dramático enquanto conteúdo contingente dos próprios aplicativos de conversa com capacidade de distribuir os registros cotidianos e, ao mesmo tempo, contar histórias nas quais o enredo pode ser desenvolvido com técnicas de criação dramática para realçar a moldura das telas enquanto espaço cênico. Assim, a enxurrada de mensagens de textos, áudios e imagens recebidas e enviadas todos os dias através dos *smartphones* poderiam também ser selecionadas e organizadas dentro da estrutura dramática? As fotos, músicas e links agora teriam uma continuidade narrativa com histórias elaboradas e sustentadas por autores atentos aos recursos que os aplicativos mensageiros proporcionam?

Os *Chatdramas* são escritos especialmente para serem apresentados desta forma, em sequência como nas mensagens cotidianas realizadas nas plataformas de conversa. Diante deste filtro, escolhi quatro chatdramas para **Estudos de Caso** desta dissertação: ***Uk'shona Kwelanga***, considerada a primeira obra para o WhatsApp no mundo, da autora dramática sul-africana Bongzi Ndaba (Sanlam); e outros três chatdramas escritos e apresentados no Brasil durante a pandemia da Covid-19: **Tudo que coube numa VHS**, escrita por Giordano Castro (Grupo Magiluth/Pernambuco) e **Amor de Quarentena**, escrita por Santiago Loza (MUK Produções/Argentina), ambas também para o aplicativo WhatsApp; e **Como os Ciganos fazem as malas**, escrita por Newton Moreno (Grupo Galpão/Minas Gerais) para o Telegram.

Antes de iniciar a análise estrutural e temática dos chatdramas nos Estudos de Caso como um fenômeno contemporâneo da realidade, utilizei o Método Dedutivo como principal orientação para fortalecer a base e dar suporte às argumentações no desenvolvimento da exploração das obras selecionadas. Assim, contextualizo a teoria e a prática entre Drama, Teatro e Tecnologias em determinados períodos históricos para esta sustentação. A proposta dedutiva partiu da triangulação na qual exploro como o Drama e o Teatro estão dispostos na relação com a fala das personagens, assim como a conformidade entre Teatro e Tecnologia ao longo dos períodos recortados. Ou seja, se Drama e Teatro são inerentes, se Teatro e Tecnologia sempre tiveram mútua relação, concluo a terceira premissa do método com o Drama e a Tecnologia reciprocamente conectados pelos temas e formatos, ou seja, condicionados à associação constante entre o conteúdo do texto dramático e o aparato tecnológico de cada espaço cênico.

Desta maneira, introduzo sobre os termos e objetos primários abordados (*Drama, Teatro, Tecnologia*), de modo a apresentar as suas relações e o propósito de como se articularam na contemporaneidade, aproveitando para refletir sobre certas transformações significativas ao longo da história do drama escrito por pesquisadores, teóricos e autores no âmbito dramático<sup>3</sup>. A revisão dos termos e conceitos reunidos fundamenta, em parte, a abordagem que associa a redefinição do ofício do autor dramático atualmente, frente estas novas tecnologias, tanto para as funções narrativas dos textos quanto para os processos de concebê-los. Os novos expedientes que o autor dramático assume chamam a atenção para a função múltipla exercida no *Chatdrama*, onde o escritor consegue se responsabilizar tanto pela acepção convencional do drama (autor da obra a ser encenada), quanto pela sua fulguração como pensador e mediador escritural da montagem das obras (produção, experimentação, reescritas). Se o drama, a cena e as tecnologias sempre estiveram interligados ao longo da História, depreende-se então a confluência entre os aplicativos de bate-papo e o texto dramático, não apenas como possibilidade, mas dedutivamente calculável e patente de se realizar.

---

<sup>3</sup> Aristóteles (1990); Lessing (1991); Hegel (1968); Szondi (2001); Pavis (2008); Lehmann (2007); Carlson (1997).

Já nos Estudos de Caso, os exercícios e questionamentos propostos por Robert Yin (2001), para esta dissertação definir a questão lógica fundamental da análise sobre o objeto *Chatdrama*, revelaram o principal questionamento deste trabalho: quais as especificidades da escrita dramática para aplicativos de mensagem? As estratégias utilizadas para responder esta questão, ao menos em parte, encadearam as relações históricas apresentadas pelo Método Dedutivo com os experimentos dos chatdramas pioneiros dos Estudos de Caso. Definida a principal questão da pesquisa e com certo controle das informações coletadas sobre as obras, concentrei os resultados da análise dos fenômenos históricos em concordância aos fenômenos contemporâneos (YIN, 2001). “A pesquisa com base em levantamentos baseia-se em generalizações estatísticas, ao passo que Estudos de Caso (da mesma forma como experimentos) baseiam-se em generalizações analíticas” (YIN, 2001). Renata Pallotini (2017), descreve assim a investigação de um drama por meio da forma analítica:

A primeira dessas formas indicadas, a analítica, é aquela por meio da qual se faz o desmonte de uma obra dramática de Teatro, Cinema, Televisão, a abertura quase física de um texto para vê-lo por dentro e entender como se deu a sua feitura. Análise é **a descrição ou interpretação de um objeto qualquer, nos termos dos elementos mais simples pertencentes ao objeto em questão**. Trata-se de reduzir o objeto de estudo à sua forma mais singela, mais resolutive. A finalidade do processo analítico é resolver o objeto ou a situação estudada nos seus elementos formadores, de tal maneira que um processo analítico só é considerado bem-sucedido quando tal resolução é realizada. (PALLOTTINI, 2017, p.23, grifo nosso)

A vantagem decisiva para a escolha do Estudo de Caso foi a de que a especialidade dos autores selecionados, experientes na escrita para o palco, permitiu destacar as especificidades dos elementos mais simples do chatdrama com maior grau comparativo. Assim, examinei se as deduções constatadas historicamente corroboravam com a nova forma de escrita dramática através dos Estudos de Caso. A principal tendência em todos os tipos de Estudos de Caso, é a tentativa de esclarecer uma decisão ou um conjunto de decisões. (SCHRAMN, 1971, in Yin). Com os textos dramáticos decididos, busquei identificar os motivos pelos quais as decisões de escrever para o formato foram tomadas e implementadas, para então aproximar as interpretações dos resultados ocasionados. Assim, descobri que a decisão tomada para o desenvolvimento do chatdrama sul-africano *Uk'shona Kwelanga* foi a de aproveitar as plataformas de conversa como meio de divulgação publicitária, enquanto

os chatdramas brasileiros tiveram como motivo o contexto pandêmico da Covid-19. Após destacar que o principal ponto de confluência entre as obras era a implementação em aplicativos de mensagem, parti para o exame dos resultados ocasionados que acabaram por determinar os elementos da escrita dramática analisados na sequência do trabalho.

Um Estudo de Caso é uma investigação empírica que analisa um fenômeno contemporâneo dentro do seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos. (YIN, 2001, p.32)

O estudo parte dos elementos formadores ainda não definidos do *Chatdrama* e foram empregados pelos autores dramáticos durante o processo de criação, no qual o ambiente digital influenciou na composição do texto tendo em vista a realização dos espetáculos neste espaço, e por fim, quais as características de ritmo foram aprimoradas para a melhor recepção do público. Assim, ao longo do texto exponho como os elementos primários se apresentam na confecção do texto e como essas especificidades caracterizam o novo formato *Chatdrama*. Para uma análise das particularidades dos casos escolhidos, me dediquei em rastrear os aspectos primários a serem considerados no momento da escrita do *Chatdrama*: estrutura do texto, tempo real, processo de escrita, espaço digital, tratamento temático e rítmico. Com essa matriz de categorias selecionadas, dispus as evidências para as análises cruzadas das obras relacionando-as numa ordem causal destes elementos (YIN, 2001).

Como alternativa à falta de proposições teóricas específicas sobre a escrita dramática para aplicativos de mensagem, operei duas estratégias gerais propostas por Robert Yin. A primeira, como destacado no contexto histórico do Método Dedutivo, baseada em proposições teóricas revisando a literatura sobre drama, teatro e tecnologia. As reflexões teóricas sobre o conjunto de questões relacionadas com a pesquisa auxiliaram na estratégia, tanto da ordem cronológica a ser seguida na estrutura da dissertação, quanto nas interpretações que conectaram cada caso estudado. Para a segunda estratégia, desenvolvo a descrição dos elementos escolhidos com os casos estudados para identificar conexões pontuais e coerentes entre as interpretações. Com a descrição dos procedimentos e aplicabilidades executadas nos textos estudados, passo a me dedicar mais diretamente ao objeto, delimitando os conceitos dramáticos para usá-los como conceitos operatórios de

particularidades do *Chatdrama*, conduzindo-me a percepção da condição do texto como algo no trânsito entre realidade e ficção, entre autor e leitor, entre autonomia e incompletude (SARRAZAC, 2002).

Desta maneira, ao assumir a parceria entre o drama enquanto gênero literário e o *Chatdrama* por intermédio de indagações iniciais de “como” e “por que”, parto do princípio de que ambas as formas de escrita, além de refletir importantes questões teóricas, também apresentaram onde se deve procurar evidências relevantes. Assim, a unidade de análise está concentrada nos diversos exemplos destes “Casos Múltiplos” (YIN, 2017). Com as perguntas filtradas e os elementos selecionados, percebi que as respostas para os casos múltiplos estariam nos documentos (pesquisas acadêmicas), registros de arquivo (matérias jornalísticas, imagens, gravações de *lives* e entrevistas) e na observação direta do objeto (textos dramáticos e emulação das apresentações). Assim, procurei triangular as várias fontes de evidências para realizar o encadeamento das informações provenientes das questões primeiras, utilizando um dos métodos principais de análise: explicações concorrentes como padrão (YIN, 2001). Nessa situação busco extrair as informações dos casos para adquirir os resultados pertinentes ao escopo de interesse nos *Chatdramas* estudados, e o método contribuiu para enfatizar “como” e “por que” esse resultado ocorreu em cada caso.

Explicar um fenômeno significa estipular um conjunto de elos causais em relação a ele. O resultado do processo de construção da explicação é a **criação de uma análise cruzada de caso**, não simplesmente a análise de cada caso único. (YIN, 2001, p.141, grifo nosso)

Portanto, a intenção de recorrer ao Método Dedutivo e aos Estudos de Caso, além de envolver o método da literatura comparada, foi a de realizar uma análise cruzada para descrever o híbrido entre tradição e inovação, aprofundar estudos anteriores e apontar, com a cautela necessária, atributos de um novo modelo de literatura dramática, o *Chatdrama*. Vale ressaltar que neste trabalho não serão analisadas as funções narrativas do drama no âmbito do 'modelo actancial', tal qual proposto pela teórica teatral Anne Ubersfeld, dos personagens, desejos, opositores, adjudantes, objetivos e conflitos, mesmo nos capítulos dedicados aos temas e conteúdos, sendo estas funções tratadas para contextualizar tão somente o formato da escrita e a estética dos aplicativos mensageiros. Aproveito para destacar também

que não questiono nesta pesquisa se as exposições através das plataformas *online* são ou não teatro. Lograr com solidez e coerência a nomenclatura e as definições do *Chatdrama* será um esforço longo e contínuo que demanda uma massa crítica ainda insuficiente, mas que pode começar a ser formada a partir de estudos interdisciplinares relacionando teóricos das áreas afins com a prática, uma das pretendidas finalidades deste trabalho.

## 1 CHATDRAMA: UMA NOVA FORMA DE LITERATURA DRAMÁTICA

*Atento à lição brechtiana, estou, de facto, persuadido de que a complexidade das relações humanas e sociais da nossa época só se deixará circunscrever, no teatro, com a ajuda da forma.*  
JEAN-PIERRE SARRAZAC

Alguns meses antes de encontrar os espetáculos que serão analisados nesta dissertação e de identificar o ambiente proporcionado pelos aplicativos de mensagem como espaço dramático e cênico, duas situações que “viralizaram”<sup>4</sup> nas redes sociais e que envolviam áudios divulgados por meio do WhatsApp, despertaram minha curiosidade de como era o universo, as personagens e as situações em que aquelas conversas teriam acontecido e quais desdobramentos possíveis seriam capazes de desencadear uma ação dramática através do aplicativo.

Em abril de 2021, me chamou a atenção a predisposição do híbrido entre o factual e a ficção nas mensagens de áudio trocadas entre um inquilino do aplicativo *AirBnB* e a dona da casa alugada. Os áudios poderiam integrar facilmente um texto dramático e gerar desdobramentos conflituosos dos mais diversos. No áudio compartilhado, a dona da casa, identificada como Verônica, fala com o locatário Felipe, que convidou 15 amigos e algumas mulheres para fazer um churrasco de aniversário na residência alugada. Ao assistir às imagens das câmeras de segurança, Verônica reclama para o inquilino sobre a prática de sexo em diversos os cômodos da casa. Segue a transcrição do áudio de Verônica:

Não, Felipe, não é erro dos dois lados. Você tem que ser claro na sua proposta. Você tem que perguntar para o anfitrião se tem um quarto, um espaço, que dá para trepar para os amigos que você vai convidar, com as mulheres que vai convidar. Você tem que perguntar para saber que tipo de casa tem que locar. Você não pode locar uma casa para fazer seu churrasco de aniversário com seus amigos, que eram 15, e de repente, fazer da casa da pessoa um bordel, uma suruba, que tem homem pelado e mulher pelada em tudo quanto é lugar. Você não pode fazer isso no *Airbnb*. Isso fere as regras do *Airbnb*. Não é assim. Nós estamos em tempo de pandemia e você vai sair trepando em tudo quanto é cama da casa? Eu tinha liberado um quarto para você dormir, para que você não saísse bêbado daqui, dirigindo. Liberei para você. Agora, sair trepando em tudo quanto é lugar da casa? O que que é isso? Você ainda acha que está certo? Aonde estamos, Felipe? Como você faz isso dentro de uma plataforma do *Airbnb*, que é séria. Pergunte ao anfitrião: ‘*Olha, vou convidar amigos e*

---

<sup>4</sup> Tornar viral, visto ou compartilhado por muitas pessoas, especialmente em redes sociais ou aplicativos de compartilhamento de mensagens.

*meus amigos vão trepar. Tem um quarto para trepar?'. Eu já teria dito que aqui não era a casa, entendeu? (VERÔNICA, 2021, transcrição nossa)<sup>5</sup>.*

O motivo do áudio ter sido compartilhado e visualizado mais de três milhões de vezes, provavelmente, está na resposta e argumento de Felipe:

Primeiro gostaria de alertar que não temos motivo para subir o tom da conversa. Concordo que não houve erro das duas partes e houve uma falta de clareza, mas apenas da sua parte. Pelo que eu tô entendendo, você deveria ter colocado no título do seu anúncio: *'Proibido trepar no local'*. Agora, me admira você, que eu vou convidar 15 amigos para comemorar meu aniversário na sua casa, pagando uma fortuna de diária, sem ter a intenção de comer ninguém. Que mundo que tu vive? Eu já transei em banheiro químico, em obra de vizinho, eu não vou transar em uma casa dessa que eu aluguei e paguei uma fortuna? Pelo amor de Deus! (FELIPE, 2021, transcrição nossa)<sup>6</sup>.

Em todas as publicações encontradas sobre o caso, nenhuma confirma se a história é ou não verdadeira. A ficcionalidade das conversações entre Verônica e Felipe no aplicativo de bate-papo ainda é considerada uma possibilidade. *Memes*<sup>7</sup> com áudios, conversas de texto e imagens trocadas através dos aplicativos mensageiros surgem a todo momento. Na maior parte das vezes é difícil de identificar se as mensagens são primeiramente criadas e posteriormente produzidas e editadas. É o caso da mensagem de voz pelo WhatsApp de um suposto trabalhador do município de Belford Roxo, no Rio de Janeiro, que teria enviado o áudio de pouco mais de um minuto revelando a sua insatisfação com as cobranças do patrão *Seu Armando* após as chuvas que assolaram a cidade no início do mês de abril de 2019:

Eu tô desde às 5:45 da manhã mandando foto, vídeo no privado, Seu Armando. Mostrando a minha real situação por que hoje eu não fui trabalhar. O senhor conhece Belford Roxo quando chove, Seu Armando? Aí o senhor vai no grupo e fala para todo mundo ouvir que eu sou um funcionário preguiçoso que tenho medo de pegar chuvinha? Vá tomar no c\*, Seu Armando! Chuvinha é o caralh\*! Choveu para caralh\* aqui em Belford Roxo, seu filho da put\*! Tu acha que eu vou sair de Belford Roxo com água no joelho para Botafogo encher saco de farinha? Vá tomar no seu c\*, Seu Armando! Vai se f\*der você, a sua empresa, seus funcionários, teu saco de farinha... vai tudo para casa do caralh\*, filha da put\*! Eu não vou sair de Belford Roxo para encher saco de farinha na chuva não, ô babaca! E te falo mais Seu Armando: pode contratar outro funcionário,

---

<sup>5</sup> Disponível em: [https://twitter.com/werick\\_canellas/status/1382058853458665472?s=20](https://twitter.com/werick_canellas/status/1382058853458665472?s=20). Publicado em: 13 de abr/21. Acesso 19 de fev/23.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://twitter.com/andamos/status/1382133214953738245?s=20>. Publicado em: 13 de abr/21. Acesso em: 19 de fev/23.

<sup>7</sup> Imagem, vídeo, frase, expressão ou parte de um texto, copiada e compartilhada rapidamente através da Internet por um grande número de pessoas, geralmente com um teor satírico.

porque nem no sol nem na chuva eu vou encher farinha pro senhor, português filha da put\*! Vai tomar no c\*! Eu não sou escravo, não! Desgraçado!. (LEANDRO, 2019, transcrição nossa)<sup>8</sup>

Neste caso, o áudio do funcionário para *Seu Armando* foi confirmado como uma produção ficcional de Leandro Menezes e Bruno Castanha, do *Canal Ninja, o Sincero*, no YouTube. O vídeo original com o áudio da voz de Leandro ultrapassou 700 mil visualizações<sup>9</sup>.

Acho que a publicação deu certo porque mostra o que muitos gostariam de dizer. Ainda mais na situação caótica que ficou o Rio nesta semana. São pessoas que passam horas em transportes públicos, que usam duas ou três conduções todos os dias. Acho que se sentiram representadas. Não existe padaria, é bom esclarecer logo. A ideia era que fosse mesmo uma brincadeira. (JORNAL EXTRA, Leandro Menezes, 2019)<sup>10</sup>

Conforme Leandro Menezes declarou ao Jornal Extra, o áudio foi inspirado numa situação vivida por uma conhecida dele. Após a repercussão do áudio, internautas chegaram a marcar um protesto em frente a uma padaria na Rua Voluntários da Pátria, no Rio de Janeiro, identificada erroneamente como o local de trabalho do morador de Belford Roxo. A Panificação Voluntários, no entanto, negou que fosse o estabelecimento onde trabalharia o autor do áudio. Os internautas também se solidarizaram com o ex-funcionário e procuraram o autor para oferecer emprego. Ao comparar os desdobramentos de histórias ficcionais através deste meio, pode-se remeter ao alvoroço ocasionado pela transmissão de *Guerra dos Mundos*<sup>11</sup>, dramatizada por Orson Welles em um programa de radioteatro da CBS, no qual simulou uma invasão extraterrestre que desencadeou pânico à cidade de Grover's Mill, em Nova Jersey, costa leste dos Estados Unidos<sup>12</sup>. A transmissão descrevendo a "invasão dos marcianos" naquele dia 30 de outubro de 1938, durou apenas uma hora, mas marcou definitivamente a história do rádio e dos meios de comunicação.

---

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A23tA5TNmEs> Publicado em: 9 de abr/2019. Acesso em 19 de fev/23.

<sup>9</sup> Idem

<sup>10</sup> Declaração de Leandro Menezes publicada no Jornal Extra. Disponível em: <https://extra.globo.com/noticias/rio/seu-armando-nao-existe-na-vida-real-saiba-quem-esta-por-tras-do-audio-que-viralizou-23588121.html>. Publicado em: 10 de abr/19. Acesso em: 19 de fev/23.

<sup>11</sup> Dirigido e narrado pelo ator e futuro cineasta Orson Welles, o episódio foi uma adaptação do romance *A Guerra dos Mundos* (1898), de H. G. Wells.

<sup>12</sup> Disponível em: <https://tab.uol.com.br/colunas/matheus-pichonelli/2023/02/15/eua-desmentem-teoria-sobre-ovnis-e-ets-e-essa-nao-e-uma-boa-noticia.htm?cmpid=copiaecolana>. Publicado em: 15 de fev/23. Acesso em: 4 de abr/23.

Desdobramentos a parte, as duas situações dos áudios trocados pelo WhatsApp despertaram a curiosidade para investigar se alguma escrita dramática já havia sido explorada no formato de aplicativos de mensagem. Em um primeiro momento identifiquei os jogos *Visual Novel*, uma narrativa textual com ilustrações estáticas ou animadas e um grau variável de interatividade. O formato é mais raramente referido como *novel game*, uma retranscrição do termo japonês *wasei-eigo noberu gēmu*<sup>13</sup>. No *visual novel* o jogador acompanha uma história por meio de mensagens de textos, músicas, imagens, vídeos. Os aplicativos são específicos para cada história e simulam a interface das plataformas de bate-papo, sendo que as histórias são contadas com a possibilidade de os jogadores interagirem através da decisão de qual resposta o protagonista escolhe para o enredo prosseguir<sup>14</sup>.

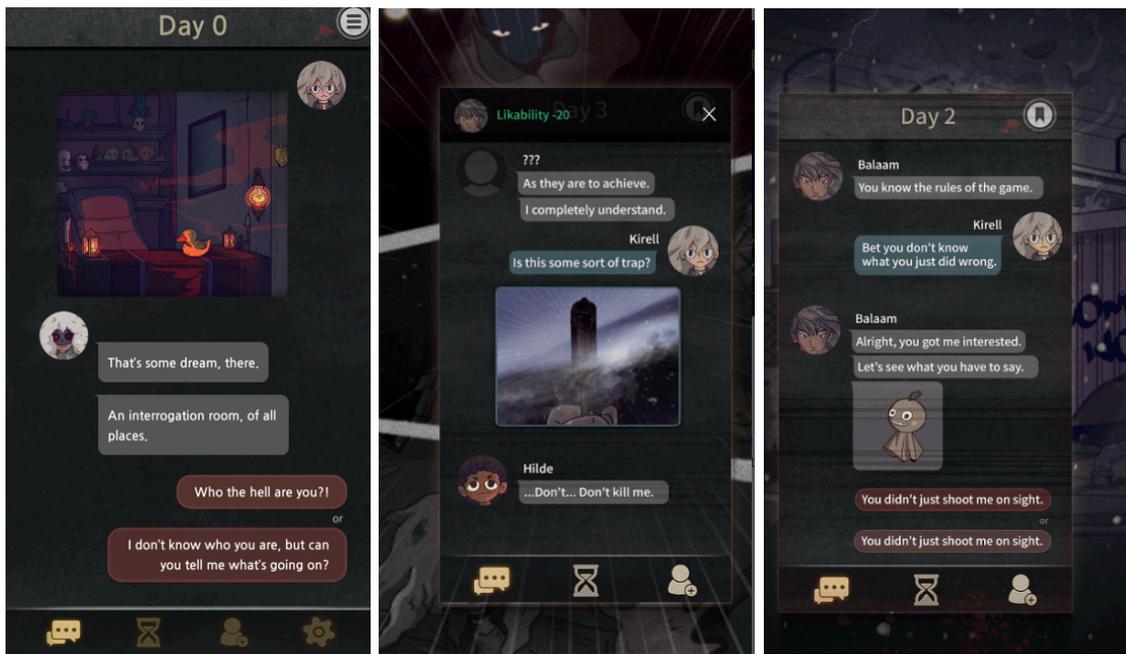
Neste estilo narrativo os personagens são geralmente apresentados na primeira pessoa e os eventos dependem do ponto de vista do protagonista. O jogo *7Days!* desenvolvido pela agência Buff Studio, é um dos modelos que propõe a imersão na história em forma de conversas com diversos personagens com quem o jogador/personagem precisa interagir para sobreviver e continuar acompanhando a narrativa. Cada escolha muda o curso da história e o jogador/personagem assume o papel de Kirell em primeira pessoa. Na história, Kirell cai em uma espécie de purgatório como o espírito de uma pessoa falecida e seu objetivo é cumprir tarefas ao longo do jogo para ressuscitar na Terra. Para isso, o personagem/jogador dispõe de sete dias para completar a missão envolvendo escolhas que podem causar a morte de outras personagens. O jogo tem possibilidades para múltiplos desfechos, que variam conforme as escolhas do personagem, numa interface repleta de ilustrações, ambientações sonoras e animações sombrias.

---

<sup>13</sup> Disponível em: [https://dbpedia.org/page/Visual\\_novel](https://dbpedia.org/page/Visual_novel). Acesso em: 30 de mar/23.

<sup>14</sup> Exemplos de jogos de Visual Novel no formato de aplicativo mensageiro disponíveis no Google Play com mais de 5 milhões de downloads cada: *Mystic Messenger*; *7Days!*; *Mystery*; *Sentence Detective*.

Fig. 01 – Interface do jogo visual novel 7Days!<sup>15</sup>



Fonte: Buff Studio

O modelo destes jogos contribuiu para estimular minha procura por algo análogo, desenvolvido por autores dramáticos e produzido por grupos de teatro com atores. Cumprindo esses requisitos, apresento a seguir quatro chatdramas encontrados e escolhidos para Estudos de Caso desta dissertação, sendo: **Uk'shona Kwelanga**, **Tudo que coube numa VHS**, **Amor de Quarentena** e **Como os Ciganos fazem as malas**. Tanto o formato dos jogos visual novel, quanto as obras transmitidas pelos aplicativos, foram primordiais para a definição de um dos questionamentos basilares para o objeto desta pesquisa: os elementos dramáticos podem se articular numa escrita que considera arquivos digitais? As produções indicaram respostas afirmativas, mas em uma análise aparente não atenderam de imediato se haviam ou não especificidades na escrita dramática para a plataforma de bate-papo. Assim, as particularidades dos chatdramas permearam constantemente as indagações pesquisadas nos múltiplos de casos e denotaram algumas resoluções.

---

<sup>15</sup> Disponível em:  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.buffstudio.sevendays\\_free&hl=en\\_US&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.buffstudio.sevendays_free&hl=en_US&gl=US).  
Acesso em: 20 de fev/23

## 1.1 Uk'shona Kwelanga (Bongi Ndaba) | O primeiro chatdrama do mundo

O texto dramático com o auxílio das tecnologias contemporâneas vem desbravando uma estrada criativa embasado em na própria interface da tela, não apagando paradigmas antigos, mas reocupando e reinterpretando-os e, assim, hibridizando-se com *smartphones* usados no cotidiano que resultam em outras realidades embebidas nos modelos tradicionais (SARRAZAC, 2002). Provavelmente esta perspectiva estava presente em 2017, quando a autora dramática Bongi Ndaba foi convidada a escrever *Uk'shona Kwelanga*, que significa *O Pôr do Sol* em português, primeira série dramática para WhatsApp conforme o Shorty Awards<sup>16</sup>, uma premiação que homenageia marcas, agências e organizações produtoras de conteúdo digital e social internacionalmente. Bongi Ndaba é uma autora sul-africana conceituada por seu texto teatral *Shreds and Dreams* (2004), transformado em minissérie televisiva em 2011 e mais tarde reeditada em ordem de temporada com 26 episódios em 2014. Ndaba também é renomada como roteirista de programas de televisão<sup>17</sup> na África do Sul e como atriz se tornou conhecida do grande público ao interpretar a protagonista Thembeke Nkosi, na adaptação da minissérie de *Rei Lear* (Shakespeare) exibida na rede de televisão pública SABC1, de abril a maio de 2008.

O chatdrama *Uk'shona Kwelanga* conta a história de uma família após a morte repentina do patriarca Bab'Langa. Com orçamento apertado, perguntas não respondidas e segredos obscuros revelados, a conversa da família no grupo de WhatsApp apresenta a luta dos parentes para lidar com a pressão financeira e emocional pela perda repentina do ancião. A história segue a conversa da família em tempo real durante sete dias, entrelaçando conflitos particulares e representando situações habituais pelas quais as famílias geralmente passam ao se prepararem para um funeral, desde a compra de flores e a escolha do caixão até o ritual de velório e sepultamento. Uma das principais questões do chatdrama *Uk'shona Kwelanga* é: uma morte na família pode aproximá-los ou os problemas financeiros os separará? A emulação do chatdrama com a temporada completa dos sete dias de mensagens

---

<sup>16</sup> Uk'shona Kwelanga - The first WhatsApp drama series. Disponível em: <https://shortyawards.com/10th/ukshona-kwelanga>. Acesso em: 16 de nov/2022

<sup>17</sup> Programas roteirizados por Bongi Ndaba para a TV: *Generations*; *Jozi-H*; *Gaz'lam*; *Hillside*.

pode ser assistida online<sup>18</sup> e assim se ter uma ideia de como foram os envios e a recepção na tela dos espectadores que receberam mensagens ao longo dos dias simulando um grupo familiar usual.

Após o lançamento de *Uk'shona Kwelanga* (2017), Ndaba conquistou o *Writing Craft Gold* da Loeries<sup>19</sup>, prêmio de maior prestígio da indústria criativa e de comunicação de marcas na África e no Oriente Médio, além de dois prêmios no #Bookmarks2018 Awards<sup>20</sup> pela escrita inovadora. Produzido sob encomenda para o grupo de serviços financeiros Sanlam Wealthsmiths, o chatdrama surgiu como uma campanha de marketing e teve o WhatsApp como o palco principal para promover os produtos funerários da empresa. Trabalhando com a agência de publicidade independente King James Group, a empresa contratou Ndaba para escrever a história sobre os preparativos de um funeral<sup>21</sup>. Os espectadores precisaram se inscrever antes do lançamento do primeiro chatdrama do mundo, em 5 de junho de 2017, para poder acompanhar a história pela tela do celular com mensagens de texto, voz, imagens, músicas e vídeos enviados pelo aplicativo de conversa<sup>22</sup>.

Apesar do WhatsApp ter 1,2 bilhão [2017] de usuários mensais em todo o mundo, poucas marcas conseguiram acessar a plataforma com sucesso devido a seus **desafios técnicos**. Esta foi uma oportunidade de envolver o público do Sanlam de **uma nova maneira por meio de um canal que eles usam ativamente**. Uma novidade para a publicidade e uma novidade para mim. (NEWS24, Bongsi Ndaba, 2017, tradução nossa, transcrição nossa, grifo nosso)<sup>23</sup>

A peça ficou em cartaz durante seis semanas com 44 mil espectadores inscritos, sendo que 93% deles acompanharam a trama até o fim dos sete dias de

---

<sup>18</sup> Emulação (2017). *Uk'shona Kwelanga*. Disponível em: <https://vimeo.com/whatsappdramaseries>. Acesso em: 17 de fev/23.

<sup>19</sup> Prêmio oferecido pela The Loerie Awards Company NPC, uma empresa sem fins lucrativos que condecora e homenageia profissionais de comunicação na África e no Oriente Médio.

<sup>20</sup> Iniciativa do IAB SA que recompensa a excelência em digital e reconhece a importância do fator humano no ambiente tecnológico.

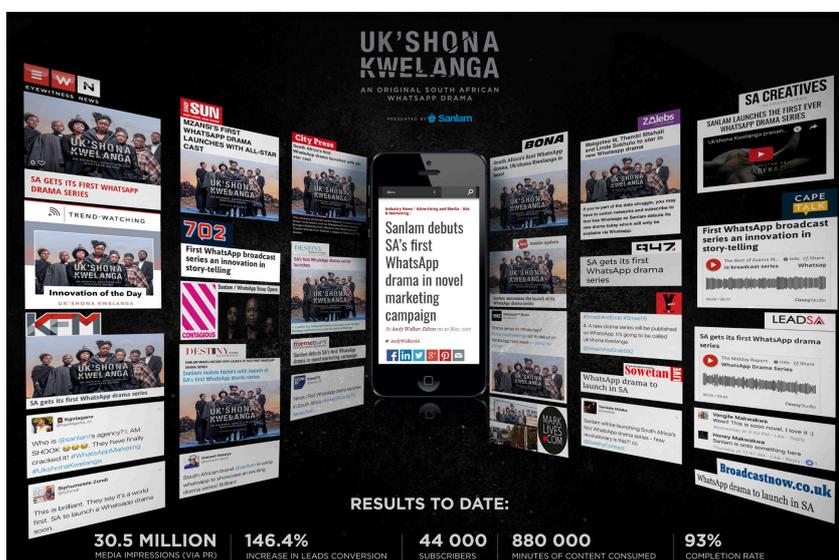
<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.springwise.com/south-african-drama-series-entirely-crafted-whatsapp/>. Acesso em: 23 de nov/2022

<sup>22</sup> Disponível em: <https://africanfilmny.org/directors/bongi-ndaba/>. Acesso em: 25 de nov/2022

<sup>23</sup> Disponível em: <https://www.news24.com/life/arts-and-entertainment/tv/first-whatsapp-drama-launches-in-sa-20170602>. Publicado em: 5 de jun/17. Acesso em: 28 de nov/2022

série. A agência de marketing aproveitou o aumento de 146% nas conversões de *leads*<sup>24</sup> e geração de 3 milhões de impressões em mídias espontâneas<sup>25</sup>.

Fig. 02 – Compilação de imagens com recorte de mídias espontâneas geradas pelo chatdrama<sup>26</sup>



Fonte: Behance Sanlam

Ndaba revelou em entrevista à revista eletrônica City People que o desafio de escrever para o WhatsApp foi uma experiência bastante diferente da escrita para teatro e TV. Ela afirmou que inicialmente escreveu o texto dramático em formato de roteiro de TV antes de adaptá-lo para o chatdrama. Ao criar personagens familiares e um enredo dramático, Ndaba declarou que esperava atrair a atenção e a imaginação dos espectadores imediatamente. “Eles [personagens] farão parte de uma conversa familiar no WhatsApp que se desenrola em tempo real. Nenhum outro drama é tão real, instantâneo ou envolvente”<sup>27</sup>.

Tendani Matshisevhe, desenvolvedor de mercado da Sanlam, destacou que o WhatsApp é um meio bastante acessível para a maioria das pessoas dentro da área de atuação da empresa. Foi a oportunidade ideal para transformar o aplicativo de bate-papo em um novo espaço de entretenimento imediato. Com a estratégia eficaz,

<sup>24</sup> *Leads* são contatos de possíveis consumidores que informam dados pessoais ou profissionais como e-mail, nome ou telefone.

<sup>25</sup> Disponível em: <https://shortyawards.com/10th/ukshona-kwelanga>. Acesso em: 27 de nov/2022

<sup>26</sup> Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/54923381/Sanlam-Ukshona-Kwelanga>. Acesso em: 21 de fev/23.

<sup>27</sup> Disponível em: <https://www.citypeopleonline.com/south-african-movie-makes-history-launches-first-whatsapp-drama-series/>. Publicado em: 6 de jun/17. Acesso em: 5 de dez/22.

Matshisevhe percebeu que a novidade atraia “as pessoas que anseiam por um certo tipo de ficção no mundo das mensagens móveis, pois é um espaço informal e íntimo”<sup>28</sup>, e que agora assumia também o estatuto de espaço artístico e compartilhado. Com esta experimentação primeira, os profissionais da África do Sul revelaram a capacidade de se poder criar e contar histórias dramáticas em um canal ainda por ser desbravado. O destaque que dou no início do trabalho para o sucesso comercial deste primeiro chatdrama, ultrapassa a questão financeira e pretende indicar a dimensão de interesse e de público que o espaço do aplicativo de mensagem comprovou já em sua produção pioneira. Fundamentalmente, pelo fato de que existe uma audiência constatada que acompanhou a história por completo através do meio. Consequentemente, abrem-se alternativas para os autores dramáticos transpor as paredes e coxias dos prédios teatrais e adentrar no mundo das telas e do silício.

É compreensível que as dúvidas surgissem para Ndaba no momento da escrita, justamente pelo fato de ser o primeiro chatdrama e não ter outras referências de como o formato poderia ser conduzido ao público. Lesego Kotane, sócio estratégico da agência King James, destacou em entrevista à revista eletrônica Biz Community que o desejo do cliente era encontrar uma maneira de acabar com a confusão em torno dos planos funerários e tentar quebrar as fórmulas geralmente aplicadas a esse tipo de produto.

A ideia surgiu de pensar em plataformas relevantes para o nosso público, sendo o **WhatsApp uma das maiores plataformas digitais da África do Sul**, e também por onde as pessoas passam ao planejar um funeral. Muitas pessoas se identificam com seguir um grupo familiar do WhatsApp, pois **é onde grande parte do drama acontece na vida real** e, portanto, é apropriado para ser usado para esse tipo de conteúdo fictício. (BIZ COMMUNITY, Lesego Kotane, 2017, tradução nossa, grifo nosso)<sup>29</sup>

Além da presença massiva nos celulares sul-africanos, o WhatsApp está instalado em 99% dos celulares em operação no Brasil<sup>30</sup>, conforme a pesquisa publicada em agosto de 2022 pelo MobileTime em parceria com a empresa de pesquisas *online* Opinion Box. Os “dramas” da vida real ao qual se refere Kotane,

---

<sup>28</sup> Disponível em: <https://www.bizcommunity.com/Article/196/78/163984.html>. Acesso em 27 de nov/22.

<sup>29</sup> Idem

<sup>30</sup> Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/neuza-sanches/exclusivo-whatsapp-e-lider-e-esta-em-240-milhoes-de-celulares-no-brasil/>. Publicado em: 24 de ago/22. Acesso em: 2 de mar/23

provavelmente se concentram nos grupos de família, recreativos, colegas de trabalhos e amigos. Segundo a mesma pesquisa MobileTime, dos entrevistados brasileiros que declararam participar de grupos exclusivos, 75% integram grupos formados por parentes e 66% por grupos de trabalho. Ou seja, um público acostumado a utilizar as ferramentas do aplicativo cotidianamente e com familiaridade sobre a interface e funções do formato.

Diante da enorme opção de recursos tecnológicos disponíveis na plataforma, variando desde os modelos de arquivo até o direcionamento do espectador via links, os desafios técnicos de pré e pós-produção, seja de fotos, locação e atores ou de edição, alcançaram inclusive a distribuição. As listas de transmissão facilitaram para enviar as mensagens de uma única vez aos diversos grupos criados (em 2017 os grupos de WhatsApp comportavam no máximo 256 participantes). Com exceção de *Tudo que coube numa VHS*, que apresentava individualmente o espetáculo para cada espectador, os outros dois Estudos de Caso desta dissertação, *Como os ciganos fazem as malas* e *Amor de Quarentena*, também utilizaram deste mesmo recurso para distribuir as mensagens.

Para Kotane a curiosidade e recepção do público foram fundamentais para a difusão dos comentários e engajamentos positivos do chatdrama nas mídias sociais. Ao revelar os possíveis motivos para o retorno acima das expectativas, ele também indica outros fatores importantes para o objeto desta dissertação.

Como a história se passa ao longo de vários dias, nosso público passa muito tempo com ela, em **média de 15 a 20 minutos, tornando-a muito mais imersiva** do que um típico comercial de TV de 30 segundos. A taxa de desistência também é muito baixa, então achamos que as pessoas estão sendo **fisgadas pela história**. (BIZ COMMUNITY, Lesego Kotane, 2017, tradução nossa, grifo nosso)<sup>31</sup>

A questão do tamanho dos arquivos e da periodicidade dos envios, foram inquietações relatadas por todos os autores dos chatdramas analisados neste trabalho. O principal fator, como assinalado antes, seria em como o público reagiria ao recebimento de mensagens de uma história ficcional ao longo das exibições em um aplicativo usado no dia a dia das pessoas. Diante desse desassossego, dois

---

<sup>31</sup> Disponível em: <https://www.bizcommunity.com/Article/196/78/163984.html> Acesso em: 5 de dez/2022

elementos precisaram de atenção reforçada, o ritmo e a presença. Para isso, os autores dos chatdramas necessitaram relativizar os paradigmas da presença dos artistas e do público no tempo e no espaço, no sentido de reordenar as estruturas fixas dos elementos constitutivos do teatro. A questão presencial é mais efetiva no teatro, uma vez que a presença é considerada um aspecto definidor da arte cênica, e é afetada sobremaneira pelas tecnologias digitais. Ndaba precisou então refletir acerca da desconstrução e ampliação do modelo provocada pela problematização do “aqui e agora”, próprios da arte teatral. Para a estrutura de *Uk'shona Kwelanga*, a autora considerou as constituintes do espaço e do tempo à frente do “aqui e agora”, ampliando-as nas perspectivas de “espaço virtual” e de “em tempo real”. No livro *A encenação contemporânea: origens, tendências, perspectivas* (2013), o teórico teatral Patrice Pavis, questiona a questão da presença e argumenta:

A presença do ator significa que esse ator seja visível? E se ele está invisível, situado nos bastidores, ou atuando sistematicamente atrás de um painel servindo de tela percebido ao vivo apenas pelo vídeo e projetado numa parte do cenário; e se ele está ao telefone ou é filmado pela webcam num outro extremo do planeta? Nesse caso, ele faz, então, ato de presença, uma presença que podemos imaginar à falta de percebê-la diretamente (PAVIS, 2013, p. 175-176).

Assim, observa-se que a presença no chatdrama já não é tão inquirida e é capaz de ser superada, tal qual no cinema, pois, o corpo logra estar ausente do espaço cênico, mas absolutamente presente, apesar de deixar de ser um ato físico e visível. Leonardo Roat, mestre em ciências da linguagem, complementa neste mesmo sentido que a presença em casos assim

...deixa de ser questionada pela sua existência e passa a ser questionada enquanto forma. Os atores/performers sempre estão presentes, frente aos espectadores/usuários; o que muda seria apenas a forma de sua manifestação. Ela pode ser através de carbono, no encontro de ambas as partes no mesmo espaço físico ao mesmo tempo, ou através de silício, onde um dos interlocutores, ou ambos, apresenta-se sob a forma digital de bit 0-1, ao mesmo tempo ou não; ou, por fim, as inúmeras possibilidades combinatórias de ambas as formas (ROAT, 2011, p.31).

Para convidar o público a presenciar o chatdrama *Uk'shona Kwelanga*, foram contratados atores e atrizes conhecidos do grande público por atuarem em novelas de TV bastante populares na África do Sul, entre eles: Bongani Madondo, John Nhlanhla, Linda Sokhulu, Makgotso, Thembi Mtshali e Ivy Mkuthu. O rosto de artistas

consagrados nos materiais promocionais, como outdoors, banners e vídeo teaser<sup>32</sup>, transmitiram credibilidade e atraíram a atenção para divulgar a sinopse da história e, ao mesmo tempo, identificar o chatdrama como um novo formato dramático.

Fig. 03 – Banner promocional da obra *UK'shona Kwelanga* com atores de novelas televisivas<sup>33</sup>



Fonte: Behance Sanlan

No vídeo teaser de *Uk'shona Kwelanga* o locutor anuncia o seguinte texto:

Os funerais são um grande negócio na África do Sul, mas muitos sul-africanos não fazem a cobertura funeral, isso pode causar um grande drama entre os membros da família. Para ilustrar as tensões que surgem quando não há cobertura, **criamos nosso próprio drama que tocou em um lugar inesperado, o WhatsApp**. O WhatsApp é a plataforma digital mais popular entre o nosso público, onde cada vez mais conversas em família acontecem. Lançamos o *Uk'shona Kwelanga*, um drama sul-africano original do WhatsApp. Nosso público está convidado a acompanhar a família Langa **em tempo real nos sete dias** que antecederam o funeral do patriarca. As mensagens chegarão ao longo do dia enquanto os personagens discutem os arranjos e o nosso público faz parte de todas as reviravoltas e surpresas que desenrolam ao planejar um funeral. A história foi escrita em colaboração com **Bongi Ndaba renomada roteirista sul-africana** e ex-roteirista de programas de TV icônicos [...] Convidamos os atores mais conhecidos do país para assumir os papéis da família e tornar nosso drama ainda mais emocionante. **Aproveitamos ao máximo os recursos existentes no WhatsApp**, incluindo fotos e clipes filmados pela **perspectiva dos personagens e mensagens de voz**: “o homem enterrado hoje era meu amigo mais querido”. Também lançamos uma campanha promocional para construir uma **audiência através das mídias**

<sup>32</sup> Vídeo de curta duração que antecipa o lançamento de um produto, filme, videoclipe, serviço ou qualquer outro tipo de conteúdo audiovisual.

<sup>33</sup> Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/54923381/Sanlam-Ukshona-Kwelanga> Acesso em: 21 de fev/23

**sociais tradicionais.** A produção conseguirá proporcionar aos espectadores uma experiência em primeira mão de como o planejamento de um funeral pode ser complicado. (CASE STUDY, YouTube, 2017, transcrição nossa, tradução nossa, grifo nosso)<sup>34</sup>

Após esta estreia do chatdrama no continente africano e com o crescimento da utilização de *smartphones* para realizar uma série de tarefas cotidianas, incluindo compra de produtos, criação de eventos, organização de viagens e até agendamento de consulta médica, um aplicativo de bate-papo poderá mudar a maneira como experimentaremos a literatura dramática no futuro? A partir do segundo capítulo destaco esta resposta ao relacionar o contexto histórico do drama, do teatro e das tecnologias com os Estudos de Caso desta dissertação, e assim comporto os caminhos desbravados pelo chatdrama até o momento e as perspectivas para a permanência desta nova proposta de escrita dramática.

## 1.2 ***Tudo que coube numa VHS*** (Giordano Castro) | **O chatdrama no Brasil**

Nascido na capital de Pernambuco em 1986, o autor dramático Giordano Castro escreveu e dirigiu três obras para o WhatsApp dentro do projeto *Experimentos Sensoriais em Confinamento* do Grupo Teatral Magiluth, no qual também é cofundador e membro. Licenciado em Artes Cênicas pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Castro realizou intercâmbio em Estudos Artísticos pela Universidade de Coimbra (Portugal) e como ator participou de praticamente todos os trabalhos do grupo e é autor de cinco textos dramáticos montados no palco pelo Magiluth: *Um torto*; *Aquilo que meu olhar guardou para você*; *Luiz Lua Gonzaga*; *O ano em que sonhamos perigosamente* (em parceria com Pedro Wagner) e *Dinamarca*. No cinema atuou em *Tatuagem*, de Hilton Lacerda; em *Tungstênio*, de Heitor Dahlia; e nas séries da Rede Globo, *Treze dias longe do sol* e *Onde Nascem os Fortes*. Em 2020 e 2021, criou e desenvolveu os projetos para o WhatsApp, sendo eles: *Tudo que*

---

<sup>34</sup> Uk'shona Kwelanga presented by Sanlam | Case Study. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xXcktfbXWYk>. Publicado em: 23 de jun/17. Acesso em: 5 de dez/2022

*coube numa VHS; Todas as histórias possíveis; e Virá*, todos disponíveis em formato de podcast no espaço *Ficções Itaú Cultural – Uma série de audiodrama*<sup>35</sup>.

O Grupo Magiluth foi criado em 2004 no curso de licenciatura em Artes Cênicas da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e desenvolve desde então um trabalho continuado de pesquisa e experimentação, apontado pela crítica e pela imprensa como um dos mais relevantes grupos teatrais brasileiros. Com sede em Recife/PE, o grupo realiza diversas ações nos eixos de pesquisa, criação e formação artística, em constante diálogo com o território dramático colaborativo. Os dez espetáculos do repertório são fundamentados em princípios da criação teatral independente com intenso aprofundamento na busca de uma estética própria. São eles: *Corra* (2007), *Ato* (2009); *Um Torto* (2010); *O Canto de Gregório* (2011); *Aquilo que o meu olhar guardou para você* (2012); *Viúva, porém Honesta* (2012); Luiz Lua Gonzaga (2012); *O ano em que sonhamos perigosamente* (2015); *Dinamarca* (2017) e *Apenas o Fim do mundo* (2019)<sup>36</sup>.

Os três chatdramas dentro do projeto *Experimentos Sensoriais em Confinamento* escritos, dirigidos e concebidos especificamente para o aplicativo de mensagens, estão em conformidade com a estética e a temática tão consistente no trabalho de pesquisa do Grupo Magiluth, que ao longo de 18 anos de existência realizou um teatro permeado por questões sociais urgentes do nosso tempo. Indicado ao *Prêmio APCA*<sup>37</sup> na categoria Teatro Digital e vencedor do *Prêmio APTR*<sup>38</sup> de teatro 2021 na categoria Melhor Espetáculo Inédito ao vivo, o chatdrama *Tudo que coube numa VHS*<sup>39</sup> faz parte dos Estudos de Caso desta dissertação em paralelo com outros três espetáculos de autores distintos.

Conforme descrito no *post* da página do grupo no Facebook, publicado em 1º de julho de 2020, o projeto *Experimentos Sensoriais em Confinamento*, percorreu o seguinte processo:

---

<sup>35</sup> Disponível em:

[https://www.itaucultural.org.br/secoes/podcasts/ficcoes?\\_ga=2.117593737.1435744764.1681343499-1594266991.1677819267](https://www.itaucultural.org.br/secoes/podcasts/ficcoes?_ga=2.117593737.1435744764.1681343499-1594266991.1677819267). Acesso em: 12 de abr/23.

<sup>36</sup> Disponível em: <https://www.grupomagiluth.com.br/>. Acesso em: 2 de mar/23.

<sup>37</sup> Prêmio brasileiro criado em 1956 pela Associação Paulista de Críticos Teatrais com foco em doze áreas culturais. É reconhecido como a mais tradicional premiação brasileira na área de cultura.

<sup>38</sup> Prêmio criado em 2006 promovido pela Associação de Produtores de Teatro (APTR) que destaca artistas de diversas áreas da produção teatral brasileira.

<sup>39</sup> Teaser divulgação - Tudo que coube numa VHS. 2021. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=ww2Pce3Hx\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=ww2Pce3Hx_o). Publicado: 27 de out/21. Acesso em: 21 de fev/23.

Pandemia. Caixa zerado, tudo foi investido no Casarão Magiluth — agora obrigado a fechar as portas. Isso era 18/3. A grana que tínhamos daria para as contas de março, mas e depois? Trancados em casa, a princípio, impedidos de exercer nosso ofício. Pensamos em *live*, adaptação de peça para redes, estrear nossos projetos tortos. Nada nos agradava. Giordano [Castro] tem uma ideia. Os boletos não param de chegar: 5 de maio, vencimento. Três mil e pouco no caixa. Nossas contas, agora com o Casarão, batem os 20 mil mensais. O que fazer? Tirar 9 mil de cheque especial da conta de um integrante. - *É pandemia, minha gente. Como vamos comer?* O banco espera. Dia 7/5 estreia “VHS”. De início, 3 performers conduzindo o público. Venda por transferência bancária: os juros e os boletos não esperam o prazo das plataformas online de ingresso. Aí que entra a resposta de vocês. Esse encontro poderoso que o “VHS” proporcionou, em um tempo de distâncias. Na segunda semana, estendemos as apresentações para terça a domingo. Em seguida, aumentamos o número de performers. Mesmo assim, logo a agenda de maio está lotada. - *Gente vamos abrir junho? Até o fim de maio, agenda de junho esgotada. Apresentações das 18h à meia-noite. É como fazer uma peça de seis horas, sem intervalo, de terça a domingo. Conectamos com 18 países, todas regiões do Brasil, com 161 municípios brasileiros. Mais de 1600 apresentações. – Uau! Pagamos tudo. Sobrevivemos. Vamos descansar pra voltar com a segunda temporada em julho! Que abraço! Como é incrível criar um trabalho sem barreiras geográficas. Chegar em tantos lugares do mundo, um por um, ligação por ligação. Que sensação boa de ver artistas criando seus experimentos e partindo pra encontrar seus públicos. Apontamos um caminho de sobrevivência para trabalhadorxs das artes, nesse cenário tão caótico. Vamos juntxs caminhar por ele. É preciso coragem!* (MAGILUTH, Facebook, 2020)<sup>40</sup>

No site do grupo<sup>41</sup>, o autor destaca que a ideia do projeto *Experimentos Sensoriais em Confinamento* surgiu a partir dos seguintes questionamentos: Em um contexto de distanciamento social provocado pela Covid-19, de que forma é possível reinstaurar a presença compartilhada entre atores e espectadores? Que novos modos de interação podemos construir em conjunto, em diálogo, num tempo de suspensão? Criado a partir das circunstâncias daquele momento pandêmico, o projeto propôs responder aos questionamentos via estratégias artísticas que estivessem em confluência com as particularidades emocionais do período vivido e aproveitou a presença do público no mundo digital para realizar o chatdrama atendendo as restrições sanitárias.

As ações de *Tudo que coube numa VHS* foram desenvolvidas e estruturadas principalmente via WhatsApp, e também por meio secundário de uma série de plataformas (Instagram, e-mail, YouTube, Spotify, Deezer e contato telefônico), numa experiência que manifestou a esfera relacional de presença entre artista e público proporcionada pelo universo online. O chatdrama foi criado para ser exibido

---

<sup>40</sup> Disponível em: <https://fb.watch/iPFcZ73Pyh/> Publicado em: 1º de jul/20. Acesso em: 20 de fev/23.

<sup>41</sup> Disponível em: [www.grupomagiluth.com.br](http://www.grupomagiluth.com.br). Acesso em: 2 de mar/23.

individualmente a cada espectador num tempo de representação de 30 minutos, onde o grupo sugestionava que os espectadores operassem como agentes de construção da obra em uma experiência estética particular.

Em “Tudo que coube numa VHS”, o público é conduzido por um percurso em que se torna cúmplice das memórias de um personagem, cristalizadas em torno das recordações sobre um relacionamento. A ação é acompanhada via web, por meio de uma série de plataformas virtuais de comunicação e entretenimento, numa experiência individual que transporta a uma nova esfera as relações de proximidade entre ator e espectador, recorrentes na obra do Grupo Magiluth. (SINOPSE VHS, 2021)<sup>42</sup>

*Tudo que coube numa VHS* salta de plataforma em plataforma para contar a história de um relacionamento amoroso entre o narrador e seu interlocutor denominado *Você*. Desta forma, a narrativa estimula o espectador a se colocar na situação do personagem e a cada *Você* pronunciado pelo narrador, o espectador é posicionado tanto como observador do desenrolar da relação amorosa quanto como objeto de amor do narrador. Alguns minutos antes do horário marcado<sup>43</sup> para o início da apresentação, por meio de uma ligação telefônica, um dos atores do Grupo Magiluth<sup>44</sup> se apresenta e se direciona ao espectador fora do contexto da história. Durante a ligação, o ator convida o espectador a entrar em uma “realidade paralela” e estabelece a linha divisória entre ficção e realidade, numa relação que remete a *suspensão voluntária da descrença*<sup>45</sup> em espaços físicos quando se propõe vivenciar a experiência ficcional compartilhada. É uma identificação explícita, que reconhece a separação e a partir dela instaura uma situação que aproxima o espectador do artista e, conseqüentemente, adverte para a ficção que virá, instaurando a dupla entrega. Desta maneira, a proximidade do contato telefônico entre o ator e o espectador prepara a transposição e suscita reações subjetivas, deslocando a dinâmica de conexão entre ambos. Evoca-se então uma possível entrega à disparidade, prepara-se a expectativa e a confiança de logo vivenciar uma exibição que se constituirá na

---

<sup>42</sup> Disponível em: <https://www.sympla.com.br/evento-online/tudo-que-coube-numa-vhs/1314205>.  
Publicado em: 28 de ago/21. Acesso em: 2 de mar/23.

<sup>43</sup> As apresentações eram realizadas individualmente de terça-feira a domingo, das 17h30 às 23h, com cerca de 30 minutos de duração.

<sup>44</sup> Atores do Grupo Magiluth que conduziam a experiência sensorial individualmente: Giordano Castro, Bruno Parmera, Erivaldo Oliveira, Mário Sergio Cabral, Lucas Torres ou Pedro Wagner

<sup>45</sup> Referente ao termo ‘Willing suspension of disbelief’, formulado por S.T. Coleridge em sua *Biographia literaria* (1817), que pode ser entendido como “suspensão voluntária da descrença” e tem sido utilizado como uma teoria de engajamento com a ficção.

dimensão dramática. Entretanto, no texto original disponibilizado pelo autor para as investigações desta pesquisa, este primeiro contato já é considerado como a primeira cena do chatdrama:

#### Fragmento extraído do texto original do chatdrama – Cena 1

##### TUDO QUE COUBE NUMA VHS

CENA 1

Plataforma: Telefonema

Via: Celular

OBS: Pegar o número de telefone da pessoa que vai participar da experiência.

Apresentação.

Olá, agora começa a nossa experiência sensorial em confinamento, chamada "tudo que coube numa VHS". Te convidamos para que você mergulhe conosco em mais uma realidade paralela. Isso é só mais uma obra de ficção, mas o que não é? Hoje dia (dizer a data real) aconteceu nesse mundo possível (ler algumas manchetes do dia). Você imaginava que isso estaria acontece a um ano atrás? Também, exatamente a um ano atrás, duas pessoas se conheciam, em algum lugar desse mundo possível que habitamos, eles se conheciam... A cena desse encontro não foi gravada e até preferimos que seja assim... foi algo tão forte que seria impossível de reproduzi-la. Foi um encontro brutal de duas pessoas. Assim como um acidente de carro, um acidente daqueles violentos que jogam no ar vidro e ferro, que ecoa um som de pneu derrapando, com o freio e um estrondo mortal, como um chute na porta. Foi assim que eles se conheceram, uma batida de frente, um encontro cara a cara. Espalhando sangue para todo o lado... e essa cena nunca será gravada, mas afetará essa memória para sempre...

Durante meia hora você receberá fragmentos dessa história. Até mais.

*Fonte: Giordano Castro/arquivo pessoal*

Além da dupla interpretação suscitada na primeira cena, outras características são relevantes neste trecho para o objeto da pesquisa que serão uma constante ao longo deste chatdrama. Em primeiro, a necessidade de o autor indicar em cada cena qual a plataforma deveria ser utilizada para transmitir o conteúdo, neste caso a ligação telefônica realizada através do aparelho celular. Estas indicações permitiram ao autor a definição prévia da dinâmica da obra através do meio que, conforme Marshall McLuhan, constitui a mensagem (MCLUHAN, 1969). Outra peculiaridade importante definida pelo autor do chatdrama estão nas observações que, no decorrer da escrita, indicaram as diretrizes de como o público deveria ser orientado e quais as informações relevantes deveriam ser capturadas no momento da compra dos ingressos. Além desta observação para coletar o número dos telefones de quem iria assistir à peça, outras definições importantes surgiram como o acesso a outras plataformas e redes

sociais (Instagram e Spotify) e a disponibilidade de qual horário o espectador preferia apreciar o espetáculo de 30 minutos numa janela de apresentações das 17h30 às 23h, de 3ª feira a domingo, por exemplo.

Diretrizes do chatdrama VHS publicadas na plataforma para compra de ingressos Sympla

**SESSÕES NOS DIAS 28 E 29 DE AGOSTO**

**DURAÇÃO:** 30 minutos

**PLATAFORMAS DE EXECUÇÃO:** Whatsapp, Instagram, e-mail, YouTube, Spotify ou Deezer e contato telefônico.

**INDICAÇÃO ETÁRIA:** 16 anos

**Obs:** A produção do espetáculo fará contato com cada participante do público no dia 27 de agosto, orientando sobre a dinâmica da apresentação. O espetáculo se inicia com uma chamada telefônica e não há necessidade do participante abrir a câmera em nenhum momento da experiência.

*Fonte: Sympla<sup>46</sup>*

Como o espetáculo ficou em cartaz por três meses, o texto da Cena 1 também salienta para uma peculiaridade que realça o caráter efêmero das exposições quando deixa em aberto entre parênteses para “dizer a data real” e “ler algumas manchetes do dia”, ou seja, enfatiza o atributo da presença e do tempo real. Depois da ligação, os contatos seguintes eram realizados através do WhatsApp, sendo a primeira postagem um vídeo publicado no YouTube e enviado diretamente para o espectador pelo narrador em primeira pessoa e se endereça ao personagem *Você*.

Fragmento extraído do texto original do chatdrama – Cena 2

Plataforma: Whatsapp - Vídeo

Via: Whatsapp

Vídeo com efeito de VHS:

Fragmento do dia 07/05

- Olá? Tudo bem? Então, se você estiver assistindo esse vídeo... é porque eu provavelmente eu já estou morto. É isso! Eu morri! Então, tá tudo bem. A gente sabia que isso iria acontecer. Que essa hora ia chegar... que em algum momento eu partiria, que num determinado momento eu iria ser só você e o monte de lembranças embriagas e memórias bebadas... Mas é sobre essas memórias que quero falar. Sempre acreditamos que uma forma de continuar existindo é deixando algumas memórias vivas, certo? Por isso fiz esse vídeo, ele é uma chave que abre a minha cabeça e dentro dela você vai conseguir ver onde eu te guardo, onde eu te revivo, te recordo... e por um algum tempo, algo dentro de você vai continuar pulsando, continuar aquecendo, continuar vivo até que um dia baste! Sim, pois tudo isso um dia tem que bastar e finalmente chegará um dia que todas essas lembranças se transformaram em apenas um cristalzinho. Portanto, abro agora para você, a minha cabeça...

*Fonte: Giordano Castro/arquivo pessoal*

---

<sup>46</sup> Disponível em: <https://www.sympla.com.br/evento-online/tudo-que-coube-numa-vhs/1314205>.  
Publicado em: 28 de ago/21. Acesso em: 2 de mar/23.

O vídeo sugere, no primeiro momento, a dúvida se o narrador se dirige ao espectador ou a um outro personagem *Você*. No decorrer do audiovisual fica mais evidente o empenho dramático de instaurar o pacto ficcional ao revelar que o *Você* é alguém próximo do personagem que fala, e agora, o espectador pode optar entre a identificação com o personagem ou se manter na posição de testemunha, relacionar-se com a “realidade paralela” e adotar uma percepção mais distanciada. O uso ambíguo desse *Você* produz uma oscilação importante na percepção do espectador, pois a própria oscilação funciona como espaço de instabilidade de percepção. Assim, a produção assenta neste momento uma disjunção entre realidade e ficção, para questionar e atrair simultaneamente a uma identificação com a história contada através de um aplicativo geralmente operado para contatos particulares.

O vídeo seguinte é um apontamento via WhatsApp para um *link* no YouTube e serve como fundamentação para compreender os conflitos que estão por vir. Uma voz em *off* acompanhada por uma música melancólica e imagens do espaço sideral exercem uma função explicativa de rememoração:

é impossível dizer o que havia antes... como éramos, o que fazíamos, como olhávamos para as coisas, o que gostávamos de comer pela manhã, como penteávamos os nossos cabelos, qual era o sabor do café, qual parte do corpo lavamos primeiro no banho, quanto de perfume passávamos na pele, como andávamos, quais caminhos fazíamos, como cumprimentávamos as pessoas nas ruas, como dizíamos “bom dia”, boa tarde, como era abraçar, como era o cheiro da praia, do protetor solar, o que comíamos, o que bebíamos, como olhávamos no olho de outra pessoa, como eram as outras pessoas, como era tudo até aquele dia... a verdade é que nada disso existia até o dia do estrondo, da explosão, na batida de átomos... Dali pra frente, seríamos corpos voando pelo espaço, espalhando fragmentos desse violento encontro pelo ar e ficando a cada momento mais distante um do outro. (ESPAÇO SIDERAL, Magiluth, 2020)<sup>47</sup>.

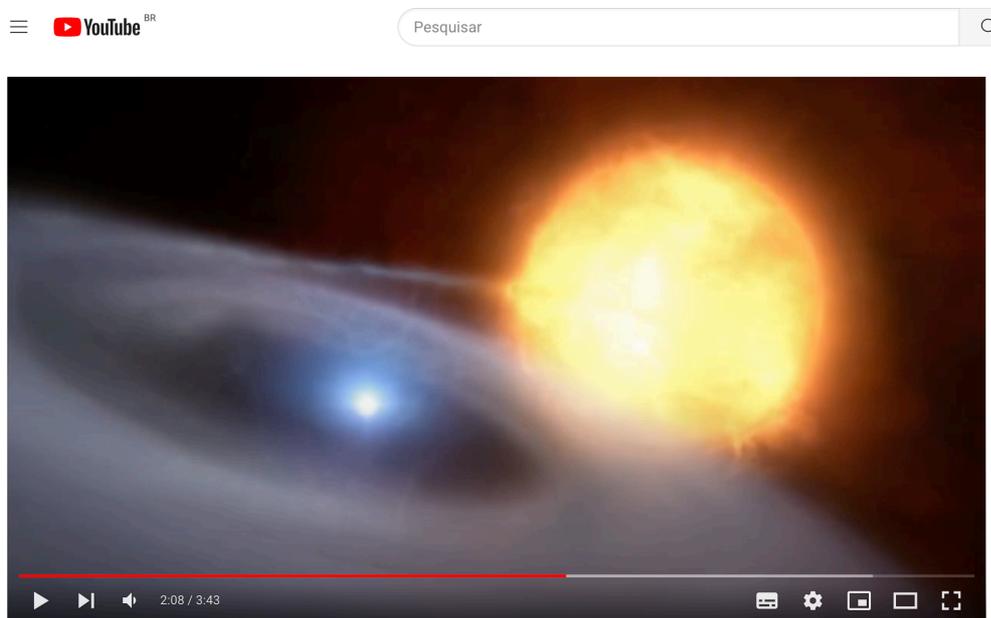
Nesta parte, o texto dramático indica o recurso audiovisual que remete à sensação de isolamento, não apenas no contexto pandêmico no qual foi escrito e produzido, mas também em referência à condição existencial humana. Um isolamento ocasionado por um acontecimento de ruptura no âmbito da consciência individual conectada com o todo universal. A situação inacessível de antes pode fazer surgir a consciência humana através do acontecimento, o que instaura a vida como uma cena

---

<sup>47</sup> Disponível em: <https://youtu.be/ccLZYCuhUmA>. Publicado em: 7 de maio/23. Acesso em: 3 jul/22.

de conflito possível contra os efeitos da separação e permite o desejo e o amor, mesmo que por meio da tecnologia.

Fig. 04 – Frame capturado do vídeo inicial de *Tudo que coube numa VHS*



Tudo que coube numa VHS

Fonte: Bruno Parmera/YouTube<sup>48</sup>

Desta forma, a trama conduz para cenas da relação amorosa ficcional entre o narrador e o personagem *Você*. O material visual e os áudios enviados via WhatsApp são antecidos de fragmentos datados com dia e mês da situação representada, em ordem não-linear, e cobrem um tempo entre novembro, abril e maio, provavelmente estendido de um ano para o outro. A ordem não sequencial das memórias permite ser uma representação intencional para evocar o próprio processo de lembrar-se da vida antes da pandemia e abrir margem para outras interpretações, já que lembrar-se é em boa parte uma reinvenção (BAUMGÄRTEL, 2021). O chatdrama apresenta o processo de apaixonar-se e dentro dele um lento, mas gradual encaminhamento de evolução. Ou seja, evoca-se o apaixonar-se e o comprometimento em diferentes sentidos. Existe no processo dramático de lembrar, um movimento para controlar a paixão e de certa maneira modificar a si próprio e o outro, de tornar o sujeito em espetáculo, como quando os encontros são propulsionados pela troca de fotografias postadas nas redes sociais (BAUMGÄRTEL, 2021).

---

<sup>48</sup> Idem

Fig. 05 – Post do personagem narrador enviado ao final de *Tudo que coube numa VHS*



Fonte: Instagram | @brunoparmera\_<sup>49</sup>

Dramaticamente, a narrativa consegue entrelaçar os conflitos de um relacionamento conhecido pela troca de mensagens, atributo próximo da verossimilhança de funcionalidade do WhatsApp, e delinear os desejos das personagens, seus obstáculos, opositores e beneficiários, com a cumplicidade de envio de arquivos personalizados e intimistas comuns na utilização da plataforma pelos espectadores colocados nesta dúbia situação de observador e de personagem (BAUMGÄRTEL, 2021). Para amarrar a trama, os recursos dramáticos explorados são mensagens de voz gravadas em tempo real pelo ator/narrador e o direcionamento para conteúdos pré-produzidos que encadeiam a história mediante arquivos digitais. Como será exposto adiante, pode-se observar nesta composição alguns elementos relacionados ao tempo, espaço e tema que compõem a estrutura do texto dramático funcional e do simbolismo dramático digital.

<sup>49</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Bn4reQqBl6c/>. Publicado em: 18 de set/18. Acesso em: 30 de mar/23.

### 1.3 **Como os ciganos fazem as malas** (Newton Moreno) | Texto escrito no ar

O autor dramático Newton Moreno nasceu na cidade de Recife/PE em 1968 e escreveu o texto *Como os ciganos fazem as malas* para o aplicativo de mensagens *Telegram* em parceria com o Grupo Galpão durante a pandemia. Newton é formado em Artes Cênicas pela Unicamp, com mestrado e doutorado na área pela USP. Há tempos o autor habituou-se a ver seus textos encenados nos palcos pelo Brasil e, com eles, acumulou importantes prêmios de teatro como APCA, Shell, Contigo!, Bibi Ferreira e Aplauso Brasil. Além do teatro, Newton é roteirista dos filmes *Maria do Caritó* e *Agreste*, e autor do livro de contos *Ópera*. Na Rede Globo, desenvolveu trabalhos televisivos como a série *AmorteAmo*.

Em 2022, Newton completou 30 anos dedicados ao drama com mais de 25 textos, entre eles: *Agreste* (2001), montado pela Cia Razões Inversas, *As centenárias* (2007), estrelado pelas atrizes Marieta Severo e Andrea Beltrão, *Memória da Cana* (2009), *Maria do Caritó* (2012), com atuação de Lília Cabral, e *Imortais* (2017). São todas peças lineares e fabulares no sentido de possuírem um conjunto de acontecimentos levados de um até o outro ponto da história cronologicamente, com personagens definidas que se colocam em relação e cujos acontecimentos se desdobram em outros, gerando conflitos e, um pouco antes do desfecho, o clímax. São textos que seguem a estrutura do drama, explorando artifícios como as canções (épico), as metáforas simbolistas (lírico) e alguns outros expedientes que promovem o hibridismo das obras (BIANCONI, 1986). Todas possuem inspiração no teatro popular nordestino, além de comentarem costumes do imaginário místico cristão sertanejo, demonstrando, assim, a influência da origem do autor em sua escrita, além de temas que dizem respeito ao ser humano e sua relação com a morte e o sagrado, ao mundo LGBTQIA+, a voz do ser nordestino com sua prosódia e filosofia. O distanciamento social provocado pela pandemia do coronavírus em 2020 rendeu para Newton Moreno uma experiência inédita ao participar do projeto *Dramaturgias - Cinco Passagens Para Agora*, promovido pelo Grupo Galpão, com participação do diretor Marcio Abreu e dos também autores Pedro Brício e Silva Gomez. No chatdrama *Como os ciganos fazem as malas*, a direção coletiva foi de Yara de Novaes, Tiago Macedo, Paulo André e Barulhista, e no elenco estavam Eduardo Moreira, Inês Peixoto, Simone Ordonez, Lara Madonna Volguer Estrela, Lydia Del Picchia, Luiz Rocha e Shima.

O projeto foi mais um movimento criativo e digital desenvolvido pelo Grupo Galpão nos primeiros meses de distanciamento social devido à da Covid-19. No filme documental *Éramos em Bando*, lançado em 2020, o grupo já aparecia lado a lado nas telas de videoconferência para compartilhar os primeiros impactos da quarentena na vida da companhia e de seus artistas. Naquele momento, foi o caminho mais rápido e simples para acessar o público e entre as dores relatadas no documentário, o grupo vivia o cancelamento da estreia do espetáculo *Quer Ver Escuta*, no Festival de Curitiba, e muitas dúvidas sobre o futuro. Mais tarde foi a vez de *Histórias do Confinamento*, uma proposta que recolheu depoimentos sobre a experiência do público durante o isolamento sanitário e os relatos escolhidos foram narrados pelo elenco do Galpão. Até chegar ao formato do chatdrama qualificado como *Experiência Virtual pelo Telegram*. Durante o período pandêmico as lembranças de viagens e passeios se tornaram comum e inclusive os episódios de voo atrasado ou sumiço de bagagem geraram uma certa nostalgia para quem não viajava há mais de ano. Esse saudosismo faz parte da história de *Como os ciganos fazem as malas - Um texto escrito no ar* que Newton Moreno e o Grupo Galpão transpuseram para o aplicativo Telegram.

Fig. 06 – Banner promocional do primeiro espetáculo do Grupo Galpão pelo aplicativo de mensagem descrito como “*Experiência virtual pelo Telegram*”



Fonte: Sympla<sup>50</sup>

<sup>50</sup> Disponível em: <https://www.sympla.com.br/evento-online/grupo-galpao-em-como-os-ciganos-fazem-as-malas-um-texto-escrito-no-ar/1232547>. Acesso em: 4 de mar/23

A trama apresenta o personagem escritor em um aeroporto que, enquanto busca uma boa história, descreve detalhes do ambiente que ganharam nova dimensão naquele contexto onde não existia a possibilidade de viagens aéreas. As impressões do viajante, interpretado pelo ator Paulo André, são enviadas para o aplicativo em versos de mensagens de voz, fragmentos de vídeos de arquivo do Grupo Galpão em trânsito e um pouco de humor com o uso de *gifs*.

Este texto foi escrito em trânsito, durante uma viagem, num voo, conexões e suas escalas, de São Paulo a Paris. Um escritor viajante, atravessado pela impermanência, pelo tema do nomadismo, pela eterna busca do artista, inicia uma nova viagem. Em busca de uma história, de um personagem, de uma narrativa que lhe dê sentido e orientação. Sem esta viagem, ele parece nem existir. A pandemia (talvez a grande odisséia dos nossos tempos) nos prende, nos cimenta em casas e confinamentos, mas nos permite uma grande oportunidade de viajar em nós mesmos e de nos entendermos como coletividade. Assim como os ciganos fazem as malas... (SINOPSE CIGANOS, 2021)<sup>51</sup>

A diversidade de ferramentas disponíveis neste novo ambiente revelou-se conforme o grupo experimentava as particularidades do formato durante os ensaios. A diretora Yara de Novaes, em uma *live* realizada em 14 de junho de 2021 com os criadores do espetáculo, destacou algumas das especificidades que determinaram a escolha do formato e a maneira como o chatdrama seria montado e exibido:

Tentamos os stories do Instagram e percebemos que o texto tinha uma sinceridade que não funcionava nos vídeos curtos. O Telegram se mostrou mais completo, justamente pelo fato de ser possível trabalhar com texto, áudio, vídeo e trilha sonora, tudo junto. A apresentação ganhou camadas de som e deixou de ser apenas voz ou ambientação sonora pra ajudar na construção de situações de drama e humor. É um lugar interessante para a performance porque o Paulo André tem a chance de fazer o que quiser, agir nos erros, nas edições e no modo de interagir. (CRIADORES, Yara de Novaes, 2021, transcrição nossa)<sup>52</sup>

Os dispositivos de automação do Telegram contribuíram para o envio programado e se tornou um acessório importante para manter a logística e a periodicidade na distribuição das mensagens. Paulo André realizou as gravações e

---

<sup>51</sup> Disponível em: <https://www.sympla.com.br/evento-online/grupo-galpao-em-como-os-ciganos-fazem-as-malas-um-texto-escrito-no-ar/1232547>. Acesso em: 4 de mar/23.

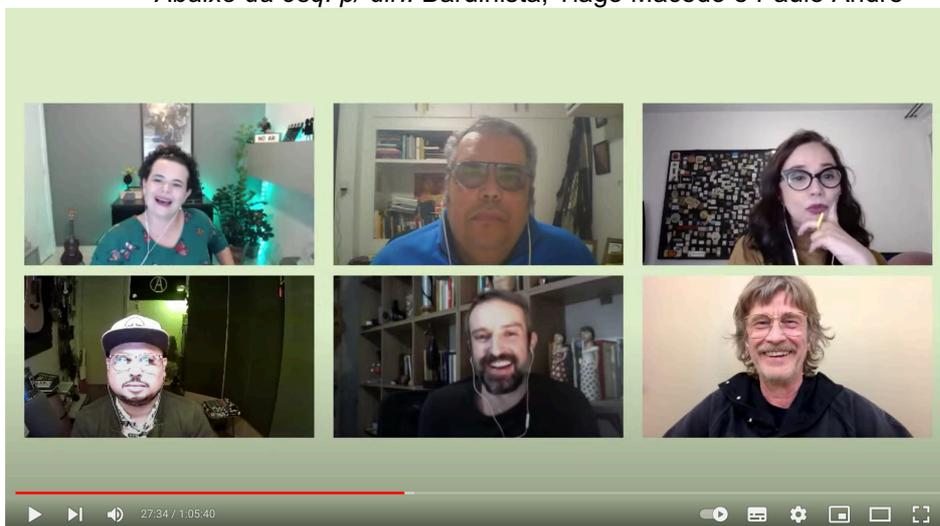
<sup>52</sup> Live com os criadores do espetáculo *Como Os Ciganos Fazem as Malas* | Grupo Galpão. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=loKiTcV5nql>. Publicado em 14 de jun/21. Acesso em: 3 de mar/23.

comandou as publicações da experiência, mas o ritmo da obra foi proporcionado pelo fluxo das fotos e dos vídeos determinados pelo texto, surgidos a todo momento na tela conforme a versão com tempo dramático condensado em uma hora e meia. Já na versão estendida os espectadores receberam as mensagens ao longo de oito horas, pois o público tinha a opção de escolha dos tempos de representação no momento da compra dos ingressos.

Ao fim de cada transmissão, todas as mensagens enviadas são apagadas. A pessoa só vai ter a lembrança, assim como acontece com o efêmero do teatro [...] Na opção de oito horas, a trama é apresentada com mensagens em ritmo descontinuado, para o público acompanhar quando quiser, até o fim da viagem [...] Durante os ensaios, algumas pessoas preferiram a maratona [versão de 1h30] enquanto as outras contaram que ficavam na expectativa pela chegada de cada mensagem [versão de 8h]. (CRIADORES, Paulo André, 2021, transcrição nossa)<sup>53</sup>

O espetáculo *Como os ciganos fazem as malas* foi o primeiro experimento do projeto *Dramaturgias: Cinco passagens para agora* e estreou no dia 5 de junho de 2021.

Fig. 07 – Live no YouTube com os criadores do chatdrama  
Topo da esq. p/ a dir.: Carol Braga (mediadora), Newton Moreno e Yara de Novaes.  
Abaixo da esq. p/ dir.: Barulhista, Tiago Macedo e Paulo André



Fonte: Canal do Grupo Galpão de Teatro | YouTube<sup>54</sup>

Entre as orientações gerais ao público no momento da compra dos ingressos através da plataforma Sympia, estavam recomendações específicas sobre o formato

<sup>53</sup> Idem.

<sup>54</sup> Idem.

como: o pedido para verificar a conexão com a internet antes da apresentação; a utilização de fones de ouvido; a instalação do aplicativo Telegram no *smartphone* ou no computador; além da opção de escolha entre as versões compacta (1h30) ou estendida (8h) acompanhadas da informação de que ambas obtinham o mesmo conteúdo.

Fig. 08 – Cartaz da peça | Orientações ao público | Paulo André como o escritor que narra a história

MINISTÉRIO DO TURISMO E INSTITUTO CULTURAL VALE APRESENTAM

DRAMA TURGIAS

GRUPO GALPÃO★

COMO OS CIGANOS FAZEM AS MALAS

UM TEXTO ESCRITO NO AR

criação  
Yara de Novaes  
Tiago Macedo  
Paulo André  
Barulhista

TEXTO  
Newton Moreno

05 A 13 JUN  
SÁBADO E DOMINGO, 11H E 20H

EXPERIÊNCIA VIRTUAL PELO TELEGRAM

INGRESSOS GRATUITOS:  
SYMPLA.COM.BR/GRUPOGALPAO

MAIS INFORMAÇÕES:  
WWW.GRUPOGALPAO.COM.BR

ORIENTAÇÕES AO PÚBLICO.

- A experiência é gratuita, on-line e ao-vivo.
- É necessário retirar ingresso SympLa. Eles são limitados.
- A experiência é transmitida pelo Telegram, aplicativo de mensagens semelhante ao WhatsApp.
- Baixe o aplicativo Telegram em seu aparelho celular (Smartphone ou Iphone).
- Se desejar, utilize a versão para desktop (computador); <https://telegram.org/>.

Escolha sua sessão:  
VIAGEM EM TEMPO REAL (duração 8h - das 11h às 19h).  
Nesta opção, você receberá mensagens de forma descontinuada e poderá acessá-las quando quiser e tiver um tempo para isso, até o final da viagem.  
VIAGEM COMPACTA (duração: 1h30 - das 20h às 21h30).  
Nesta opção, as mensagens serão enviadas de forma contínua ao longo desse período.  
Importante: O conteúdo é o mesmo para as duas viagens.

- Confira os dados do ingresso adquirido.
- Após a retirada de seu ingresso, você receberá e-mails com orientações e com o link de acesso ao canal de transmissão.
- Verifique a sua conexão de internet.
- Use fones de ouvidos.

ATENÇÃO: Esta experiência tem início pontualmente. Após o início, não é permitida a entrada no canal de transmissão.

Fonte: Portal Belo Horizonte<sup>55</sup>

O autor Newton Moreno reconheceu que as tantas transformações no modo de escrever, estiveram refletidas no pensamento nômade presente no processo de criação e isso contribuiu para alimentar o próprio ofício.

O teatro precisa estar conectado e traduzir esse mundo confuso. Estão surgindo coisas legais, mas não vão roubar o encontro que virá no futuro. Temos preocupação de que o trabalho no digital não seja um lugar provisório ou precário [...] estávamos impedidos de fazer nossa arte viva presencial, mas a vontade de se relacionar com o outro através da arte se manteve. (CRIADORES, Newton Moreno, 2021)<sup>56</sup>

<sup>55</sup> Disponível em: <http://portalbelohorizonte.com.br/eventos/como-os-ciganos-fazem-malas-grupo-galpao>. Acesso em: 4 de mar/23.

<sup>56</sup> Ibidem

Para a diretora Yara de Novaes, que já havia protagonizado como atriz a peça *Justa* (2018) descrita por Newton Moreno como uma “crônica política”, o teatro do autor pernambucano “é de plena, ativa e potente articulação entre o que há de mais contemporâneo e mais tradicional”<sup>57</sup>. Antenado ao seu tempo, Newton Moreno experimentou o chatdrama e seu trabalho inovador realizado ao lado do Grupo Galpão também está contemplado nos Estudos de Caso desta pesquisa.

#### 1.4 ***Amor de Quarentena*** (Santiago Loza) | O monólogo no chatdrama

Nascido na província de Córdoba (Argentina) em 1971, Santiago Loza é autor do chatdrama *Amor de Quarentena* e um artista com carreira prolífica entre palavras e imagens. Escritor, cineasta, roteirista e autor dramático, Santiago estudou literatura e roteiro no Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA)<sup>58</sup>, na Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica (ENERC)<sup>59</sup> e Escuela Municipal de Artes Dramáticas de Buenos Aires<sup>60</sup>. É um dos criadores latinos mais destacados da cena contemporânea e como autor dramático escreveu as obras: *Amarás la noche; Nada del amor me produce envidia; La vida terrenal; He nacido para verte sonreír; Matar cansa; Pudor en animales de invierno; Todo verde*; entre outras. Foram realizadas versões desses dramas no Chile, Estados Unidos, Espanha, França, Brasil e Uruguai<sup>61</sup>.

Os textos dramáticos de Santiago Loza compartilham traços particulares ligados à emergência de vozes femininas, epifanias católicas, intrusões do real, cadências poéticas na fala das personagens e uma atração pelo cinema de gênero que traça percursos narrativos. O conjunto plural constrói polifonias e sonoridades em trânsito com um registro que dá conta de mundos íntimos e pessoais. Numa analogia livre, são temáticas de pequenas coisas que assumem as dimensões humanas sempre propostas pelo drama e atingem individualidades capazes de ser facilmente reveladas na contemporaneidade por meio de mensagens e arquivos trocados pelo

---

<sup>57</sup> Declaração da diretora Yara de Novaes para a Revista Continente, na matéria *Newton Moreno: Teatro como uma palavra plural*. <https://revistacontinente.com.br/edicoes/256/newton-moreno--teatro-como-uma-palavra-plural>. Publicada em: 1º de abr/22. Acesso em: 5 de jul/22.

<sup>58</sup> Disponível em: <http://www.incaa.gov.ar>. Acesso em: 9 de mar/23.

<sup>59</sup> Disponível em: <http://www.enerc.gov.ar>. Acesso em: 9 de mar/23.

<sup>60</sup> Disponível em: <http://www.merlo.gov.ar/secretariadecultura/>. Acesso em: 9 de mar/23.

<sup>61</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm1170265/>. Acesso em: 9 de mar/23.

aplicativo WhatsApp. Talvez esse tenha sido um dos motivos pelo qual o produtor uruguaio Ignacio Fumero, tenha encomendado o texto *Amor de Quarentena* ao autor argentino. Fumero teve a ideia após escutar diversos casos de pessoas que entraram em contato com ex-amores pelo aplicativo de conversa durante a pandemia. O chatdrama de Santiago Loza aborda a história de uma antiga paixão que reaparece em tempos da Covid-19.

Um antigo amor comunica-se em tempos de isolamento. Escutamos sua voz e a reconhecemos; e, de alguma maneira estranha, ela nos faz companhia. Todos os dias, chegam novas mensagens. Também algumas imagens ou canções. O amor como um rastro a seguir. Uma presença, uma espera. O espectador/ouvinte/amado pode escolher a voz que o guiará no trajeto. As atrizes e atores que participam da obra contribuem com aspectos de sua cotidianidade, são mais que intérpretes, são membros ativos na construção do relato amoroso. (SINOPSE QUARENTENA, 2020)<sup>62</sup>

Ao todo são 60 mensagens enviadas ao longo de 13 dias e o espectador é surpreendido com novas interações em diferentes horários pelo aplicativo de bate-papo. São mensagens de voz, texto, vídeos, fotos e músicas, enviados por uma paixão antiga que ressurge em um mosaico narrativo de expressões que reconstruem o vínculo amoroso imaginário por quase duas semanas. O diretor da primeira montagem do chatdrama *Amor de Quarentena*, o argentino Guillermo Cacace, em matéria publicada pelo Jornal Clarín, destaca apreciar a ideia do amor que retorna em um momento com tantas más notícias circulando como ocorreu durante o período pandêmico. “Nos faz lembrar de que somos finitos, que não existe eternidade e que sentimos a necessidade de nos aferrar ao amor. Assim, a cada dia, uma nova mensagem nos espera, nos distrai, nos renova a ilusão”<sup>63</sup>. A montagem do texto dramático realizada na Argentina dispôs de atores conhecidos do teatro, televisão e cinema do país: Dolores Fonzi, Jorge Marrale, Cecilia Roth, Leonardo Sbaraglia e Camila Sosa Villada. Percebe-se aqui a mesma estratégia do caso sul-africano *Uk’shona Kwelanga* onde os produtores recorreram aos atores conhecidos pelo grande público por outros veículos de comunicação, artifício empregado tanto na

---

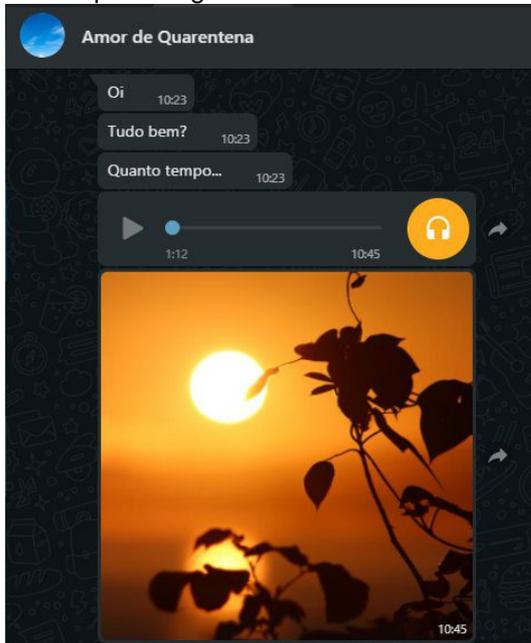
<sup>62</sup> Disponível em: <https://www.sympla.com.br/evento-online/amor-de-quarentena/933338?lang=PT>. Acesso em: 9 de mar/23

<sup>63</sup> Jornal Clarín: *Teatro por WhatsApp: Ahora el celular es la cuarta pared*. [https://www.clarin.com/revista-enie/escenarios/amor-cuarentena-loza-cacace-teatro-whatsapp\\_0\\_tTJl0hYRv.html](https://www.clarin.com/revista-enie/escenarios/amor-cuarentena-loza-cacace-teatro-whatsapp_0_tTJl0hYRv.html). Publicado em: 6 de jun/20. Acesso em: 4 de out/21.

montagem argentina de *Amor de Quarentena*, quanto nos países por onde o texto recebeu adaptações como Espanha, Uruguai, Chile, Equador, Paraguai, Alemanha, Austrália, México, Peru, Colômbia, Holanda, França, Portugal e Brasil.

Em todos os países onde *Amor de Quarentena* foi exibido, nenhum dos atores recebeu cachê e parte da arrecadação dos ingressos teve como destino entidades que auxiliaram artistas e técnicos das artes cênicas sem remuneração por conta da pandemia. No Brasil, o fundo escolhido foi o Marlene Colé, gerido pela Associação de Produtores Teatrais Independentes (APTI)<sup>64</sup>, com sede em São Paulo/SP. A soma de espectadores de *Amor de Quarentena* em todos os países ultrapassou 25 mil ingressos vendidos, sendo no Brasil mais de 1.500 pessoas antes de completar a primeira temporada. Para a versão brasileira o texto original recebeu tradução de Luciana Rossi e o desafio na direção dos atores no palco digital foi de Daniel Gaggini. Com produção de elenco de Juliana Brandão, os espectadores puderam escolher entre as vozes dos atores Reynaldo Gianecchini, Mariana Ximenes, Débora Nascimento ou Jonathan Azevedo para guiar a jornada.

Fig. 09: Captura de tela do aplicativo com fragmento do primeiro contato em texto e mensagem de voz da personagem de *Amor de Quarentena*



Fonte: Captura de tela/Nathan Vieira/Canaltech<sup>65</sup>

<sup>64</sup> Disponível em: <https://www.apti.org.br/>. Acesso em: 9 de mar/23.

<sup>65</sup> Idem

Em depoimento ao Canal Tech, o diretor brasileiro declarou que concedeu liberdade aos atores para produzirem as fotos e vídeos dos personagens, além da escolha de quais músicas seriam enviadas ao público. “A ideia foi criar um vínculo do passado a partir das experiências pessoais dos atores, usando suas próprias casas como locações e os diversos sons e ruídos que o cotidiano produz. Isto provoca uma sensação de intimidade, uma experiência única”<sup>66</sup>. Após os primeiros textos enviados pela personagem: “Oi”, “Tudo Bem?” e “Quanto tempo...”, o espectador recebe uma mensagem de voz com a seguinte fala:

Oi... Você deve achar estranho essa mensagem. Tomara que não ache inconveniente. Eu pensei muito se deveria te procurar ou não. Quero dizer que coloquei a dúvida em uma espécie de balança mental. Já faz tempo que não sabemos nada, que não temos notícias, então me pareceu uma oportunidade. Na verdade, uma necessidade. (MENSAGEM DE VOZ, Amor de Quarentena, 2020)<sup>67</sup>

A respeito de o texto dramático ser apresentado em uma plataforma tão subjetiva no cotidiano e de poder gerar reações de intimidade entre o público e o ator, o Gaggini destaca que o membro ativo na construção do relato amoroso é o público, e não o artista.

No nosso caso, a criação do vínculo íntimo entre artista e público é justamente o ponto de partida para a experiência, daí também a importância de o artista ter uma voz conhecida, de o público reconhecer instantaneamente esta voz, que lhe traz uma memória sonora. Tudo isto conflui para a construção necessária que o público deve fazer por si e, quanto mais rica for essa construção, mais interessante será a experiência. O artista dá, nas mensagens que envia ao longo de 13 dias, várias pistas do que foi a relação, cabe ao receptor delas receber estas pistas e ir construindo essa relação passada. (CANAL TECH, Daniel Gaggini, 2020)<sup>68</sup>

Em reportagem publicada no Jornal Estado de Minas (2020), a tradutora Luciana Rossi menciona que o conteúdo e a composição da trama eram “universal, sobre distância, sobre estarmos confinados, sobre lugares que desejamos visitar,

---

<sup>66</sup> Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/amor-de-quarentena-narrativa-via-whatsapp-traz-reflexoes-sobre-amor-e-saudade-174367/>. Publicado em: 16 de nov/20. Acesso em: 9 de mar/23.

<sup>67</sup> Idem

<sup>68</sup> Idem

além de falar desse tema tão comum que é o amor<sup>69</sup>. Provavelmente este tenha sido um dos motivos de a obra ter repercutido tanto em diversos países com culturas distintas.

Fig. 10 – Banner de divulgação no Brasil com atores conhecidos do grande público



Fonte: Sympia<sup>70</sup>

Ainda dentro do contexto pandêmico de 2020, Gaggini enfatizou que além de dirigir a experiência de maneira remota, sem o contato físico com os atores e técnicos, não sabia quais impactos a pandemia e o distanciamento social poderiam causar aos relacionamentos interpessoais, mas que as redes sociais e os demais meios de comunicação a partir das novas tecnologias ajudaram a minimizar um impacto que poderia ter sido ainda maior.

Todo o processo me mostrou que é possível, sim, trabalhar desta forma, mesmo que haja perdas, também há ganhos dentro de uma circunstância extraordinária, como a atual [2020] [...] Recebemos mais de 300 mensagens de um público variado, desde professores, terapeutas e profissionais de saúde, nas quais todos destacaram o quanto a experiência foi importante neste momento [2020] [...] Dirigir de forma remota e, aos poucos, ir buscando a melhor maneira de fazer isto sem perder a qualidade do trabalho e, claro, o aspecto humano que é fundamental para a experiência. (CANAL TECH, Daniel Gaggini, 2020)<sup>71</sup>

<sup>69</sup> Disponível em:

[https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2020/09/14/interna\\_cultura,1184952/serie-de-whatsapp-amor-de-quarentena-deixa-publico-escolher-ex.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2020/09/14/interna_cultura,1184952/serie-de-whatsapp-amor-de-quarentena-deixa-publico-escolher-ex.shtml). Publicado em: 14 de set. 2020. Acesso em: 4 de abr/23.

<sup>70</sup> Disponível em: <https://www.sympia.com.br/evento-online/amor-de-quarentena/933338?lang=PT>. Acesso em: 9 de mar/23.

<sup>71</sup> Ibidem

Este chatdrama, idealizado por um uruguaio, escrito por um argentino, traduzido por uma brasileira e para diversas outras línguas, atendeu espectadores de dezenas de países utilizando ferramentas disponibilizadas pelo WhatsApp. Aqueles que receberam as mensagens seguiram as pistas de uma relação passada para tentar reconstruí-la no campo ficcional, mas este campo faz questão de borrar com a realidade ao aplicá-las em um chatdrama. Mais adiante, apresentarei alguns dos estímulos que a interface e os arquivos digitais provocaram na escrita de Santiago Loza em comparação com o trabalho dos outros autores dramáticos estudados nesta dissertação.

## 2 DO DRAMA AO CHATDRAMA

*Nenhum homem vai além do seu tempo, mas  
há homens que são os melhores do seu tempo.*  
FRIEDRICH ENGELS

O drama sobrevive ao tempo e, através dele, pode-se conhecer mais sobre o teatro realizado em cada período histórico (ROSENFELD, 1985). A relação do texto dramático com a cena, seja no palco, no cinema, na televisão ou em um aplicativo de mensagem, sofrem transformações conceituais em cada época e percebe-se uma troca constante de influências entre o conteúdo textual e a forma cênica. Pensar nas possibilidades do chatdrama passa, inevitavelmente, por considerar suas origens. O drama clássico remete ao pensamento retórico de Aristóteles a partir de um rigor normativo no qual o autor dramático é responsável pela dinâmica interna dos elementos textuais, que, em princípio, devem obedecer aos fundamentos dessa composição, neste caso, relacionados à tragédia, onde se baseia a ideia aristotélica:

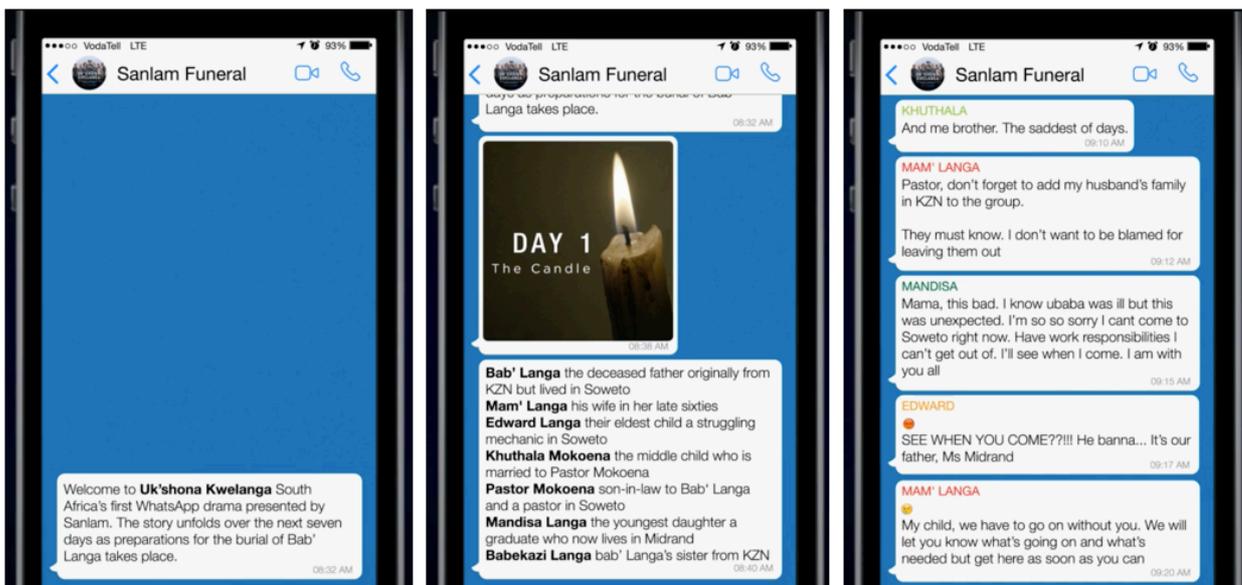
A tragédia é a imitação de uma ação importante e completa, de certa extensão; num estilo tornado agradável pelo emprego separado de cada uma de suas formas, segundo as partes; ação apresentada não com a ajuda de uma narrativa, mas por atores, e que, suscitando a compaixão e o terror, tem por efeito obter a purgação dessas emoções. (ARISTÓTELES, 2010, p. 252).

A contar dos estudos de Aristóteles sobre a poética trágica é que o teatro ocidental passou a adotar gradualmente seus princípios como definidores não apenas sobre o enredo dos textos gregos, mas da arte teatral em geral, referenciando um ao outro (PALLOTTINI, 2017). Esta base clássica, que remonta ao preceito ligado aos fundamentos do drama, encontrou correspondentes diretos de difusão a partir do vocábulo grego *draos*, que significa ação (PAVIS, 2007). O drama, na concepção aristotélica, é o gênero literário que caracteriza a ação teatral, no qual a narrativa, compreendendo as intervenções explícitas de um narrador é suprimida. Dessa forma, o maior foco do gênero corresponde aos diálogos falados, apresentados de modo autônomo pelos personagens (PALLOTTINI, 2017). Em sentido geral, trata-se de um texto escrito para diferentes papéis, cuja exigência essencial pressupõe que os intérpretes sejam os mediadores, que transformem a literatura em ação. Pelo fato de o espetáculo pressupor, em sua essência, texto, intérprete e público, será essa

unidade que conferirá o caráter de ação que acontece no presente (CUNHA, 2003). Em termos de categorias de gênero literário, o drama burguês foi impulsionado por Denis Diderot, no século XVIII, como um subgênero “sério”, intermediário entre a comédia e a tragédia (SARRAZAC, 2017). A totalidade do drama tem origem dialética: não se desenvolve graças à intervenção do eu-épico, mas pela superação da dialética intersubjetiva, que no diálogo se torna linguagem. “Da possibilidade do diálogo depende a possibilidade do drama” (SZONDI, 2001).

Antes dos primeiros diálogos, a primeira mensagem do chatdrama *Uk’shona Kwelanga* é um prólogo de boas-vindas ao espectador do primeiro drama de WhatsApp na África do Sul, apresentado pela empresa Sanlam, além de contar que a história se desenrolará nos sete dias seguintes enquanto os preparativos para o enterro de Bab Langa acontecem. Uma imagem pré-produzida anuncia o primeiro dia e o título *The Candle*, seguido pela descrição de cada personagem da peça nos moldes do drama clássico. Na sequência começam os diálogos, inerentes ao próprio aplicativo, em um formato extremamente similar ao de uma página de um drama clássico, com os personagens intercalando suas falas, que agora dialogam também por meio de mensagens de texto e arquivos audiovisuais.

Fig. 11 – Frames da emulação disponível no Vimeo da obra *Uk’shona Kwelanga* que explora tanto as mensagens faladas quanto diálogos escritos



Fonte: Vimeo<sup>72</sup>

<sup>72</sup> Disponível em: <https://vimeo.com/whatsappdramaseries> Acesso em: 17 de fev/23.

A autora Bongzi Ndaba, sob o viés aristotélico, esmiúça as estruturas internas da trama em busca do êxito de sua espetacularização. O teórico e pesquisador Anatol Rosenfeld ilustra as naturezas deste modelo:

A peça é, para Aristóteles, um organismo. Todas as partes são determinadas pela ideia do todo, enquanto este ao mesmo tempo é constituído pela interação dinâmica das partes. Qualquer elemento dispensável neste contexto rigoroso é “anorgânico”, nocivo, não motivado. Neste sistema fechado tudo motiva tudo, o todo as partes, as partes o todo. (ROSENFELD, 1985, p. 33).

O chatdrama *Uk'shona Kwelanga* remonta ao conceito abordado na *Poética* de Aristóteles, cujos pontos estão baseados nos princípios de casualidade, nos quais o desencadeamento de uma ação encontra outra que a complementa. Assim, cria-se um percurso linear de desenvolvimento entre a ação inicial e a final, no qual figuram personagens condutores do conflito inaugural até o desfecho (ARISTÓTELES, 1990), tento a semelhança com os grupos familiares de WhatsApp como referência. Ao preconizar uma análise da tragédia, o filósofo grego desenvolve os princípios provocados por ela (piedade e temor) e o efeito do encontro de ambos (catarse).

O importante destaque no âmbito crítico elevou a *Poética* como obra fundamental do pensamento estético da cultura ocidental, com conceitos que delimitam campos de gêneros como a poesia, a epopeia e a tragédia (CUNHA, 2003). Em relação à tragédia, existe o desenvolvimento de fundamentos específicos de representação, com um caráter naturalmente mimético. Aristóteles confere um pressuposto normativo ao enumerar os elementos da estrutura: fábula, caráter (qualidade moral), falas (elocução), ideias (pensamento lógico), espetáculo e canto (melopeia). A *Poética* descreve o funcionamento capaz de qualificar o gênero, nos quais os princípios estão marcados no encadeamento ordenado das partes (começo, meio, fim) e no arranjo metódico das ações compostas, definidoras daquilo que denominou como “belo”. Definido pelo caráter mimético e representacional, é possível reconhecer indícios sistemáticos do drama de acordo com o contexto da época, assim como o chatdrama é apresentado em *Uk'shona Kwelanga* no contexto atual. Aristóteles ressalta a importância do autor dramático, a quem considera responsável pelo êxito teatral em vista das outras funções referentes à encenação:

...quanto ao espetáculo, que exerce a maior sedução, ele é totalmente estranho à arte e nada tem a ver com a poética, pois a tragédia realiza sua própria finalidade sem concurso e sem atores (ARISTÓTELES, 1965 apud ROUBINE, 2003, p.16).

O sucesso equivaleria ao cumprimento das convenções estéticas de *unidade de tempo* e na sucessão de fatos, além de princípios lógicos de causalidades para manter a *unidade de ação* e coesão da obra (ARISTÓTELES, 1990). Esses elementos essenciais e o efeito alcançado a partir desta estabilidade textual fundamentam o princípio aristotélico difundido como modelo a partir do legado restritivo. A normatividade teve ampla influência na escrita dramática do teatro ocidental e solidificou esses conceitos definidores de drama como peças dentro dos padrões para obter êxito (SZONDI, 2001). Este princípio vigorou por muito tempo, mantendo esta associação subsidiada pelas discussões constantes na obra de Aristóteles (SZONDI, 2004). A *Poética* é ponto de partida para os embates teóricos de Peter Szondi<sup>73</sup>, nos quais ele aponta registros (teóricos e práticos) que trataram de redefinir esta noção de drama, ou mesmo de flexibilizá-la. No entanto, grande parte não conseguiu romper com os princípios de causalidade e verossimilhança, como é o caso do chatdrama *Uk'shona Kwelanga*, que reforça o quanto a estrutura permanece no drama contemporâneo.

Ao considerar estudos que apontam versões distorcidas da obra original e a leitura de forma ortodoxa dos pressupostos de Aristóteles após sua difusão no século XVI, experimentaram algumas divergências críticas. Não se trata de vasculhar a história do teatro em busca de minúcias, mas sim de reconhecer seus momentos de transformações: a *crise do drama*, segundo Szondi, leva a um processo de epicização (SZONDI, 2001); ou a ideia de Hans-Thies Lehmann<sup>74</sup> com a suposta superação do drama no conceito de *pós-dramático* (LEHMANN, 2007); ou o pensamento de Jean-Pierre Sarrazac<sup>75</sup> e a continuação como drama *rapsódico* (SARRAZAC, 2002). Tais ideias não se deram como propostas para um novo teatro, mas sim como percepção

---

<sup>73</sup> Peter Szondi (1929 - 1971), nascido na Hungria, foi um importante crítico literário, filólogo e célebre professor na Universidade Livre de Berlim, onde chefiou o Instituto de Literatura Geral e Comparada.

<sup>74</sup> Hans-Thies Lehmann (1944-2022), nascido na Alemanha, foi professor, investigador e crítico de teatro alemão. Internacionalmente reconhecido como um dos mais proeminentes teóricos do teatro contemporâneo e da estética teatral, Lehmann leccionou até 2010 na Johann Wolfgang Goethe Universität.

<sup>75</sup> Jean-Pierre Sarrazac (1946), nascido na França, é autor dramático e professor emérito da Universidade Paris III – Nova Sorbonne. Ele é fundador do grupo de pesquisa “Poética do drama moderno e contemporâneo”.

dos sintomas modificadores do teatro que estava sendo realizado em suas respectivas épocas. Aqui, mais especificamente, essa questão interessa no sentido de compreender o processo de transformação entre drama e teatro que ocorreu ao longo do século XX, para posteriormente contextualizarmos com o momento atual e as influências provocadas na elaboração do chatdrama. Jean-Pierre Sarrazac, um importante teórico para os estudos nessa área, define o termo *drama* da seguinte maneira:

Alguns acharão que o propósito esteja ultrapassado, a menos que aí vejam uma provocação, mas não creio que seja tarde para ainda falar de “literatura dramática”. Com a condição, é claro, de jamais separar este objeto - o texto de teatro em sua existência literária - daquilo que, desde há muito tempo, chamo de “devir cênico”: aquilo que, nele, pede pelo teatro, pela cena. (SARRAZAC, 2017, p.68)

Neste trecho da introdução ao seu livro *Poética do drama moderno e contemporâneo*, Sarrazac ressalta que falar em drama é válido, mesmo considerando as transformações pelas quais o teatro passou no último século. Sarrazac reconhece a emancipação da cena em relação ao texto, mas defende que o texto, em *devir cênico*, pode continuar a ser considerado enquanto sua existência literária, portanto, literatura dramática. Ou seja, um drama que se altera e se adequa às condições de seu tempo. Se, por um lado, teve seu momento como drama rigoroso e absoluto, pautado exclusivamente em ação e diálogo, como na proposta de Eugène Scribe sobre a “*peça bem-feita*”<sup>76</sup> do século XIX, acaba por se modificar para tentar lidar com as transformações de cada momento histórico:

Entre o fim do século XIX e o início deste XXI, tudo se passa como se a forma dramática, vítima de uma espécie de colapso, não parasse de desabar sobre si mesma. A cada novo opus, o **drama deve se reinventar para se reerguer**. Ora, esse reerguimento não se pode produzir senão em **ruptura com os princípios de unidade e de organicidade que fundamentam o modelo aristotélico-hegeliano do drama** e seu avatar, a “*peça-bem-feita*” do século XIX. A partir de agora, é a desordem que se deve contar; é a desordem, aquilo que mina as regras sacrossantas e todo o espírito de unidade, que precisa entrar em cena. (SARRAZAC, 2017, p.18, grifo nosso)

---

<sup>76</sup> Referente as formulações que teve a noção fechada das três unidades problematizadas posteriormente por autores como Ibsen, Tchekhov, Maeterlinck e Strindberg em fins do XIX, e que desafiariam cada vez mais a própria linguagem teatral como suporte.

Assim, Sarrazac chama de *ruptura* o que Peter Szondi chamou de *crise do drama*, afirmando que desde 1880 o que temos é um conjunto de características comuns que agrupam o drama moderno e contemporâneo, que passam pela ideia da desordem em relação ao modelo *aristotélico-hegeliano*, de modo que o pesquisador considera haver "infinitamente menos distância entre uma peça de Sarah Kane ou de Jon Fosse e uma peça de Strindberg do que entre o último drama romântico, ou o último drama burguês, e não importa que peça de Strindberg ou de Tchékhov" (SARRAZAC, 2017). Assim sendo, a ruptura em relação ao drama burguês teria dado vazão a um novo drama que continua pertinente até hoje, o que Sarrazac chama de "*longuíssimo século XX da nova forma dramática, que se estende dos anos 1880 aos dias de hoje, e talvez além*" (SARRAZAC, 2017).

Nada obstante às teorias como a de Hans-Thies Lehmann, Sarrazac não observa nenhum tipo de alteração drástica do drama ou do modo dramático no contexto do texto para além daquele já observado no final do século XIX. Portanto, o termo *drama* se manteria pertinente e suficiente para definir os modos de escrita para espetáculos atuais, que, não seguindo mais uma dramática rigorosa, ainda manteriam o drama como base, trabalhando a partir de seu alargamento:

Deve-se entender que não subscrevo, de modo algum, essa ideia da morte do drama e da entrada do teatro numa era resolutamente "pós-dramática". E é precisamente sobre esse ponto que a fórmula aparentemente evasiva e seguramente provocativa de Heiner Müller, *um drama é o que chamo um drama*, se revela mais precioso dos viáticos: **pensar o alargamento do drama** - do lado do épico, mas também do lírico, e até mesmo do diálogo filosófico, do documento, do testemunho -, de preferência a ruminar sua morte e deplorar, à maneira de Lehmann, seu encolhimento e sua incapacidade de dar conta do mundo no qual vivemos. (SARRAZAC, 2017, p.43, grifo nosso)

Dessa forma, a produção de texto para teatro continuaria a ser uma produção de textos dramáticos, ou seja, *drama*. Conforme Sarrazac sintetiza: "Ao longo deste livro, empregarei, pois, a palavra "drama" no sentido amplo que lhe dá a primeira acepção de Littré: *Toda peça de teatro*" (SARRAZAC, 2017). Pode-se concluir, portanto, que quando Sarrazac se refere ao drama, não está vinculando de antemão o texto ao caráter de um drama aristotélico-hegeliano, romântico ou burguês, mas sim a um drama expandido que inclui elementos épicos e líricos, bem como de outras possibilidades de narrativas que se relacionam com a cena contemporânea, a exemplo do chatdrama *Tudo que coube numa VHS*, de Giordano Castro. A sequência

inicial, desde o contato por telefone por um dos integrantes do grupo Magiluth, servindo de prólogo e de orientação sobre as diretrizes do espetáculo transmitido pelo WhatsApp, até o primeiro vídeo com narrativa completamente lírica ao som instrumental com a voz do ator sobre as imagens do espaço sideral, comporta nos cinco primeiros minutos de apresentação não apenas o épico e o lírico, mas o diálogo filosófico, documental e de testemunho, que abarca o conceito de alargamento do drama destacado por Sarrazac (2017). Em outras palavras, *Tudo que coube numa VHS* pode ser considerado um drama *alargado* e *transbordado*, que lida de forma propositalmente desordenada e conflituosa com a estrutura dramática.

O drama, assim, se mantém em relação aberta com a cena, sem pretensão de voltar à centralidade do processo como em outros períodos, mas tampouco nega a constante vontade de agir. Se coloca como outro objeto que se relaciona com as múltiplas formas de cena. Assim, logra pistas que geram alguma coesão a essa diversidade, sem o intuito de negar a multiplicidade de conteúdos e formas, mas salientando capacidades. Para esta dissertação foi necessário pensar na própria relação entre o drama e o ambiente dos aplicativos de mensagem, ou seja, o texto como algo inserido na esfera do dispositivo móvel. Isso exige uma percepção do chatdrama para além de definições e dicotomias entre texto e cena, como se este estivesse numa lógica causal com etapas lineares e mensuráveis de concretização. No chatdrama, outras configurações são possíveis e isso exige também evitar a compreensão do texto como um objeto totalmente fechado em si, com regras próprias vinculadas a uma ou outra tradição que não se deixam interferir pelas transformações do meio. Exige, ainda, a percepção do chatdrama como um termo propositalmente amplo que impede a redução de suas qualidades. Com as referências propostas e a inevitável relação com a literatura, o chatdrama é considerado nesta investigação como um objeto mutante que se transforma conforme as pesquisas, os textos e os experimentos são praticados.

## 2.1 A estrutura do texto alicerçada por arquivos digitais

Os entendimentos de Marshall McLuhan (1974) parecem cada vez mais constantes sobre a influência dos dispositivos técnicos no pensamento humano e sua percepção da realidade. Se os meios já considerados tradicionais (imprensa, cinema, radio e televisão), mesmo sendo muito mais recentes do que o drama e o teatro, aportaram efeitos sobre a apreensão humana da realidade, as tecnologias digitais foram provocadoras de mutações significativas. Multiplicando as possibilidades de presença, ampliando a extensão do corpo por meio de próteses tecnológicas cada vez mais sofisticadas, vive-se hoje no entrelaçamento do real e do virtual (LÉVY, 1993). Essa vivência modifica as percepções de tempo e espaço, condição de toda experiência, por uma temporalidade marcada pela sincronização e pelo imediatismo dos atos de comunicação e por uma espacialidade fluída e ilimitada de uma navegação desordenada por meio de hiperlinks e o acesso a lugares até então inacessíveis (LÉVY, 2009). A aculturação pelas novas tecnologias e a experiência diária da interconectividade por elas promovidas, fazem do ser humano contemporâneo um “homem digital” como antevia o cientista americano Nicholas Negroponte<sup>77</sup> (1995) e é por esse prisma que o chatdrama será concebido para o público a que se destina.

Diante desta perspectiva, os autores dramáticos que se aventuraram pelos chatdramas estudados nesta dissertação, destacaram a importância de se estruturar o encadeamento das histórias conforme essa temporalidade sincronizada e imediata na qual a sociedade aculturada pelos *smartphones* e aplicativos está conectada. Esta lógica perpassa assim, além dos diálogos por mensagens de texto, por apontamentos para outras plataformas (telefonemas, e-mails, links para canais de vídeo e redes sociais) e envio de arquivos digitais com imagens, áudios de voz e vídeos. Estes elementos disponíveis no meio para o qual está sendo escrita a obra afetaram a estrutura composicional do chatdrama.

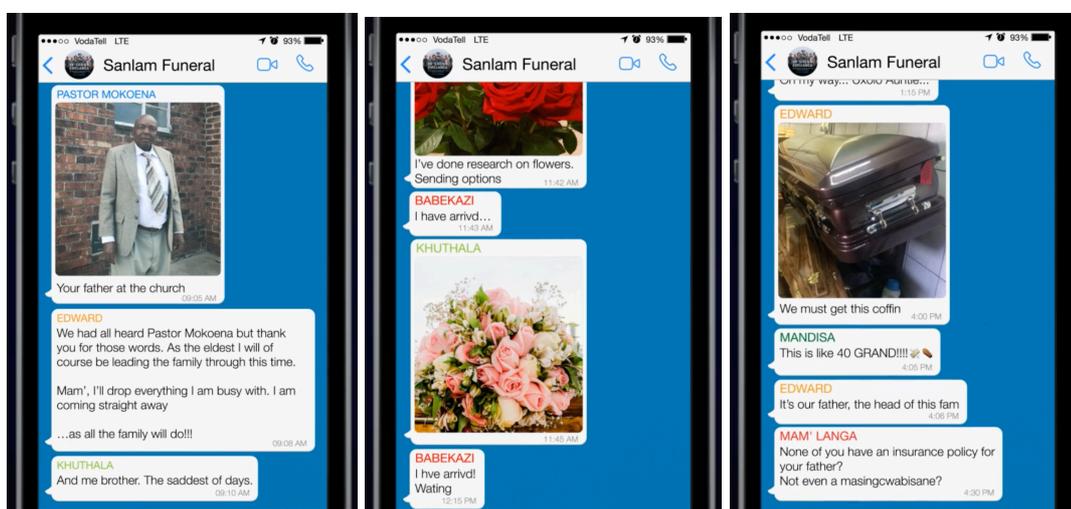
Em *Uk'shona Kwelanga*, a autora Bongji Ndaba aproximou os espectadores da história com fotos como: a do patriarca enquanto estava vivo e, assim, apresentar o

---

<sup>77</sup> Um dos fundadores e professor do Media Lab, laboratório de multimídia do Massachusetts Institute of Technology (MIT). Idealizador do projeto internacional intitulado "One Laptop per Child", que propõe a inclusão digital de crianças em países em desenvolvimento.

personagem morto que havia motivado a criação do grupo de WhatsApp; das flores que deveriam ser escolhidas para o velório; e do caixão para o sepultamento. Além dos textos e das fotos que intercalaram a narrativa, Ndaba também estruturou a base do chatdrama com recursos de áudio como a mensagem de voz da filha em que declara “o homem enterrado hoje era meu amigo mais querido” e o arquivo com a marcha fúnebre tocada antes do sepultamento, criando a ambientação sonora de despedida. O vídeo com o discurso da viúva ao lado do caixão no término do velório foi gravado sob a perspectiva da câmera de celular de um dos personagens e publicado por ele no grupo Sanlam Funeral.

Fig. 12 – Frames da emulação disponível no Vimeo da obra *Uk’shona Kwelanga*



Fonte: *Ukshona Kwelanga/Vimeo*<sup>78</sup>

Desta forma, Ndaba construiu o inédito chatdrama projetado para esclarecer a importância da cobertura do funeral e o fardo que é capaz de representar para os membros de uma família se não houver fundos financeiros nestes momentos. Conforme declarou o ator da peça, John Nhlanhla, “A morte caminha conosco; não podemos evitá-la, então devemos apenas abraçá-la e estar financeiramente preparados para podermos lamentar bem a perda dos nossos entes queridos quando ocorrer”<sup>79</sup>. Em entrevista ao canal SABC News, a autora descreveu as seguintes dificuldades para estruturar o texto no formato do aplicativo:

<sup>78</sup> Disponível em: <https://vimeo.com/whatsappdramaseries> Acesso em: 17 de fev/23

<sup>79</sup> Disponível em: <https://www.citypeopleonline.com/south-african-movie-makes-history-launches-first-whatsapp-drama-series/>. Publicado em: 6 de jun/17. Acesso em: 5 de dez/22

Com as mensagens de voz e até as mensagens de texto precisei cortar e cortar e cortar [...] então **a escrita teve que ser muito concisa e direta ao ponto**. Precisava ser dramática, mas também pensar na dinâmica da história direta de pessoa para pessoa tendo em mente que era um drama no WhatsApp e para isso era preciso despertar o interesse e **fazer com que o público também escrevesse o drama em suas cabeças** porque não podia mostrar tudo como se faz na TV. (DISCUSSION, Bongi Ndaba, 2017, transcrição nossa, tradução nossa, grifo nosso)<sup>80</sup>

No entanto, se por diversos aspectos a autora sul-africana utilizou-se das ferramentas da plataforma para dar ritmo e encadeamento ao enredo por meio da tecnologia, por outro lado, Ndaba manteve a estrutura do texto mais próxima do drama aristotélico-hegeliano, seja pelas personagens com nomes e posições como grau de parentesco e profissões definidas; seja pela linearidade cronológica das ações com começo, meio e fim, com a história sendo contada num espaço que simula grupos de WhatsApp reais, nos quais os preparativos culturais para os velórios sul-africanos duram os mesmos sete dias da apresentação. Ou seja, em termos da estrutura dramática, com os tempos das publicações marcados e estabelecidos, Ndaba esteve mais perto do roteiro de TV proposto no início do seu trabalho.

Em *Amor de Quarentena*, o argentino Santiago Loza se aproxima da estrutura do chatdrama africano ao escolher o tempo dramático adequado aos 13 dias de apresentação. A sinopse da história apresenta o antigo amor que volta a comunicar-se em tempos de isolamento. Escuta-se a voz e, de alguma maneira, ela propõe companhia. Todos os dias os espectadores se deparam com novas mensagens, imagens ou canções. O tema do amor como um rastro a ser seguido, uma presença, uma espera. O espectador pode escolher a voz que o guiou no trajeto e as atrizes e atores que participam da obra contribuíram com aspectos rotineiros do dia a dia, onde foram membros ativos na construção do relato amoroso<sup>81</sup>.

Mesmo sendo um monólogo, o personagem está definido como um ex-amor, porém com o diferencial do nome da personagem ser escolhido pelo espectador conforme grava na sua própria agenda do telefone celular.

---

<sup>80</sup> DISCUSSION: WhatsApp drama series Uk'shona Kwelanga. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VE5Npgwq5mM>. Publicada em: 10 de jun/17. Acesso em: 17 de fev/23.

<sup>81</sup> Disponível em: <https://www.folhape.com.br/cultura/amor-de-quarentena-reune-reynaldo-gianecchini-mariana-ximenes-debora/153217/>. Publicado em: 1º de set/20. Acesso em: 28 de fev/23.

Primeiramente, porque não temos gênero. Isso é espetacular. Já foi pensado para que conseguisse atingir todos os públicos. Todos contam a mesma história, mas cada um a sua maneira. Aqui no Brasil a gente teve a liberdade de adaptar para o nosso universo, onde **as mensagens são mais curtas**. Também bolamos uma coisa que quando a pessoa recebe o primeiro aviso no WhatsApp, ela só continua a receber se **salvar aquele número com o nome de alguém**. Isso já torna algo muito pessoal. Pode ser um amor do passado, de um parente. Torna o público ativo também na construção da história. (CORREIO BRASILIENSE, Daniel Gaggini, 2020)<sup>82</sup>

Eis que aqui, o autor dramático se exime de nomear e expressar o sexo biológico das(os) personagens nas falas, porém identificou no corpo do texto como deveria ser a orientação para o público identificar o suposto ex-amor. Sem qualquer tipo de interação entre o público e o ator escolhido para fazer o papel, resta ao espectador receber as mensagens com lembranças de um tempo que se foi, mas que pode retornar, só dependendo de quem está no outro lado da tela aceitar as investidas do personagem. Porém, como dito, não há interatividade, quem está do outro lado da tela assimila o distanciamento imposto, mas que se não fosse o bloqueio para envio de mensagens por parte do espectador, também poderia ser uma convenção tal qual quando um monólogo é apresentado num prédio teatral, a interação, a priori, somente é estabelecida quando o texto propõe a interação.

Outro elemento em busca da imersão durante a experiência do chatdrama *Amor de Quarentena* é que em nenhum momento o rosto do ator é revelado, numa clara tentativa de reforçar a ideia de que o público possa imaginar à autoria das mensagens e à voz por trás dos áudios uma face segundo a própria fantasia, ou até mesmo relacionar a imagem com a de alguém que já fez parte do passado do espectador, para tornar o conteúdo ainda mais pessoal. Estruturalmente, Loza empregou o recurso para aguçar o devaneio e abrir caminho para a entrada dos arquivos digitais que invocassem a ilusão em cada momento do dia, como: uma música romântica, uma imagem do pôr do sol e a mensagem de voz desejando boa noite, por exemplo. Na montagem brasileira, o diretor Daniel Gaggini destacou essas indicações do autor e conferiu liberdade criativa aos próprios atores<sup>83</sup> para a produção

---

<sup>82</sup> Daniel Gaggini em matéria publicada pelo Correio Brasiliense. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2020/09/4874129-teatro-se-reinventa-e-utiliza-aplicativos-de-mensagens-e-videos.html>. Publicada em: 9 de set/20. Acesso em: 7 de dez/21

<sup>83</sup> Reynaldo Gianecchini, Mariana Ximenes, Débora Nascimento ou Jonathan Azevedo.

de fotos, vídeos e escolha das músicas enviadas ao público no intuito de proporcionar a sensação imersiva com maior proximidade e verossimilhança. “A ideia foi criar um vínculo do passado a partir das experiências pessoais dos atores, usando suas próprias casas como locações. Isto provoca uma sensação de intimidade, uma experiência única”<sup>84</sup>. A atriz Mariana Ximenes contou em entrevista ao jornal *Agora São Paulo*, como foi esse processo de criação:

Alguns dos áudios eu gravei fazendo coisas do dia a dia, como regar plantas, cozinhar. Afinal, muitas vezes enquanto mandamos um áudio [de WhatsApp], estamos fazendo outras coisas também. Coloco o fone, o celular fica no bolso e saio pela casa arrumando a cama, lavando louça, dobrando roupa e falando! O barulho de obra no prédio onde moro foi um dos ruídos que entraram na composição do áudio (AGORA SÃO PAULO, Mariana Ximenes, 2020)<sup>85</sup>.

A princípio esta solução pode ser banal, devido à afinidade que temos de utilizar essas funções nos dispositivos móveis diariamente, mas em termos dramáticos, dificilmente outro veículo permite realizar esta proeza com a dimensão do tempo real com tamanha naturalidade e similitude. Santiago Loza percebeu isto durante o processo de criação e estruturou o corpo do texto pela perspectiva do imediatismo proporcionado pela tecnologia conectada à Internet. Mesmo com os arquivos estando previamente produzidos, o intuito era para que as mensagens aparecessem na tela como se tivessem sido gravados pouco antes dos envios. *Tudo que coube numa VHS*, também utilizou deste recurso pré-produzido, principalmente nos vídeos e diálogos que remetiam à memória do personagem, mas grande parte do texto dramático foi gravado enquanto a apresentação acontecia.

Mas, se tanto *Uk’shona Kwelanga* quanto *Amor de Quarentena* congregaram a estrutura de episódios e expandiram o tempo de representação conforme o tempo dramático com sete e 13 dias, respectivamente; os autores dos chatdramas *Tudo que coube numa VHS* e *Como os ciganos fazem as malas* optaram por condensar suas histórias, também alicerçadas em arquivos digitais, utilizando de técnicas recorrentes no teatro e no cinema para encadear as ações, como elipses e flashbacks, e assim ajustar o tempo dramático ao tempo representacional.

---

<sup>84</sup> Ibidem

<sup>85</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CFLCWvYn45p/> Publicado em: 15 de set/20. Acesso em: 28 de fev/23.

## 2.2 O tempo dramático e o tempo representativo no chatdrama

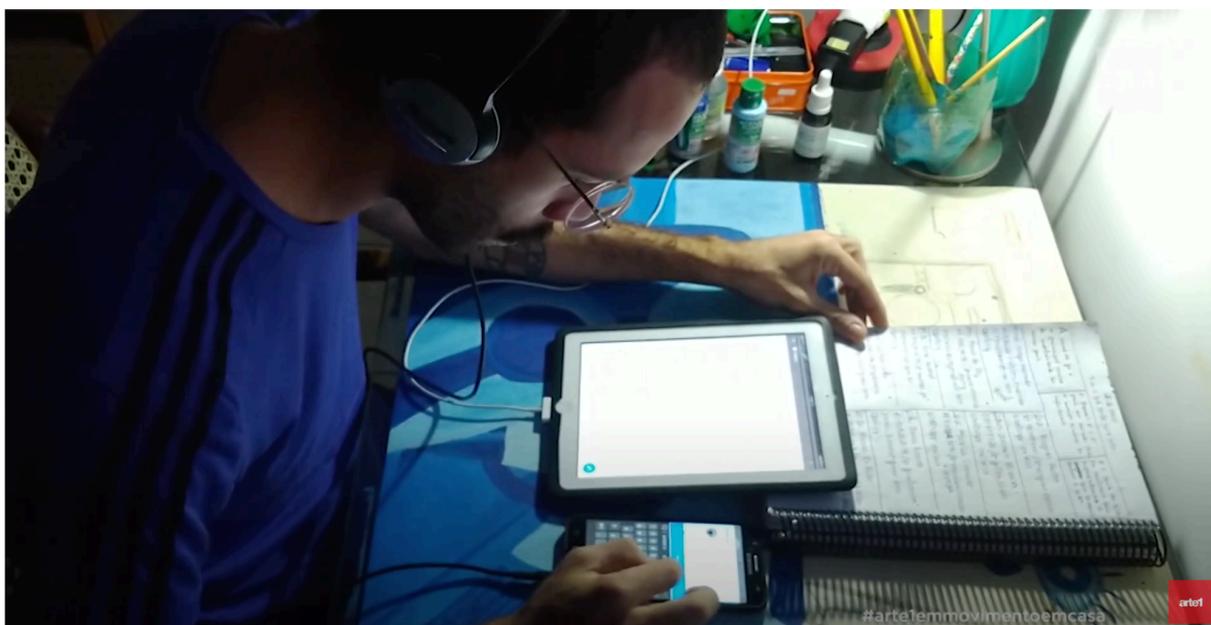
Do século XVII até meados do século XIX prevaleceu, em boa parte das formas dramáticas e das teorias teatrais europeias, a crença neoclássica, segundo a qual o bom espetáculo seria aquele que conseguisse aproximar as duas temporalidades que marcam o fenômeno cênico: a da representação (tempo do espetáculo) e a da ação representada (tempo dramático) (UBERSFELD, 2013). Dentro deste parâmetro neoclássico, o tempo cronometrado deveria coincidir ao máximo com o tempo ficcional e subjetivo. Assim, teatro e texto dramático eram então concebidos numa mesma lógica temporal. Ou seja, um espectador que estivesse na sala de espetáculo por três horas deveria ter a percepção de que a fábula apresentada também havia tido a mesma duração.

Durante o processo de criação dos chatdramas, os autores precisaram definir o tempo de representação e o tempo dramático de suas histórias e como estes tempos seriam exibidos nas telas para o público. Frente ao panorama de levar em consideração *quando* e para *quem* a escrita dramática está sendo realizada, os autores definiram a cronologia das ações, a frequência das publicações e o tamanho dos arquivos enviados, além da disposição deles no texto. Aqui entra um fator determinante para a condução da escrita de um chatdrama, o tempo real. Este elemento foi fundamental para a distribuição das funções narrativas e apresentou outra especificidade a ser analisada na pesquisa. Com exceção de *Tudo que coube numa VHS*, as outras três obras de Estudos de Caso seguiram a lógica neoclássica do tempo representativo idêntico ao tempo dramático, sendo que os espectadores de *Como os ciganos fazem a malas* tinham a opção de escolher a versão reduzida de oito horas do tempo de representação para uma hora e meia.

*Tudo que coube numa VHS* apresentou o tempo representativo distorcido em relação ao tempo dramático, condensando a narrativa de dois anos em 30 minutos de exibição. Giordano Castro definiu um tempo representativo no qual o espectador poderia marcar um horário entre 17h30 e 23h, de terça-feira a domingo, durante a

temporada em cartaz<sup>86</sup>. Dentro deste período, os atores do grupo<sup>87</sup> telefonavam para os espectadores no horário marcado e os instruíam a procurar um local calmo, sem interferências sonoras e outras possíveis distrações, antes de dar início ao que o grupo denominou de *Experimentos Sensoriais em Confinamento*. Como instrumentos desta imersão, o autor utilizou, além das ferramentas do aplicativo, de convenções teatrais e cinematográficas para realizar cortes, edições, flashbacks e elipses temporais. Vale lembrar que na interface dos aplicativos de mensagem o universo do chatdrama facilmente indica intuitivamente ao espectador como acompanhar a série de textos, imagens, áudios e vídeos em sequência e separados por dinâmicas conhecidas da navegação digital como cliques, links, sites, redes sociais, plays em vídeos e áudios, além de acessos a conteúdos fora da plataforma principal, característica pertencente à própria construção da obra. O texto de *Tudo que coube numa VHS* insinua-se como cenário ideal para a proliferação das elipses, posto que a própria poética é elipsada já na estrutura do chatdrama.

Fig. 13 – Ator do grupo Magiluth durante exibição de *Tudo que coube numa VHS*



Fonte: Frame de vídeo do Canal Arte1<sup>88</sup>

---

<sup>86</sup> Giordano Castro declarou que chegou a apresentar o trabalho para até 10 pessoas por dia.

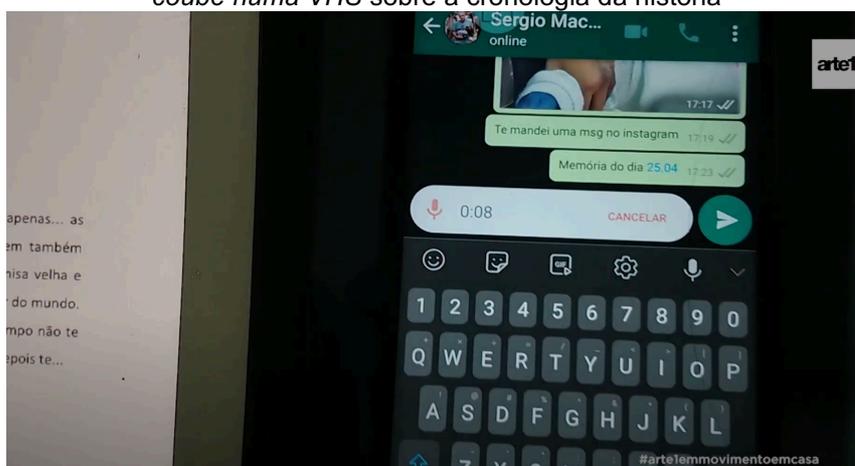
<sup>87</sup> Atores do Grupo Magiluth que conduziam a experiência sensorial individualmente para o espectador: Giordano Castro, Bruno Parmera, Erivaldo Oliveira, Mário Sergio Cabral, Lucas Torres e Pedro Wagner.

<sup>88</sup> Tudo Que Coube Numa VHS - Magiluth | Arte1 em Movimento. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj\\_niRo](https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj_niRo). Publicado em: 21 de jun/20. Acesso em: 17 de mar/23.

Giordano Castro, constatou a necessidade de abrir o leque do espaço na transmissão pelo WhatsApp, ou seja, conduziu a navegação do espectador de *Tudo que coube numa VHS* através de links com apontamentos para outras plataformas (Instagram, Spotify, YouTube, telefone e e-mail). Além da recepção natural, as ferramentas do aplicativo facilitaram o controle do desenvolvimento da narrativa em 30 minutos de tempo representativo, condensando os dois anos do tempo dramático com mudanças constantes nas datas entre cenas expostas na tela.

O material visual e os áudios enviados via WhatsApp receberam datas exatas, mas numa ordem não sequencial, e abordaram cenas passadas nos meses de novembro, abril e maio, estendidos de um ano para o outro. Os anos para as datas não são explicitados, mas como o primeiro vídeo anunciando a morte do narrador é datado de 7 de maio, e outro material audiovisual referente ao desenvolvimento da relação recebe datas, entre outras, de 9 de julho, 25 de abril e de 8 de novembro, sendo que os últimos momentos documentados da relação dizem respeito aos dias 25 e 26 de abril, indicando que a relação terminou naquele mês. O jogo temporal, aqui, permitiu que Castro percorresse os momentos logo após o início de relação amorosa dos personagens, com os áudios das mensagens trocadas entre eles no dia seguinte ao primeiro beijo, até as conversas e mensagens de texto trocadas durante a relação, revelando o desgaste do convívio e, ao mesmo tempo, apresentando o conflito entre continuar na relação ou não.

Fig. 14 – Indicação das datas enviadas em forma de mensagem para situar espectador de *Tudo que coube numa VHS* sobre a cronologia da história



Fonte: Frame de matéria publicada no Canal Arte1<sup>89</sup>

<sup>89</sup> Idem

Esse vai e vem na narrativa destaca o propósito de Castro de evidenciar as mudanças de comportamento ao longo da convivência, não de maneira cronológica em direção à separação, mas num resgate para demonstrar como os personagens eram felizes outrora e a existência de esperança para ambos superarem os obstáculos. Mas o procedimento de enviar o material audiovisual sequencialmente sempre remete à ficção como montagem, ou seja, a correspondência entre o texto e a cena. A ordem não-linear das memórias é interpretada como uma representação intencional para evocar o próprio processo de lembrar-se como parte de uma reinvenção. Os episódios revelam o drama, o processo de apaixonar-se e dentro dele uma lenta, mas gradual abertura de um para o outro. Ou seja, evoca-se o acontecimento de quando se apaixonaram e o comprometimento, em níveis distintos, dos dois personagens. Essa dimensão que passeia pelo texto, que em seguida aponta para um vídeo, retorna para uma mensagem de voz em outro momento, referenciado pela descrição das datas no início de cada cena, torna a viagem temporal e o acompanhamento dos desenlaces dramáticos coerentes e compreensíveis.

Nessa lógica, em que uma cena prepara a outra, em que não somente a fala engendra respostas e empurra a máquina dramática adiante, o tempo presente entre espectador e artista evidencia a *suspensão da descrença* e até mesmo qualquer notificação externa à história, pelas distrações aplicadas ao próprio aparelho de celular, representa não só a quebra da verossimilhança e, por tabela, da ilusão dramática, mas sobretudo de uma determinada temporalidade. Existe então a ideia de deslocar o espectador para o lugar de agente do experimento. O estabelecimento de atmosferas ganha desafios específicos do aplicativo de bate-papo e da demanda por atenção plena na virtualidade.

No momento que a gente pede para que a pessoa leia um texto ouvindo uma música, criamos uma atmosfera e fazemos ela ser agente da ação junto de nós. É um trabalho curto e as informações vão chegando uma em cima da outra para que a gente consiga prender as pessoas e fazer com que elas não fujam daquele universo. A ideia é que elas estejam de fato imersas. Houve um cuidado para que o trabalho ficasse mais no íntimo, criasse uma relação 'um para um'. (JORNAL O POVO, Giordano Castro, 2020)<sup>90</sup>

---

<sup>90</sup> Disponível em: <https://mais.opovo.com.br/jornal/vidaearte/2020/07/20/espeticulo-virtual-reune-memorias-fragmentadas-para-falar-de-relacionamentos.html>. Publicado em: 20 de jul/20. Acesso em: 1º de mar/23.

A quebra do presente absoluto não precisa ser imposta sobre o espectador, pois ele não dispõe de informações que lhe sirva de contraponto para preconizar em qual direção a história deve assinalar. Assim, tem-se também um campo temporal amplo, com reflexões e balanços sobre passado, mas sem abertura para lamentações sobre a vida presente, para indagações sobre o futuro ou para as projeções de sonhos, não há lugar para crises existenciais ou relativização da capacidade do personagem viver o tempo presente, até porque este tempo em *Tudo que coube numa VHS* parece suspenso por diversas camadas que implicam na presença do artista e do espectador no tempo real, mas não da história contada pelo personagem narrador, pois a história em si já aconteceu. O ator Pedro Wagner declarou ao Canal Arte1, como a presença se estabeleceu entre o Grupo Magiluth e o público:

A peça vai deixando fragmentos de memória eu acredito; estabelecendo uma ideia de presença porque esse percurso é feito tanto pelo espectador quanto por quem tá guiando ele neste percurso, ao mesmo tempo a gente tem que assistir aos vídeos, enquanto eles estão assistindo. Estamos presentes em tudo, até no dimensionamento do tempo, pois as gravações de áudio são em tempo real e fica visível para quem está assistindo de que estamos gravando e digitando na hora, isso vai estabelecendo as conexões de presença. (CANAL ARTE1, Pedro Wagner, 2020, transcrição nossa)<sup>91</sup>

Tanto os artistas quanto os espectadores observaram o tempo como a unidade que se mantém compartilhada, pois, mesmo quando editados, os chatdramas dos Estudos de Caso foram compartilhados de maneira síncrona, distinguindo-se das obras gravadas e disponibilizadas como registro de apresentações nas plataformas de videoconferências e nos canais de audiovisual. O tempo real foi o tempo presente nos chatdramas estudados e a relação entre artista e espectador esteve delimitada pelos diálogos e ações das personagens. Após a exibição das peças, todos os grupos executaram o apagamento automático dos arquivos digitais enviados para os *smartphones* dos espectadores, na intenção de evocar também o caráter efêmero no chatdrama.

---

<sup>91</sup> Tudo que coube numa VHS - Magiluth | Arte1 em Movimento. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj\\_niRo](https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj_niRo). Publicado em: 21 de jun/20. Acesso em: 17 de mar/23.

### 2.3 O processo da escrita dramática com mensagens digitais

A estrutura do texto e a aplicação dos tempos dramáticos e representativos foram elementos considerados durante o processo de criação dos chatdramas. Como deduzido historicamente, o formato do chatdrama assimilou contextos e impactos, agregou e subtraiu elementos da origem do drama, individualizou e coletivizou eixos funcionais conforme as exigências da tela, fatos comprovadores de que, paralelamente às transformações sofridas no campo da atuação, da encenação e da plasticidade, os modos de escritura também se modificaram de forma determinante.

A escrita de chatdramas amplia ainda mais o campo interdisciplinar ao experimentar a interface dos aplicativos de mensagem e a possibilidade das transmissões em tempo real. Estes fatores convidaram os escritores dramáticos a repensar as propriedades, oportunidades e tarefas do ofício no ambiente digital, bem como identificar caminhos para o desenvolvimento das práticas artísticas desta escrita híbrida. O avanço dos espaços cênicos físicos para espaços cênicos digitais exigiu reconsiderar os recursos disponíveis para o incremento de uma arte sintética, diversa e polifuncional (SARRAZAC, 2002), capaz de acumular tanto conquistas em esferas intelectuais afins, como estratégias artísticas não convencionais para criar um produto cultural que atenda às demandas do presente. Trata-se de estar atento às oscilações que o termo *drama* provoca na urgência dos tempos de agora e lançar um modo prático e participativo às formas de compor.

Assim, é importante destacar as transformações possíveis dos métodos e práticas habituais no próprio processo de escrita do chatdrama em vista aos processos tradicionais. O processo teatral é colaborativo, principalmente no que diz respeito ao ensaio e a encenação, mas, como argumenta Michelene Wandor, a escrita dramática, pelo menos no modelo predominante do teatro ocidental, “não é intrinsecamente uma forma de arte colaborativa” (WANDOR, 2008). No entanto, os Estudos de Caso desta dissertação assinalam que cada vez mais as maneiras como os escritores dramáticos constroem os textos estão sendo desafiadas. A percepção de que o autor deve estar sensível às mudanças frente ao ofício e em prol de uma reconfiguração, torna inevitável a tensão existente entre o que foi tradicionalmente incorporado e as emergências operadas pelas novas dinâmicas.

As transformações foram acompanhadas da intensa invasão das tecnologias no cotidiano das pessoas, como já exposto anteriormente, além de diversas outras áreas do conhecimento. A mutação constante das tradições, assim como as reconfigurações e as ressignificações, impulsionou o surgimento de novos experimentos, onde se inclui o chatdrama. Tendo o ecrã como palco, o autor elabora a história no contexto dos dias atuais com as telas da vida cotidiana, influenciando tanto as mensagens e ações factuais quanto as ficcionais. A vida em telas de dispositivos móveis acena também para uma migração da escritura dramática a ser desenvolvida nelas, tal como Santaella destaca: “Depois de tanto idílio monogâmico com o papel, a escrita passa a criar uma nova aliança com a tela eletrônica e com as outras linguagens – imagens, animações e sons – das quais estava até então apartada” (apud FERRARI, 2016). Como exposto antes, a sinergia na produção teatral sempre predominou e historicamente os autores também se beneficiaram das associações e parcerias. Mas, prevalece a composição dos escritos em gabinetes (lugares solitários) ou espaços compartilhados exclusivamente com outros autores. Nas oficinas de drama ou salas de redação, onde são aplicados os princípios dramáticos, os escritos são lidos basicamente por outros autores antes de serem publicados e montados.

Fig. 15 – Fragmento de tela do processo criativo de Feliz Aniversário pelo WhatsApp



Fonte: Gislaine Regina Pozzetti/Acervo pessoal

Um exemplo desta prática foi a adaptação desenvolvida pelos acadêmicos do Curso de Teatro da Universidade do Estado do Amazonas do conto *Feliz Aniversário*, de Clarice Lispector, em 2016. Os autores integraram os telefones celulares com o ato criativo ao compartilhar as propostas pelo WhatsApp, de maneira interativa e simultânea, proporcionando o trabalho da escrita através do compartilhamento de arquivos e sugestões.

Conforme declarações dos autores dos múltiplos casos estudados nesta dissertação, as metodologias de planejamento colaborativo, juntamente com uma abordagem geral que desencorajou o trabalho isolado, também beneficiou a elaboração dos textos e preparou melhor para a criação baseada no acompanhamento do desempenho e evolução da montagem do espetáculo, sem desprezar a faísca criativa individual do autor dramático. Repensar este papel do escritor significa atentar para a mudança das ferramentas na tarefa dramática, para a pluralidade dos elementos que compõe o seu conjunto, além de confrontar os novos paradigmas e contextos com raízes tradicionais. Uma prática atualmente ancorada na investigação dos próprios princípios e eficiências, abrindo margens para pensar as transformações de uma prática diferente em cada processo. O redimensionamento do aparato técnico, a partir do viés processual, prevê que o tratamento teórico elaborado em torno do chatdrama também seja capaz de se deslocar. Este deslocamento é importante para aproximar cada vez mais a diversidade com as escritas possíveis para os dispositivos móveis. Na entrevista ao canal SABC News, a autora Bongzi Ndaba também relatou como pretendia desenvolver o texto conforme suas experiências anteriores na televisão e como precisou considerar as diferenças do formato no decurso da escrita:

Eu lutei bastante para conseguir colocar a engrenagem para funcionar [...] precisava encontrar algo com o qual as pessoas se identificassem mais para que pudessem assistir a esse drama, então decidi: “Vamos apenas **escrever como um script de TV**, porque é isso que estou acostumada. Vamos apenas escrever o roteiro do jeito que se escreve qualquer roteiro de TV. Mas **a dinâmica era totalmente diferente** com corte em segmentos, porque além dos vídeos, tinham áudios e em seguida fotos e mensagens de texto que poderiam ser usadas, então precisei cortar e encontrar a cena dramática que na TV pode levar três minutos e **precisei encurtá-la para 10 segundos**. (DISCUSSION, Bongzi Ndaba, 2017, transcrição nossa, tradução nossa, grifo nosso)<sup>92</sup>.

---

<sup>92</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VE5Npgwq5mM> Publicada em: 10 de junho de 2017. Acesso em: 17 de fev/23

Neste sentido, a escrita para o teatro e o chatdrama ostentam especificidades análogas de forma determinante em vista a formatos dramáticos exibidos em outros meios. O fato de escrever para ser consolidado em tempo real na cena também se efetiva com o desdobramento do texto e torna o meio em um instigante veículo no qual a palavra, o palco e a tela se relacionam de maneira própria. As complexidades provenientes do meio e do formato chatdrama provocaram na história de *Uk'shona Kwelanga* a participação de toda a equipe de produção ao incorporar os arquivos digitais. Mas, conforme Lesego Kotane reforçou no depoimento para a revista Biz Community (2017), a autora Bongzi Ndaba assimilou as propostas sem interferência no enredo da história a ser contada, e orientou diálogos e sequenciamentos da trama conforme as sugestões dos outros profissionais envolvidos para definir a estética segundo a interface do aplicativo de compartilhamento.

Quando você segue a história, parece bastante simples, é como seguir um grupo normal do WhatsApp. Mas, na verdade, é **bastante desafiador tecnicamente de executar**, já que o WhatsApp não foi projetado para ser usado para campanhas de ficção, então **tivemos que descobrir como usar os recursos existentes, como listas de transmissão, para contar uma história**. Uma vez que descobrimos os aspectos técnicos, foi o caso de contar uma boa história naquela plataforma. Felizmente, tivemos a ajuda de uma das principais autoras da África do Sul. O conteúdo foi então **criado para parecer o mais autêntico possível** e replicar como pessoas reais se comportariam no WhatsApp. (BIZ COMMUNITY, Lesego Kotane, 2017, tradução nossa, grifo nosso)<sup>93</sup>

O ato da escrita no chatdrama, seja ele precedente à montagem ou em processo, pressupõe uma perspectiva diferenciada, já que o exercício escritural prevê a experiência da tela como condição sumária para que o repertório se efetive, fato que, aproxima suas funcionalidades desde os estágios preliminares da elaboração. É nesta direção que os autores contemporâneos construíram os chatdramas, conforme aquilo que outrora foi denominado de escrita em coautoria, e que agora agregam o conceito de compartilhamento. A diretora de *Como os ciganos fazem as malas*, Yara Novaes, definiu o processo de elaboração do chatdrama com a participação do autor Newton Moreno, dos artistas e dos técnicos como preponderante para a montagem:

---

<sup>93</sup> Disponível em: <https://www.bizcommunity.com/Article/196/78/163984.html>. Publicado em: 29 de jun/17. Acesso em 27 de nov/22.

Foi muito importante essa relação mais horizontal, e menos vertical, durante a criação. Tudo foi movente. Precisávamos, além de criar, saber como isso iria chegar do outro lado, então, ao mesmo tempo em que criávamos, também dávamos o retorno do que poderia ser mais condizente com a proposta e isso foi fundamental para termos uma luz iluminando o caminho a ser seguido (PROCESSO DE CRIAÇÃO, Yara de Novaes, 2021)<sup>94</sup>.

Ao abordar o chatdrama como uma experiência e o papel do autor dramático como o de articulador das capacidades provocadas neste ambiente, os textos indicaram ser esta uma característica vigente do formato, ou pelo menos, daqueles que tomam o percurso criativo como alternativa dos próprios limites que as novas tecnologias evidenciam. As práticas dispostas pelos grupos teatrais durante o período pandêmico permitiram a contribuição de outros artistas envolvidos no processo de criação e entendimento dos privilégios da composição da história em conjunto na mesma interface em que seriam exibidas as montagens. À primeira vista, porém, parece haver uma contradição entre a colaboração na escrita do chatdrama e o desenvolvimento no gabinete, sem o compartilhamento de ideias como em uma sala de redação ou o contato físico com outros profissionais envolvidos na produção da sala de ensaio.

A intenção de dialogar com estes deslocamentos que constantemente entram em pauta, estimulou os autores a apresentarem perspectivas que inserissem o texto dramático como um espaço intermitente de criatividade, nas quais as responsabilidades do autor foram ampliadas para provocar, questionar e contrapor materiais em torno de um tema que, em diálogo com o grupo, construiu o repertório de elementos múltiplos em sua natureza compositiva, pesquisada ou improvisada, como a origem da narrativa consoante ao suporte expressivo das funcionalidades particulares dos aplicativos desde os *emojis*<sup>95</sup> até *gifs*<sup>96</sup> e *memes*<sup>97</sup>.

Entre as atribuições de Giordano Castro como autor de *Tudo que coube numa VHS*, estava a de aglutinar experiências como usuário de *smartphone* com as de ator, narrador e exibidor, formatando a categoria de um escritor atuante no cenário dos

---

<sup>94</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/grupogalpao/videos/processo-de-cria%C3%A7%C3%A3o-como-os-ciganos-fazem-as-malas/1145492052605269/>. Publicado em: 11 de jun/21. Acesso em: 17 de mar/23.

<sup>95</sup> Ícones ilustrados, geralmente embutido nos teclados dos *smartphones* atuais.

<sup>96</sup> Formato que possibilita a compactação de várias cenas, exibindo movimento. Os *gifs* não possuem som, as próprias imagens transmitem a mensagem.

<sup>97</sup> Imagem transmitida pela Internet, complementada com texto, compartilhando comentários pontuais sobre símbolos culturais, ideias sociais ou eventos atuais.

aplicativos e age em diversas frentes, reconhecendo-se como agente que conduz novas cadeias dramáticas e vínculos produtivos para o chatdrama.

A gente (o grupo) entendeu que a forma como a gente tem falado e se comunicado com as pessoas neste momento [2020], é através das redes sociais, é através destas plataformas [...] acho que as contribuições vêm a somar para o uso das tecnologias e plataformas. Talvez por sermos um bicho que trabalha de forma muito analógica [teatro], eu sou uma pessoa que morro de medo de conexão [internet], acho que vai travar a qualquer momento e fazer perder toda a linha de raciocínio [...] Em meio a tudo isso, acho que estamos aprendendo de forma forçada a utilizar melhor essas tecnologias [...] (TEATRANDO, Giordano Castro, 2020, transcrição nossa)<sup>98</sup>.

Propostas criativas durante o processo de escrita das obras, tanto pelas plataformas dos aplicativos de bate-papo quanto em videoconferências, manifestaram contingências do meio para exercitar a técnica dramática nele próprio. Ao postar sugestões de arquivos digitais para aprimorar a trama em espaços compartilhados, as respostas acompanharam a instantaneidade do meio e o tempo imediato dedicado à análise moldou as reflexões e experimentações sobre o trabalho uns dos outros. O ator Erivaldo Oliveira (*Tudo que coube numa VHS*), destacou em depoimento ao Canal Arte1 as inquietações da equipe para buscar a proximidade com o público, característica da pesquisa do teatro realizado pelo Grupo Magiluth:

Normalmente nas peças da gente é uma preocupação onde colocar o público, qual lugar o público se posiciona diante da obra e mais uma vez com esse experimento a gente buscou estabelecer uma presença real entre o ator e o público, por mais que estejamos através de uma câmera ou de um áudio, existe uma presença contínua durante esses 30 minutos com as pessoas que faz com que todas elas acabem o experimento com uma sensação de que estivemos lá, sim, na casa delas e nós também, que estamos fazendo, acabamos com a sensação de que eles estiveram aqui dentro da nossa casa. (CANAL ARTE1, Erivaldo Oliveira, 2020, transcrição nossa)<sup>99</sup>

As trocas de informações online ofereceram a oportunidade de improvisação e respostas rápidas. Os autores puderam usufruir da disponibilidade de atores, técnicos e diretores em produções realizadas com cada um dos profissionais envolvidos em

---

<sup>98</sup> Magiluth e o que coube na Internet: Teatro em Tempos de Pandemia - Giordano Castro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ajAGVZDS52c&t=263s>. Publicado em: 10 de ago/20. Acesso em: 17 de mar/23.

<sup>99</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj\\_niRo](https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj_niRo). Publicado em: 21 de jun/20. Acesso em: 17 de mar/23.

diversos lugares através da conexão com a Internet. Em entrevista ao Canal Curadoria, Giordano Castro expõe:

[...] Uma série de coisas foram pensadas enquanto tecnologia, coisas que fui lendo e percebendo, por exemplo, nenhuma das cenas de VHS passa de 3 minutos, então a gente tinha que estimular o público em vários campos, por isso mando um vídeo, depois envio um áudio, depois eu faço o espectador ler, depois volto pra outro vídeo, depois dou uma possibilidade de áudio de maneira diferente [...] VHS estreou na primeira semana de maio do ano passado [2020], poucas coisas nesse caminho estavam surgindo assim, acho que isso nos ajudou muito por que os lugares estavam sedentos por experiências e a gente pegou esta onda que salvou a vida do Magiluth e de cada um dos integrantes. (CANAL CURADORIA, Giordano Castro, 2021, transcrição nossa)<sup>100</sup>

A interatividade com profissionais das mais diversas áreas, lugares, culturas e contextos sociais desperta uma imensa diversidade de parâmetros para a escritura dos chatdramas. Esse mosaico de aplicações reproduz as condições de oficina de criação colaborativa na própria sala de ensaio, e muitas tarefas surgem da parceria com outro autor dramático ou de pequenos grupos, encenando, dirigindo ou dramatizando o trabalho uns com os outros. Benefícios que extrapolam as fronteiras espaciais e incentivam a reflexão sobre a aplicabilidade e o desempenho das ferramentas digitais no campo dramático. Neste sentido, se a comunicação é pelo aplicativo de mensagem, os profissionais já estão executando o trabalho dentro do próprio espaço cênico. Se os membros da equipe estão respondendo reciprocamente pelo sistema, eles estão criando uma sequência de escrita na mesma interface das plataformas empregadas para as exposições e já admitem o espaço onde se realizará o produto final da história a ser contada. Na *live* com os criadores do espetáculo *Como os ciganos fazem as malas*, o autor Newton Moreno também revelou a dinâmica do trabalho com assinatura coletiva de criação de Yara de Novaes, Tiago Macedo, Paulo André e Barulhista.

Existe um texto de antes e o texto que a gente reescreveu juntos, porque eu acho que quando a Yara [de Novaes, diretora] convidou o Tiago [Macedo, diretor de arte], Barulhista [trilha sonora] e o Paulo [André, ator], os quatro que estavam numa convivência mais intensa fazendo muita ponte com a Yara, e então chegou o Telegram, virou uma reescrita, é interessante isso, uma escrita cênica que não é cênica, virou uma nova escrita até porque **são muitos elementos que ajudam a contar essa história** [...] O processo criou uma

---

<sup>100</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YIJp-H0ThVc&t=39s>. Publicado em: 21 de jul/21. Acesso em: 17 de mar/23.

dimensão que eu próprio comecei a ver a personagem, porque o texto tem uma característica mais horizontal de paisagem, mais desértica, e o arco dramático da viagem são os encontros e a busca [...] então eu acho que foi uma composição neste meio Telegram, que eu não sei dizer que palco é esse, mas esse palco que **é visual, é sonoro, é do ator, é da encenadora, é do texto, é gráfica, é do jogo com o público e da percepção dele.** (CRIADORES, Newton Moreno, 2021, transcrição nossa, grifo nosso)<sup>101</sup>

Ao integrar à esfera digital numa expectativa textual que salta da semiótica convencional, os criadores de *Como os ciganos fazem as malas* instalaram dimensões experimentais na tela, tidas como determinantes para o entrecruzamento plural das exposições que passam a impulsionar a escritura em contato com outros profissionais e expressões artísticas. Neste processo o Grupo Galpão explorou maneiras de construção mediante experimentações, laboratórios, treinamentos, além daquilo que previamente se prepara no âmbito dos ensaios presenciais. O próprio meio Telegram exemplificou e serviu como suporte das dinâmicas criativas que envolveram o chatdrama antes mesmo da realização efetiva diante do espectador. Quando o processo congratulou um espaço em que os envolvidos sabem que o resultado será aquilo que se construiu das relações tecidas neste encontro, a dramaturgia passa a ter um significado que integra a participação de cada profissional como referência de pertencimento ao espaço e ao encontro que estimula explorar técnicas e conhecimentos a partir outro. Nesta perspectiva, o papel do autor dramático assume a função de aglutinar, explorar, provocar e reunir informações para o suporte do chatdrama, fruto de uma rede que se retroalimenta em instâncias artísticas e sociais.

Ao explorar ferramentas digitais para criar um ambiente de envolvimento entre os profissionais em estratégias colaborativas regulares e criação de trabalhos que possam se beneficiar das percepções, experiências e incentivos em tempo real pelos próprios colegas de profissão, o diretor de arte Tiago Macedo precisou realçar o senso de generosidade no ato de compartilhar o trabalho e assumir as suas vulnerabilidades. A prática durante o processo de criação de *Como os ciganos fazem as malas* teve a qualidade de promover a compreensão sobre a identidade artística. Segundo Macedo, ao tornar o compartilhamento uma constante do processo, o método auxiliou no

---

<sup>101</sup> Live com os criadores do espetáculo Como Os Ciganos Fazem as Malas | Grupo Galpão. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=loKiTcV5nql>. Publicado em: 14 de jun/21. Acesso em: 3 de mar/23.

estabelecimento desta relação, considerando a riqueza da escrita híbrida, e promoveu princípios de resposta ao invés de questionamentos.

O texto é muito fluido, é daqueles de ler numa talagada só [...] fazer o processo todo foi de uma generosidade muito grande, porque foi realmente uma composição do coletivo. Eu fiquei por conta da parte visual, mas existia um toque de cada um em todo o processo, então foi realmente um trabalho feito a muitas mãos com grande generosidade artística. Foi muito legal participar dessa contribuição sem culpa nenhuma de meter a mão no texto e, ao mesmo tempo, tratando ele [o texto] com todo cuidado e amor que merece, porque o enredo é muito amoroso no trato com o artista. É a gente falando da gente. (CRIADORES, Tiago Macedo, 2021, transcrição nossa)<sup>102</sup>

Assim, Newton Moreno foi responsável pela escritura onde a voz e os modos de compor dos agentes da criação refletiu, conseqüentemente, em uma escrita amplificada no campo de ação de diversas áreas do conhecimento. Ao incorporar o princípio heterogêneo à sua gênese, o chatdrama admite o conceito expandido no qual o autor dramático atua como corresponsável pela manutenção da identidade estrutural da história, onde habitam vozes diversas, e acaba por arquitetar as ações e conflitos até o clique final na tela. Atuando neste ambiente transformado, o autor dramático expande as redes de acesso, aprofunda domínios e intervenções para redimensionar instrumentos e formas de escrita.

Ao estabelecer o chatdrama como categoria, assume-se que o plano estético é atravessado pela gênese processual que, neste caso, passa a ser determinante na criação das linhas temáticas e formais que sustentam a escrita dramática. Assim, percebem-se distinções entre a escrita tradicional de gabinete e a escritura do chatdrama, em circunstâncias distintas de onde os textos se efetivaram e como os profissionais da escrita redimensionaram instrumentos de trabalho a partir desse viés. Ou seja, o que foi denotado ao autor dramático, quando ampliado ao campo cênico digital no sentido estético, processual e simbólico, torna-se possível formular chaves teóricas capazes de transformar operações perceptíveis no terreno da literatura e da tecnologia contemporânea, assim como a rede de relações profissionais, onde o fator humano, criativo e social, supera qualquer tecnologia.

---

<sup>102</sup> Idem

### 3 DA TECNOLOGIA DRAMATÚRGICA AO CHATDRAMA

*Nenhuma técnica tem significação intrínseca, um 'ser' estável, mas apenas o sentido que é dado a ela sucessiva e simultaneamente por múltiplas coalizões sociais.*

PIERRE LÉVY

No decorrer desta pesquisa, precisei recorrer à historicidade dos termos *drama* e *teatro*, no sentido de realidade histórica de eventos, onde a qualidade de fazer parte da História é concentrada em afirmações de conhecimento sobre o passado (DE MASI, 2003). Esta escolha se dá justamente por que ambos os termos se encontram presentes nas mudanças tecnológicas que geraram o chatdrama. A apropriação de tecnologias advindas de diversas áreas do conhecimento pelo drama e pelo teatro no decorrer do tempo colaboraram constantemente para a evolução das artes cênicas (BALZOLA, 2009). Entre as tecnologias mais significativas merecem destaque a invenção da escrita e sua contribuição fundamental para textos dramáticos serem registrados, preservados por gerações e difundidos para ultrapassar fronteiras tanto temporais quanto geográficas; os guindastes, que garantiram efeitos como Deus Ex Machina; a eletricidade, que permitiu reformular a unidade de tempo proposta por Aristóteles; os alto-falantes, que promoveram apresentações em lugares não convencionais (BERTHOLD, 2004). Ao contextualizar o uso de tecnologias em diferentes períodos históricos, observa-se por que o engajamento, na prática do drama e do teatro atual, está tão conectado com as tecnologias contemporâneas.

A aparente dicotomia entre arte e tecnologia é repelida na origem etimológica semelhante, do latim '*ars*' e do grego '*techne*' onde significam "habilidade" (LEMOS, 2015), e em uma conexão íntima, o desenvolvimento tecnológico modifica e é modificado pela cultura na qual está inserido, assim como a arte também modifica e é modificada pelo seu contexto social e tecnológico (MCLUHAN, 1974). Na Grécia Antiga, '*techne*' (técnica) e '*ars*' (arte) estavam associadas ao mesmo conceito em que compreendiam "as atividades práticas, desde a elaboração de leis e a habilidade para contar e medir [...] até as artes plásticas ou belas-artes, estas últimas consideradas a mais alta expressão da tecnicidade humana" (LEMOS, 2015).

Conforme Marvin Carlson (1997), o teatro e a tecnologia dialogaram constantemente ao longo do tempo em prol desta mais alta expressão humana considerada pelos gregos. Desta forma a arte teatral explora as inovações

proporcionadas pela tecnologia desde o princípio do teatro. O teatro grego da Antiguidade (século V a.C.) combinava a tecnologia de plataformas giratórias, gruas e alçapões, através da organização estreita desses elementos com enredos trágicos e cômicos. A construção da semiarena grega, uma inovação técnica considerável para a voz do ator se expandir a partir do centro em direção à plateia, revela o conhecimento de acústica avançado (ISAACSSON, 2011). Às máscaras do teatro clássico grego foram acrescentados canos na região da boca do ator que serviam como uma espécie de megafone, amplificando a projeção da voz. As mesmas máscaras, maiores que a cabeça humana, possibilitavam melhor visibilidade dos atores, assim como os coturnos com plataformas que os deixavam mais altos e proporcionavam a ilusão de seres supremos (BERTHOLD, 2004), em sintonia com a exposição de Aristóteles em sua *Poética*: “a tragédia é imitação de homens melhores que nós, importa seguir o exemplo dos bons retratistas, os quais, ao produzir a forma peculiar dos modelos, respeitando embora a semelhança, os embelezam” (ARISTÓTELES, 1990).

A partir de Eurípedes, a introdução de deuses ao final das tragédias como forma de desenlace para um problema insolúvel se concretiza por meio de uma grua denominada *Deus Ex Machina*, que trazia o ator do alto do *skéne* para a *orchestra*<sup>103</sup>, dando nome à solução dramática e demonstrando a simbiose entre cena e inovação tecnológica (ISAACSSON, 2011).

Desde a rudimentar grua usada no teatro grego, os avanços da ciência estão sempre se entrelaçando com as práticas teatrais. Ao acolher as inovações técnicas, o teatro também se inova, pois estabelece um diálogo atualizado com os anseios de ruptura, de transformação, de ressignificação, de novos olhares (ISAACSSON, 2011, p.10).

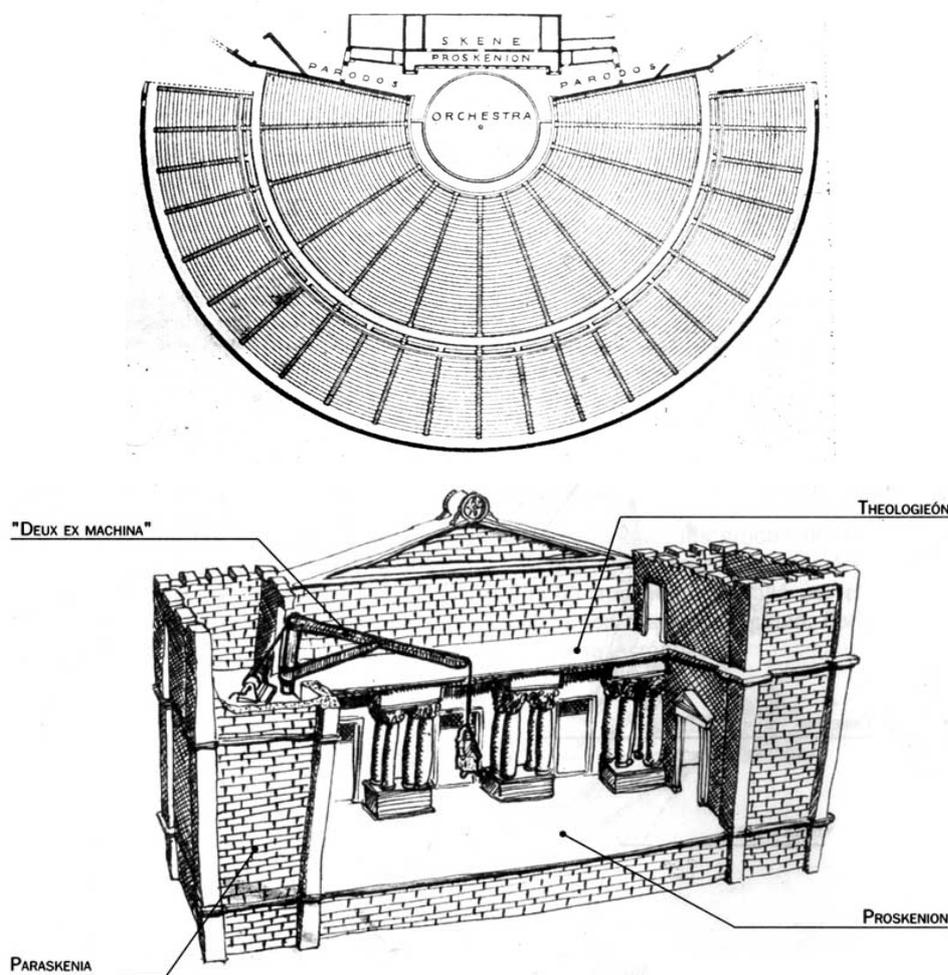
David Wiles, professor de teatro da *Royal Holloway* e co-editor do *Cambridge Companion to Theatre History*, destaca que os romanos também utilizavam as habilidades de engenharia a favor do teatro. “Os gregos voavam como deuses em um guindaste, mas em geral eram mais contidos que os romanos que estavam

---

<sup>103</sup> Palco do teatro grego de Epidauro (século IV a.C.) Skéne, orchestra e theatron formam os três elementos cenográficos básicos do espetáculo grego. O skéne era a barraca construída por trás da orchestra. O skéne desenvolve-se em altura, contendo o theologeion, ou área de atuação dos deuses e heróis. “Dicionário do teatro brasileiro: temas, formas e conceitos” (GUINSBURG, Jacó et al., 2009).

interessados em coisas como desmorrionar montanhas e usar sistemas hidráulicos para inundar o palco" (WILES, 2012).

Fig. 16 – Ilustrações com posição da skéne, orchestra e esquema Deus Ex Machina



Fonte: DEL NERO (2009)

Já nas formas teatrais da China Antiga, que atravessam impérios e dinastias há cinco milênios, o teatro de sombras iniciado no período do imperador Wu-ti (141-87 a.C.) é encenado por meio da projeção da sombra de figuras que representam personagens e elementos da cena em uma tela de pano, tendo a vela como foco de projeção.

Conforme a história contada por Ssu-ma Ch'ien, um homem chamado Sha Wong [...] veio diante do imperador Wu-ti em 121 a.C. para exibir sua habilidade em comunicar-se com os fantasmas e espíritos dos mortos. [...] Com o auxílio de sua arte, Shao Wong fez com que as imagens dos mortos e do deus dos lares aparecessem à noite. O imperador a viu a uma certa distância, atrás de uma cortina (BERTHOLD, 2004, p.55).

A historiadora do teatro, Margot Berthold, resgata as reações de adoração e medo provocadas pela tecnologia e como o foco de luz projetando uma imagem na tela remete o teatro de sombras chinês a um pré-cinema (BERTHOLD, 2004). Uma experiência que, no século II a.C., já expandia a noção de presença para além da fisicalidade, criando uma presença virtual, na qual não se percebe uma diferença conceitual entre o aparecimento provocado por um ator e uma sombra. Talvez a única diferença, física ou não, seja a mediação humana em segundo plano para manipular e aplicar a representação em cena. Numa analogia com o chatdrama, algo como um ator que opera as ferramentas tecnológicas e envia mensagens por aplicativos de conversa.

No decorrer da Baixa Idade Média (séculos XI a XV d.C.), o teatro se apropriou do entorno das catedrais com os palcos estabelecidos sobre carroças nos quais as passagens bíblicas eram representadas (ROUBINE, 2003). Os espectadores se deslocavam para assistir às apresentações em cada carroça sem haver conexão causal de uma cena com a outra, rompendo a recepção temporal linear da tradição dramática greco-romana. Para cada carroça havia uma cena da Via-Sacra sendo representada, por exemplo. Já a Revolução da Imprensa no século XV, provocada pela invenção da máquina de impressão tipográfica de Johannes Gutenberg, proporcionou a criação da original interface de paginação, título, cabeçalho, numeração regular, sumários e referências cruzadas (DE MASI, 2003). Esta tecnologia e estrutura sistemática está tão presente na cultura que praticamente não se percebe a importância das páginas numeradas para remissões a outras partes do texto. A invenção coincidiu com a redescoberta de textos dramáticos gregos e romanos e facilitou a difusão tanto de peças antigas quanto contemporâneas, organizando a estrutura textual e ampliando o acesso e propagação de produções teatrais (PFISTER, 1988).

Na Espanha do século XVII surgiram os “currais de comédia” (DE MASI, 2003), espaço constituído por pátios internos de três casas: uma ao fundo e duas nas laterais. Na casa ao fundo, montava-se um tablado de madeira com três níveis: o inferior (abaixo do tablado, com alçapões para a aparição de personagens), o médio (o tablado em si) e o superior (os balcões). A existência dos três níveis proporcionava alternância de posições para a atuação e dinamismo das peças. O mesmo se observa

no teatro *The Globe*, na Inglaterra elisabetana (séculos XVI e XVII). A partir de um cenário em camadas, os autores dramáticos escreveram peças que exploravam o jogo de cena possibilitado pela estrutura de três níveis (MANGO, 2003). Um exemplo é a famosa cena do balcão de *Romeu e Julieta*, de Shakespeare. A criação da perspectiva, utilizada largamente na pintura renascentista, também contribuiu para o favorecimento da cenografia. Em Vicenza, Sebastiano Serlio criou o que seria denominado *palco italiano*<sup>104</sup>, cuja perspectiva gerava a ilusão de profundidade (MANGO, 2003).

No final do século XIX o espetáculo passou a questionar o palco italiano e os elementos da cena propuseram outras alternativas à ação linear (SZONDI, 2001). A iluminação artificial a gás e, logo em seguida, a iluminação elétrica, ocasionaram uma considerável transformação na maneira como as pessoas se relacionavam com o espaço teatral. O advento da eletricidade estreitou a relação entre teatro e tecnologia e foram significativas as transformações promovidas a partir de 1880 (BERTHOLD, 2004). A chegada da iluminação elétrica aos teatros causou grande impacto ao possibilitar o manuseio dos mecanismos de luz e se pensar na sua função estética, ao mesmo tempo que revelava outras dimensões do palco (CRAIG, 2002). Dramaturgicamente este impacto se traduz na propulsão de novos olhares sobre a composição textual e cênica. Se até então os textos eram encaixados na superfície plana do palco, com estas múltiplas dimensões proporcionadas pela iluminação pontual eles são alçados em novos horizontes para a cena que, apoiados na evolução elétrica e seus aparatos, torna-se tecnicamente possível e manipulável. “O escurecimento da sala durante a representação promoveu o fortalecimento da ilusão da imagem cênica” (NOSELLA, 2019). Nesta mesma época, o crítico de teatro francês André Antoine<sup>105</sup> reconhece com entusiasmo as qualidades da luz elétrica para a nova estética da representação: “Para extrair um magnífico resultado, não é preciso temer empregá-la, mas inegavelmente difundi-la” (NOSELLA, 2019).

---

<sup>104</sup> O palco italiano é um espaço retangular, delimitado por três paredes fechadas (duas laterais e uma de fundos) e uma quarta parede vazada que se abre ao público por meio de uma arcada denominada boca de cena (LIMA, 2012).

<sup>105</sup> André Antoine (1858-1943) foi um ator, autor, diretor de teatro, cineasta e crítico francês, considerado o inventor da moderna *mise en scène* na França e um dos pais do naturalismo no cinema.

As ressonâncias do avanço técnico arquitetaram uma espécie de revolução plástica da cena em consonância com outros elementos teatrais que, até então, funcionavam como coadjuvantes na gênese criativa. Para o professor de iluminação cênica Berilo Nosella<sup>106</sup>, a introdução da eletricidade na cena abriu a possibilidade de novas experimentações de ilusão ótica com a realização de jogos de luz e sombra:

Sendo a iluminação um dos componentes fundamentais para elaboração visual da cena no que tange ao desenho de sua espacialidade e especialmente dependente dos **recursos tecnológicos disponíveis em seu momento histórico**, acreditamos que haja aí um elemento fundamental para compreendermos, em conjunto interligado, a prática da cena e suas renovações entre o início do século XIX e o do XX (NOSELLA, 2019, p.11-12, grifo nosso).

Em 1866, George II, duque de Saxe-Meiningen, assumiu pessoalmente a direção de sua companhia oficial de teatro e alcançou um nível até então desconhecido no conjunto harmônico entre texto dramático, elementos de cena e atores (BERTHOLD, 2004). Entre 1874 e 1890, a companhia viajou por toda a Europa com grande sucesso e difundiu a nova maneira de exercer a atividade teatral via efeitos cênicos proporcionados pelo acesso à iluminação elétrica, assim como as tendências do teatro moderno que se cristalizaram em torno dessas transformações. O desenvolvimento tecnológico modificou o aparato técnico que cercava o teatro: luzes, cenários e efeitos especiais.

A incorporação da eletricidade na cena desta virada do século XIX para o século XX, contribuiu na busca do efeito de realidade – denominada cultura ilusionista, que refletiu em todas as práticas a partir daquele momento, ou seja, não só foram incorporadas, mas como possibilidade de novas propostas para as encenações (AYRES, 2013). Esta perspectiva se sobressai como um espaço a ser desvendado na urgência de uma cena que desperta para a natureza luminosa, sonora e imagética e tem como consequência outros desdobramentos no universo dramático. A partir de então, questões envolvendo a espacialidade ganham destaque, iniciando uma discussão sobre a abrangência escritural enquanto memória, presença e sentidos

---

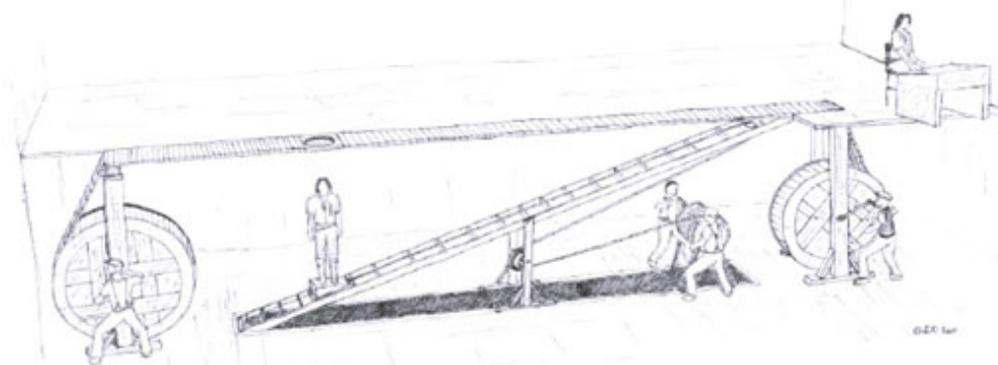
<sup>106</sup> Professor de Iluminação Cênica e Direção Teatral, atuando na área de Teoria, Análise e História e Historiografia do Texto e da Cena Teatral, do Curso de Graduação em Teatro e do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas: mestrado acadêmico do Departamento de Artes da Cena da Universidade Federal de São João Del Rei - UFSJ.

físicos, fatores que a dramaturgia começava a explorar com mais assiduidade (CARLSON, 1997).

Numa adaptação do romance *The Corsican Brothers*, de Alexandre Dumas, o melodrama homônimo (1852), do autor dramático irlandês Dion Boucicault, usufruiu do avanço tecnológico para encantar o público. Na obra, o personagem Fabien compartilha uma profunda conexão psíquica com seu gêmeo Louis, que resulta no momento em que um irmão prevê a morte iminente do outro. A execução da cena promoveu a implementação do que foi chamado de *Armadilha da Córsega* (SILVEIRA, 2010), que permite o 'fantasma' aparecer subindo pelo chão do palco por meio de uma plataforma que se eleva lateralmente.

O aparato, associado ao uso cuidadoso da iluminação, revelava um fundo oculto que lentamente se tornava visível. A técnica aplicava folhas finas que se estendiam pelo fundo do palco, sobre as quais o cenário era pintado. Com uma mudança na iluminação, o cenário se transformava de opaco para translúcido, revelando lentamente uma cena ao fundo da outra cena ocorrida no palco. O resultado obteve uma resposta positiva do público aberto às novas experiências teatrais (SILVEIRA, 2010). O efeito pode ser mais bem compreendido através da fenomenologia do encantamento de Jane Bennett (2001). As tecnologias modernas, argumenta Bennett, geram uma sensação de encantamento por meio de uma combinação de charme e ruptura, e contesta o argumento de que a tecnologia é uma fonte de desencanto, pois as tecnologias de palco fascinaram e criaram a sensação de novidade em uma variante de efeito teatral que o público nunca havia presenciado antes (BENNETT, 2001).

Fig. 17 – Ilustração com esquema da Armadilha da Córsega



Fonte: DEL NERO (2009)

Bennett busca reabilitar o encantamento mostrando não apenas como ainda é possível vivenciar a ilusão genuína, mas como tal experiência é crucial para motivar o comportamento ético. Numa mistura criativa de teoria política, filosófica e estudos literários, Bennett contribui para uma conversa interdisciplinar emergente sobre as conexões profundas entre ética, estética e tecnologia. Como descreve Bennett, o encantamento é uma sensação de abertura para o incomum, o cativante e o perturbador da vida cotidiana (BENNETT, 2001). A autora apresenta uma ampla e surpreendente gama de fontes de encantamento, mostrando que ainda podemos encontrar encantamento na natureza, por exemplo, mas também em lugares tão inesperados como a tecnologia moderna.

O encantamento do teatro incorpora a arte multidisciplinar ao reunir literatura, artes visuais, música e dança. Esta dimensão se tornou evidente com Richard Wagner e a sua concepção de teatro como expressão da integração das artes e, conseqüentemente, o desaparecimento de cada uma em isolado. Ao caracterizar o drama como “obra de arte total” (*Gesamtkunstwerk*)<sup>107</sup>, no texto *Obra de arte do futuro* (1850-1851), o compositor apresenta a integração de todas as artes, na qual cada uma desvenda a qualidade que não poderia atingir em separado (WAGNER, 2000). Se o pensamento de Wagner foi revisitado e questionado por diferentes profissionais do teatro na primeira metade do século XX (STYAN, 1981), a concepção de uma cena multidisciplinar permanece.

Até o final do século XIX a arte dramática predominou no teatro, mas, além da luz elétrica, as novas técnicas de espetáculo impulsionadas pelo aparecimento do cinema também foram fundamentais para a renovação do espaço cênico e dramático (PUDOVKIN, 1983). A negação do espaço cênico tradicional, a substituição de autor e diretor pela proposta coletiva, e a busca de um novo relacionamento com o espectador foram características marcantes da experimentação teatral (ROUBINE, 1998). Se Thomas Edison direcionou seu *kinetoscópio* para cenas circenses em 1893, e os irmãos Lumière utilizam o cinema para registro de cenas cotidianas como em *A*

---

<sup>107</sup> Mesmo que essa não seja a presença mais solicitada pela estética de Wagner, ela demarca as fronteiras mais remotas de uma concepção sobre arte e integralidade que teve um amplo desenvolvimento posterior na Alemanha, chegando até Nietzsche e ultrapassando-o. A ideia de integralidade, veiculada pelo conceito de arte indivisa e atualizada nas propostas pedagógicas de Nietzsche, conduzem retrospectivamente à sua forte origem romântica, e, ainda um pouco antes, a Schiller (MANGO, 2003).

*saída dos operários da fábrica* (1895), já no início do século XX o diretor de teatro Georges Méliès adotou o ilusionismo na arte cinematográfica e aprimorou técnicas do teatro desde a maquiagem até a mudança de cenários, além de manipular as imagens editadas como no clássico filme *Viagem à Lua*, de 1902 (BALZOLA, 2009). Tecnicamente o cinema é um sequenciamento mecânico de películas fotográficas que propicia a ilusão de movimento ao projetar as imagens na tela por meio de uma fonte de luz que atravessa os filmes impressos (PUDOVKIN, 1983). Assim, o cinema é uma mediação da fotografia (BOLTER; GRUSIN, 2000), pois emprega parte da técnica para criar outra. Desta forma, o cinema também pode ser entendido como uma mediação do teatro, já que se beneficiou da tradição teatral para desenvolver um dos seus elementos fundamentais: a ficção (BALZOLA, 2009). Em contrapartida, liberou o teatro da necessidade de representação do real, já que nada superaria o fotorrealismo cinematográfico, e as vanguardas históricas teatrais aproveitaram esta transição para experimentar outros formatos narrativos afastados do teatro realista e naturalista (ROUBINE, 1998).

O teórico francês Jean-Jacques Roubine expõe estas alterações pelas quais passaram os elementos da encenação teatral que culminaram em um panorama sobre o sentido ideológico e simbólico destas transformações que, em conjunto, modificaram também outros agentes indispensáveis para a sua prática. Roubine dedica um capítulo (ROUBINE, 1998) intitulado *A questão do texto*, para tratar especificamente desse assunto, no qual propõe uma leitura das primeiras variações no entendimento da arte do texto teatral até os desdobramentos que as evoluções desse período transitório conferem.

O escritor não é absolutamente excluído das novas formas de escrita que se impuseram. Ele pode entrosar-se no trabalho coletivo, assumir as funções de dramaturgo. (...) Ele proporá, então, não tanto textos, mas soluções textuais aos problemas que se apresentam; dará forma àquilo que é esboçado no trabalho de improvisação ou de ensaios; ou ainda, adaptará, transformará tal texto adotado como ponto de partida. (...) **O lugar e a função do autor teatral estão sendo redefinidos.** (ROUBINE, 1998, p. 71-72, grifo nosso).

Nas três últimas décadas do século XX o teatro passou por mudanças significativas na sua relação com a tecnologia de produção de imagem (LEPAGE, 1998). Muitas realizações teatrais transformaram radicalmente a cena e múltiplos fatores motivaram as mudanças, tanto motivos associados ao desenvolvimento da

própria tecnologia, como o surgimento do vídeo compacto a partir da década de 1970 e a miniaturização dos equipamentos de captura, projeções de imagem e som a partir da década de 1990, quanto princípios específicos da história do teatro e a emergência de artistas nascidos no mesmo período de popularização dessas tecnologias (LEPAGE, 1998). A mesma familiaridade que a sociedade possui em relação às novas tecnologias presentes no cotidiano atual, Robert Lepage destacou como decisiva para o emprego no âmbito do espetáculo nas últimas décadas do século XX:

Nos anos 70 e início dos anos 80, as tecnologias de projeção (vídeo, slides, multimídia) não eram familiares. As pessoas tinham televisão, mas ninguém sabia como ela funcionava. Era estranho utilizar essas tecnologias em cena, porque os espectadores ficavam somente maravilhados ou subjugados por elas, e não suficientemente sensíveis à poesia ou à narrativa. Entendo que as coisas mudaram, pode-se a partir daí empregar o vídeo sobre a cena: todas as pessoas possuem uma câmera. Essas **tecnologias foram desmistificadas**, elas se tornaram como sombras chinesas. As pessoas aceitam agora embarcar em uma viagem poética quando se utiliza o vídeo. (LEPAGE, 1998, p. 326, grifo nosso)

Ao ampliar a relevância da tecnologia, o teatro se vê comprometido a revigorar os meios de composição cênica e promove o interesse pelo emprego de recursos de captura e exibição audiovisual (LEPAGE, 1998). Admitindo audiovisuais ao vivo ou gravados, diversos são os modos pelos quais a relação aparece sobre a cena. Pavis destaca que o teatro faz parte das mídias<sup>108</sup>. “O teatro mesmo constitui uma mídia por excelência e seus componentes mais frequentes são eles também constituídos por diversas mídias” (PAVIS, 2008). Assim, é preciso compreender que o papel da tecnologia no espaço teatral contemporâneo é o reconhecimento de que as cenas também podem se concretizar através das mídias digitais. Se o teatro oferece imagens, ele o faz por meios, mesmo que, conforme o historiador da arte Hans Belting, tenhamos a tendência de ignorar o meio, como se esse fosse capaz de existir por si. “O teatro multimídia não é uma acumulação de artes, seu sentido próprio está no encontro de tecnologias no espaço-tempo da representação” (BELTING, 2005). Para o teatro dar as costas à nova tecnologia seria como se tivesse rejeitado a iluminação controlada eletricamente quando surgiu em cena na década de 1880 (BILLINGTON, 2004).

---

<sup>108</sup> Por mídia entende-se todo sistema de comunicação que permita a uma sociedade realizar toda ou uma parte das três funções da conservação, comunicação à distância de mensagens e conhecimentos e da reatualização de práticas culturais e políticas (PAVIS, 2013).

Os autores dramáticos de uma determinada época dependem e assimilam as técnicas em prática no próprio momento histórico: “Antes que o dramaturgo possa escrever uma peça para o teatro, o teatro tem que estar lá. E não apenas um teatro abstrato, mas um tipo muito particular de teatro – o teatro da própria época do dramaturgo” (GORELIK, 17). O teatro convida a outros pontos de convergência para emprego da criatividade artística e tecnológica. Além das realidades da encenação, o próprio chatdrama parece propor uma nova perspectiva, cuja obra é capaz de representar conflitos da sociedade com a tecnologia. Uma compreensão sobre as conexões estruturais dessas obras exige um estudo sobre as novas tecnologias, tanto como um recurso da forma dramaturgical a ser explorada na cena, quanto o alinhamento do conteúdo dramático com os processos textuais contemporâneos.

### **3.1 A tecnologia como conteúdo dramático**

Ao considerar a relação entre drama e tecnologia, os estudos se concentram muitas vezes em aspectos de aplicação prática na cena. Como exposto anteriormente, pensa-se no uso das máscaras e equipamentos do teatro grego clássico; nos alçapões e balcões medievais; nos efeitos especiais e novas ilusões proporcionadas pela luz elétrica no século XIX; nas projeções cinematográficas e ambientações sonoras com alto-falantes nos palcos do século XX; até as manifestações proporcionadas pelas novas tecnologias e conexões com a Internet nas três últimas décadas. Mas, considerando a crescente influência e presença das tecnologias para a confecção de narrativas, pergunta-se: Como o drama evoluiu e assimilou o aparecimento das inovações técnicas em relação ao mundo no próprio corpo temático da obra? Como os textos acomodaram e falaram sobre o impacto da tecnologia na vida das pessoas através das personagens? Onde as influências tecnológicas interferem no conteúdo e na composição dos textos dramáticos?

Algumas indicações de respostas para essas questões podem ser encontradas no recorte específico de três décadas da primeira metade do século XX nos Estados Unidos. Na obra *Technology in American Drama, 1920-1950: Soul and Society in the Age of the Machine* (JERZ, 2003), o pesquisador Dennis Jerz examina como o drama do período ilustrou estágios progressivos entre humanos e máquinas durante uma época em que a tecnologia se tornou cada vez mais domesticada e aceita como um

índice do sonho americano. O estudo explora a relação do drama com a tecnologia pelo viés das realidades físicas da encenação e da conexão íntima com as tarefas rotineiras dentro e fora de casa. Jerz aponta como os autores dramáticos americanos da década de 1920 se basearam no expressionismo europeu e técnicas de encenação inovadoras para desenvolver seus personagens e temas, e como posteriormente os autores Tennessee Williams e Arthur Miller estabeleceram o cânone dramático americano quando a tecnologia se tornou convencional e componente integral da vida doméstica. “A tecnologia molda e define os valores da alma, individual e coletivamente, além de produzir o ambiente externo em que as pessoas vivem” (JERZ, 2003). No decorrer do estudo, Jerz explica sobre como os escritores dramáticos da época refletiam as transformações contemporâneas da tecnologia na sociedade americana e como encontravam novas técnicas para desenvolver personagens e temas, bem como procedimentos de encenação.

O estudo parte dos anos 20 com *The Hairy Ape and Dynamo*, de Eugene O'Neill, *The Adding Machine* e *The Subway*, de Elmer Rice, e *Machinal*, de Sophie Treadwell, peças nas quais os autores expõem histórias de hostilidade autodestrutiva em relação ao avanço da mecanização. Os progressos da iluminação cênica permitiram ao designer de cenários americano Robert Edmund Jones retratar, mediante projeções expressionistas no interior de um ciclorama de gesso curvo, os terrores psicológicos que Eugene O'Neill descreve em *The Emperor Jones* (1920). A co-fundadora da *Provincetown Players*, Susan Glaspell, escreveu *The Verge* (1921), que empregava elementos como o diálogo telegráfico, cenários distorcidos e um cientista louco obcecado por atividades científicas não naturais. Da mesma forma, os efeitos sonoros de *The Hairy Ape* (1922) e *The Adding Machine*, de Elmer Rice (1923) e o ultranaturalismo dos sons e texturas da cidade, incluindo uma calçada de concreto derramado para *Street Scene* (1929), sugerem ainda como o teatro experimental moderno tematiza a tecnologia (JERZ, 2003).

Nos anos 30, o agitprop<sup>109</sup> *Waiting for Lefty*, de Clifford Odets, *Altars of Steel*, de Thomas Hall Rogers, *O! Pyramids*, de Clara Booth Luce, ilustram a aceitação socializada da máquina por um amplo espectro político (JERZ, 2003). Finalmente, nos

---

<sup>109</sup> Do russo *Agitpróp*, de *agitatsiya*, "agitação" e "propaganda". Refere-se à intencional e vigorosa propagação de ideias políticas.

anos 40, *All My Sons* e *Death of a Salesman*, de Arthur Miller, *The Skin of Our Teeth*, de Thornton Wilder, e *A Streetcar Named Desire*, de Tennessee Williams, destacam a profunda influência da tecnologia na vida individual e social, manifestando-se como uma adição ao arsenal de ferramentas dramáticas dos autores. Quando Miller, Wilder e Williams transformam o modelo de drama americano, a tecnologia não era mais uma força impessoal a ser resistida (JERZ, 2003). Esforços de encenação, como o minimalismo teatral de *Our Town* (1938) de Thornton Wilder e *The Skin of Our Teeth* (1942), o expressionismo psicológico de *The Glass Menagerie* (1944) de Tennessee Williams e *A Streetcar Named Desire* (1947), juntamente com a cenografia fragmentada de Jo Mielziner para *Death of a Salesman* (1949), remetem aos experimentos expressionistas dos anos 20 (JERZ, 2003). Assim, a herança do teatro experimental dependeu da flexibilidade de um palco capaz de criar, intensificar ou mesmo descartar formas tradicionais, e pode ser vista como um artefato tecnológico e social. Os vestígios posteriores do expressionismo complementam o método de atuação em conjunto exigido pelas caracterizações psicologicamente complexas e retratos familiares íntimos do drama americano pós-Primeira Guerra (JERZ, 2003).

O expressionismo americano dos anos 20 examinou os efeitos da tecnologia sobre a alma humana com uma intensidade que não retornaria à cultura popular americana até a guerra fria e a era da ficção científica dos anos 50 (JERZ, 2003). Estudos da vida urbana moderna aparecem com destaque em romances (como *The Great Gatsby*, de Fitzgerald, e *Babbitt*, de Sinclair Lewis) e poesias (incluindo *The Bridge*, de Hart Crane, e *Hugh Selwyn Mauberly*, de Pound). Na literatura americana, estudos de figuras canônicas como Thoreau, Clemens, Whitman, Fitzgerald e Dreiser examinam regularmente a velocidade acelerada da vida mecanizada, bem como a constante urbanização da consciência social e artística dos Estados Unidos (JERZ, 2003).

O livro *Accelerated Grimace* (1971), de Mardi Valgema, é “o tratamento crítico mais completo da tecnologia como um motivo expressionista no drama americano” (PARKER, 1972). Thornton Wilder, Tennessee Williams e Arthur Miller, como herdeiros de formas experimentais do expressionismo, respondem na década posterior ao novo conjunto de questões morais levantadas pela Segunda Guerra Mundial. A geração dos autores dramáticos americanos daquele período reconheceu o que era naquela época a presença bem estabelecida da máquina não como ameaça

ou mesmo confronto político, mas sim como “uma presença arraigada nas mentes, corações e emoções, até mesmo as almas do povo americano” (JERZ, 2003). Em *A morte de um caixeiro viajante* (1948), de Arthur Miller, percebe-se claramente quando os mercados, os consumidores e os produtos mudam, implicando em mudanças também nas empresas e modos de trabalho. Já em *Nossa cidade* (1938), de Thornton Wilder, o autor reforça durante a trama de que nada é permanente. No início de cada ato, o gerente de palco revela as sutis transformações que ocorrem ao longo do tempo. De pessoas conversando umas com as outras em vez de assistir televisão até a transição onde os carros tornam-se comuns e os cavalos são usados cada vez menos. Em *Um bonde chamado desejo* (1947), Tennessee Williams apresenta uma sociedade decadente. O ambiente do apartamento, uma lanterna de papel sobre a lâmpada, um rádio jogado pela janela e um banho de chuveiro para esfriar a cabeça compõem a trama estabelecida entre o refinamento e a brutalidade, onde uma família está em ruínas e presa ao mundo conflituoso, sem lugar para o amor e para a sensibilidade. Assim, a tecnologia, antes uma força social simbólica (PARKER, 1972), tornou-se intensamente presente na vida privada das personagens dramáticas.

Para o autor e historiador de teatro inglês John Louis Styan, o movimento expressionista alemão é “limitado desde o início por seu niilismo” e examina uma ampla gama de formas teatrais, observando que, enquanto o expressionismo como um modo teatral aberto terminou tão rapidamente quanto havia começado, “as técnicas expressionistas são agora parte do conjunto comum do qual muitos dramaturgos e diretores contemporâneos se baseiam” (STYAN, 1981). O trabalho experimental de O'Neill, com peças que distinguiram suas primeiras contribuições para o palco americano, foi o resultado de sua domesticação do expressionismo, importado principalmente de autores alemães como Georg Kaiser e Ernest Toller (STYAN, 1981). Casos paralelos podem ser observados para Elmer Rice e John Howard Lawson, embora esses americanos negassem influências do expressionismo alemão (JERZ, 2003).

As análises de alguns dramas<sup>110</sup> concentram-se regularmente na relação entre a vida familiar e o trabalho industrial. Na peça *Roger Bloomer* de 1923, o autor dramático americano, John Howard Lawson, apresentou trabalhadores de escritório

---

<sup>110</sup> Referência aos trabalhos de: Levinel; Himelstein; Smiley; Blake e Gorelik.

como personagens idênticos e movendo-se em unísono mecânico para culminar com uma sequência de sonhos aterrorizantes, mas purificadores. Ao articular uma posição sobre o emprego industrial, o teatro trabalhista de esquerda esteve, “sempre em algum nível, tratando sobre tecnologia” (JERZ, 2003). Embora a tecnologia não apareça como um objeto separado de investigação, em nenhum dos estudos de Jerz os autores abordam a tecnologia indiretamente a fim de examinar a resposta humana às forças mecanicistas e urbanas que preenchem as peças do período.

Tal como aconteceu com o drama povoado por tecnologias na primeira metade do século passado, o início do século XXI também apresenta uma estética para os textos dramáticos conceitualmente influenciada pelas consequências causadas por um mundo alinhado com as novas tecnologias e pela transformação social e cultural que elas geram (ILTER, 2021). Da mesma forma, quando se pensa na estrutura do enredo, também é possível considerar a tecnologia e os seus significados no drama contemporâneo e da relação espaço-temporal. No livro *Mediatized Dramaturgy: The Evolution of Plays in the Media Age*, a autora Seda Ilter indica alguns exemplos. Em *Firefall* (2006), de John Jesurun, o uso de telas, filmagem em tempo real de ação de palco, material pré-gravado e imagens que mudam frenética e rapidamente se baseiam e trabalham em conjunto com a estrutura e o enredo do texto, numa clara referência ao uso dos dispositivos móveis na rotina cotidiana das pessoas (ILTER, 2021).

Em *The Nether* (2013), de Jennifer Haley, a cenografia criada por meio de espelhos, imagens projetadas e iluminação completam a dupla realidade na qual o drama se baseia (ILTER, 2021). No entanto, é importante notar aqui que, como a tecnologia pode estar implícita nos textos dramáticos, também é capaz de ser encoberta na encenação. Ou, como a autora destaca, “quando é óbvio em um drama, pode não ser tangível em um espetáculo” (ILTER, 2021). Por exemplo, apesar de haver referências diretas à internet, televisão e mídias sociais em *Love and Information*, de Caryl Churchill, na produção de James Macdonald para o Royal Court Theatre, não se experimenta abertamente a tecnologia na vida das personagens através dos materiais da encenação como adereços, mas por meio do engajamento estético com a estrutura do enredo da peça em cenas curtas e abruptas que bombardeiam informações incessantes (ILTER, 2021). Esse mesmo artifício pode ser comparado com a técnica utilizada nos chatdramas por Santiago Loza (*Amor de*

*Quarentena*), e Newton Moreno (*Como os ciganos fazem as malas*), onde se percebe o ritmo frenético, curto e rápido em alusão às mensagens cotidianas trocadas através dos aplicativos de mensagem, mas sem abordar diretamente a tecnologia empregada.

As apresentações em questão foram pioneiras em experimentar os formatos propostos e, como para desenvolver as peças não havia exemplos prévios, sugerem novas perspectivas sobre as tendências da direção em relação ao texto dramático (ILTER, 2021). Os chatdramas não restauraram a autonomia e a primazia textual, em vez disso, reforçam a proposta de que a escrita dramática “está sempre em movimento, pensando *na* e *com* a performance, não no lugar da performance e sem predeterminar a performance” (WORTHEN, 2010). Assim, o chatdrama aparece como um dos componentes do teatro contemporâneo incompleto e latente, dentro ou fora da encenação que o ressuscita e o completa a cada exibição.

Os estudos que exploram a primeira onda do teatro com o mundo de computadores conectados em rede, colocaram a tecnologia em primeiro plano ao catalogar a experimentação e as novas interações entre presença, projeções e código (ILTER, 2021). Os espetáculos altamente tecnológicos demonstram a competência estética do ambiente digital do mesmo modo que introduzem os primeiros conceitos do chatdrama. Jennifer Haley é uma escritora com uma mão no drama e outra no código digital. Ela está posicionada de forma única em duas esferas interdependentes, o que a torna particularmente apta para projetar uma ponte entre o drama e os aplicativos de bate-papo, já que no centro da revolução tecnológica contemporânea está um novo nível de alfabetização dramática. Em uma de suas peças, a autora Jennifer Haley apresenta a versão em carne e osso de um *avatar* respirando diante do público que estabelece uma existência material inatingível na tela bidimensional (ILTER, 2015). Assim, consegue iluminar a natureza construída pela tecnologia, mas ela o faz dramaticamente, não enfatizando a tecnologia e recolocando o humano dentro do virtual. Sua abordagem constrói uma ponte metafórica entre o teatro e as realidades virtuais (ILTER, 2015), assim como os autores dos chatdramas apresentados no Brasil fizeram durante a pandemia da Covid-19, ou Bongzi Ndaba com o chatdrama sul-africano.

O teatro acessa efetivamente a imaginação virtual há milênios e as novas tecnologias criam novas complexidades para envolver o espaço cênico virtual. Cada meio hospeda outras tecnologias e fornece simulações em profundidade, tal qual as

telas dos *smartphones* como boca de cena no chatdrama. A autora de *Uk'shona Kwelanga* menciona algumas das suas reflexões para poder desenvolver o tema e conciliar a tradição com a tecnologia digital:

Precisava garantir que houvesse um encaixe natural com o drama e os planos funerários. Então, usei muitos insights para **garantir que estava falando com o público de maneira autêntica**. A ideia por trás dessa campanha era também educar as pessoas de uma **forma experimental e acessível**. Queríamos que fosse o mais realista possível - mostrando também as questões culturais de decidir onde descansar um familiar, observando rituais importantes e equilibrando as demandas do mundo moderno e da tradição. (BIZ COMMUNITY, Bongsi Ndaba, 2017, tradução nossa, grifo nosso)<sup>111</sup>

Assim como as peças teatrais de Haley, a autora Bongsi Ndaba vai além do fascínio e do espetáculo da tecnologia. Haley incorpora a realidade mundana do digital na estrutura de seu trabalho e escreve peças especificamente para ressoar com as semelhanças que vê entre o teatro e os mundos provocados pelas novas tecnologias (ILTER, 2021), assim como Ndaba se orientou para escrever o seu chatdrama. Utilizando técnicas e tropos de outros formatos e, em seguida, enquadrando a narrativa em um mundo digital, a autora explora a essência de um público crítico ativo e abre o diálogo entre o virtual e as percepções do público.

Ao tratar os mundos gerados pela tecnologia como lugares e as peças digitais para se espiar por uma janela para estes mundos, pode-se dramatizar uma conversa via de aplicativos de conversa. O drama e o teatro se hibridizaram com os recursos técnicos e mecanismos de cada momento e, ao constatar essas conexões, vislumbram os horizontes daquilo que também está por ser explorado. Mediante uma leitura atenta das peças contemporâneas é possível antecipar alguns passos artísticos rumo à tecnologia de computadores que conectam internet com o teatro, neste caso, o chat com o drama.

---

<sup>111</sup> Disponível em: <https://www.bizcommunity.com/Article/196/78/163984.html> Acesso em: 5 de dez/2022

### 3.2 O chatdrama no contexto tecnológico da Covid-19

A Covid-19 determinou a escolha do formato para aplicativos de mensagem dos grupos estudados que apresentaram seus chatdramas no Brasil e também as temáticas relacionadas com o contexto das medidas sanitárias adotadas. Com a pandemia do coronavírus, as experimentações se tornaram ainda mais intensas e aquilo que seria provavelmente explorado no futuro foi catalisado para iniciar o processo no presente. Os profissionais do teatro se reinventaram e transformaram as salas, sacadas, quintais, quartos, cozinhas e, até, banheiros residenciais em espaços cênicos. O ambiente das casas e apartamentos se transformou em palco nas telas dos dispositivos móveis e os trabalhos artísticos dos mais diversos lugares chegaram onde um espetáculo presencial não chegaria tão imediatamente. Frente ao panorama do formato chatdrama que flerta simultaneamente com a literatura, a fotografia, o cinema, o rádio e a televisão através da Internet, os autores experimentaram outras maneiras de exercer o ofício e, diante do assunto universal predominante, a temática das produções permeou as circunstâncias pandêmicas. Em depoimento ao Canal Arte1, o ator Pedro Wagner (Grupo Magiluth) destacou como a Covid-19 esteve presente na composição e na recepção do público naquele contexto de restrições sociais:

Diante da pandemia a gente procurou propor no VHS uma fruição da obra com o espectador num percurso com plataformas disponibilizadas hoje em dia para pessoas com um smartphone [...] a história das duas personagens passeia pelo e-mail, Facebook, Instagram, Spotify e WhatsApp [...] E a partir daí a peça vai deixando fragmentos de memória, estabelecendo uma ideia de presença, porque esse percurso é feito tanto pelo espectador quanto por quem está guiando ele neste percurso, ao mesmo tempo, a gente [artistas] tem que assistir aos vídeos, enquanto eles [espectadores] estão assistindo pra dimensionar a presença no mesmo tempo, assim como fica visível quando estamos gravando em tempo real ou digitando na hora, isso foi estabelecendo as conexões de presença num período de restrições e isolamentos por causa da Covid. (CANAL ARTE1, Pedro Wagner, transcrição nossa, 2020)<sup>112</sup>

Giordano Castro também reservou um espaço na abertura do texto para o ator falar o número de mortos provocados pela doença e ler algumas manchetes do dia referentes as razões que colocaram a humanidade em alerta. Para o autor, este recurso viabilizava uma conexão ainda mais próxima com o espectador único daquela

---

<sup>112</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj\\_niRo](https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj_niRo). Publicado em: 21 de jun/20. Acesso em: 17 de mar/23.

sessão. O ator Erivaldo Oliveira, também falou para o Canal Arte1 sobre a relação do texto dramático com a temática pandêmica.

Era como uma mensagem dizendo que estamos todos no mesmo barco e buscávamos através do afeto das memórias que nos constituem enquanto pessoas amantes, de pessoas que continuam esperançosas mesmo diante do que está acontecendo. Somos cinco pessoas executando e que todas as noites visitamos no mínimo 12 pessoas e cada um estabelece com elas uma comunicação, uma presença. (CANAL ARTE1, Erivaldo Oliveira, 2020)<sup>113</sup>

A intenção de transmitir algum alento para o público do Magiluth durante o distanciamento social é explícita tanto na decisão de fazer as apresentações de um para um, quanto no pedido para o espectador reservar 30 minutos para acompanhar a história. Giordano Castro também revelou ao Canal Arte1 que o espetáculo buscava levar em consideração a maneira como as pessoas estavam se comunicando diante da situação de confinamento.

A história é amarrada dramaturgicamente dentro das plataformas que o público está acostumado, mas de uma outra maneira, de um lugar mais poético. Ali ele vai sendo guiado pelos atores passo a passo pra onde deve seguir e, ao definir o que ele vai ver, ou escutar, ou assistir em determinado momento e em determinadas plataformas, é **orientado conforme a construção do texto** [...] Começar o trabalho com uma ligação telefônica, que parece ser algo que quase não se usa mais depois que a gente ficou usando as plataformas, era quase como se a gente voltasse ao analógico dentro das plataformas [...] Esse foi um caminho pra se estabelecer a relação: *eu ligo pra você, você ouve minha voz, eu de fato estou falando com você diretamente* e então vou dando dados, falo a data, as coisas que estão acontecendo naquele dia [...] depois que a gente estabeleceu essa relação, eu digo: *agora deixa eu te contar a fábula*. (CANAL CURADORIA, Giordano Castro, transcrição nossa, grifo nosso, 2021)<sup>114</sup>

A proposta de expor o chatdrama é eficiente ao abraçar a tecnologia em um período tão conturbado como o da pandemia da Covid-19. Em uma era de ascensão das redes sociais, as mensagens propagavam estímulos cotidianos e também ocasionavam faíscas de nostalgia. Mesmo compreendendo que as mensagens de *Amor de Quarentena* eram pré-produzidas e enviadas para um número muito maior de espectadores, o chatdrama também buscava a relação de um para um quando a personagem do antigo amor enviava mensagens pelo WhatsApp como:

---

<sup>113</sup> Idem

<sup>114</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YIJp-H0ThVc&t=39s>. Publicado em: 21 de jul/21. Acesso em: 17 de mar/23.

"É provável que você não queira me responder. Não importa. Preciso te dizer algumas coisas". "Espero que, onde quer que você esteja, esteja bem". "Pensei em você e meio que esqueci de todo o resto". "Preciso te contar coisas banais e sem sentido". "A memória edita. Exclui. Invento". "Acho que quando você olhar essas imagens, vai sentir minha companhia". "Agora te sinto como se tivesse acabado de chover". (CLARÍN, Amor de Quarentena, 2020)<sup>115</sup>

Ao comparar com o modelo de *um para um* proposto pelo Grupo Magiluth em *Tudo que coube numa VHS*, a peça *Amor de Quarentena* da MUK Produções apresentou um produto extremamente comercial, podendo disparar para seu público cadastrado diversas mensagens de texto, áudio e vídeo programadas para envio automático várias vezes ao dia. Mesmo que o *VHS* do Grupo Magiluth possuísse elementos pré-gravados, como os vídeos e imagens de YouTube e Instagram ou as músicas de Spotify, o contato anterior por telefonema e a possibilidade de envio de mensagem por parte do espectador já os diferenciam. Se a proposta da MUK Produções se assemelhou a áudio-leitura de um romance, a do Grupo Magiluth evocava a situação de estar juntos para contar e ouvir a história. Enfim, no caso de *Amor de Quarentena*, o fetiche da voz de atores consagrados nas redes de televisão dos países onde foi exibida, é o fetiche comprado para realizar a fantasia de estar mais próximo do artista que admira, enquanto a proposta do Grupo Magiluth é a de vender o processo do encontro, a representação da história, de participar do momento juntos. E naquele contexto da Covid-19 era importante para o Magiluth manter a relação de proximidade com o público que faz parte da pesquisa do grupo em quase duas décadas de atividade.

A pesquisa do Grupo Magiluth no teatro está presente em *Tudo que coube numa VHS*. Por mais que seja um formato absolutamente diferente, uma série de pesquisas da trajetória do grupo que estão ali [...] a busca por criação de atmosfera, o trabalho de composição [...] No *VHS* eu vou dando fragmentos, **ao mesmo tempo que passo o texto também passo uma música de forma que naquele momento ambos aconteçam juntos e criem uma atmosfera manipulada**. (TEATRANÇO, Giordano Castro, transcrição nossa, grifo nosso, 2020)<sup>116</sup>.

---

<sup>115</sup> Disponível em: [https://www.clarin.com/revista-enie/escenarios/amor-cuarentena-loza-cacace-teatro-whatsapp\\_0\\_tJI0hYRv.html](https://www.clarin.com/revista-enie/escenarios/amor-cuarentena-loza-cacace-teatro-whatsapp_0_tJI0hYRv.html). Publicado em: 11 de jun/20. Acesso em: 3 de abr/23.

<sup>116</sup> TEATRANÇO 21 - "Magiluth e o que Coube na Internet: Teatro em Tempos de Pandemia" - Giordano Castro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ajAGVZDS52c&t=263s>. Publicado em: 10 de ago/20. Acesso em: 17 de mar/23.

Depois de duas semanas apresentando e de alguns influenciadores digitais terem participado e divulgado a experiência sensorial de confinamento do Magiluth, a procura por ingressos de *Tudo que coube numa VHS* aumentou consideravelmente e a demanda de apresentações exigiu o mutirão de todos os integrantes do grupo para tentar dar conta das operações.

Como as apresentações eram de um para um, tínhamos um **limite de atores apresentando e exibições possíveis por dia**, então começaram os *haters*<sup>117</sup> da vida de Internet: *‘Nossa, mas esse grupo também se acha, nunca tem vaga’; ‘Eu não entendo como que uma coisa é online e esgota’ ‘Como é que pode isso, é um grupo muito amador’* [...] Lá foi a gente explicar que não éramos uma multinacional, que éramos seis pessoas trabalhando [...] então quando a gente dizia que estava lotado, não era porque tinham 5 mil pessoas vendo, é por que eram no **máximo 60 espectadores por dia**. (CANAL SESC BRASIL, Mário Sérgio Cabral, transcrição nossa, grifo nosso, 2022)<sup>118</sup>

Na *live* com os criadores do espetáculo *Como os ciganos fazem as malas*, o ator Paulo André explicou como funcionou a experiência, o motivo de escolha da plataforma *Telegram* e como o grupo se reinventou não apenas devido à tecnologia, mas também pelo tema fomentado durante a pandemia da Covid-19.

No princípio da ideia pensamos em utilizar o Instagram, mas percebemos que ele era muito narcísico para um texto que fala tanto de alteridade, daí não dá pra ir pra um aplicativo tão ególatra quanto o Instagram, não cabe [...] **O Telegram trouxe possibilidades de movimentação, de tempo, de dinâmica visuais** [...] Fizemos então várias experiências com as ferramentas para compor a linguagem e orquestrar os *Ciganos*. Sou eu mesmo que comando as exibições, junto com Bia [Produtora Executiva – Beatriz Radicchi] e Rodrigo [Coordenador Técnico – Rodrigo Marçal], pilotamos a transmissão ao vivo e dá pra perceber o engajamento do público porque **pelo Telegram conseguimos ver quantas visualizações a mensagem teve dentro do canal, quem está online e quem não está, tudo isso de certa forma afeta a dinâmica da transmissão**. Se você percebe que as pessoas ainda estão vendo um vídeo, por exemplo, a gente atrasa um pouquinho a próxima mensagem para que o espectador não fique apressado ou ansioso com o que está acontecendo naquele momento [...] é como um jogo no teatro de engajamento com a plateia, ali acontece ao vivo também. E o teatro que é uma arte presencial, uma arte viva, **é um momento de encontro e esse encontro eu sinto que ele está preservado quando estamos do outro lado da tela**, e não apenas colocando uma máquina pra funcionar. A gente sente que está encontrando com o público e isso eu acho que é o mais importante disso tudo, de manter esses encontros

---

<sup>117</sup> Do inglês *Hater* (aquele que odeia) é um termo usado na Internet para classificar pessoas que postam comentários de ódio ou crítica sem muito critério.

<sup>118</sup> Canal Sesc Brasil. Roda de Conversa sobre o espetáculo *Tudo Que Coube em um VHS*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X9RVyaDzA7w>. Transmitido ao vivo em 22 de ago/23. Acesso em: 24 de mar/23.

neste momento [de pandemia da Covid-19]. (CRIADORES, Paulo André, transcrição nossa, grifo nosso, 2021)<sup>119</sup>

Na mesma *live*, o autor Newton Moreno, revelou que o texto já tinha sido esboçado, mas que o contexto da pandemia deu outra perspectiva, rendimento e impulsão para a escrita. "Nessa situação de claustro, viajar é um exercício de muita imaginação. Estamos sem estrada [...] estabelecemos um jogo novo de presença num momento de distanciamentos". (CRIADORES, Newton Moreno, 2021). A diretora Yara de Novaes lembrou que o Grupo Galpão ao longo de sua trajetória jamais ocupou lugares fixos na estética, na arte, na política e na temática:

**A escolha desse 'lugar' tem a ver com a própria temática.** Trata-se de uma peça em movimento. Afinal, uma rede social, como o Telegram, é um lugar, e podemos levá-lo para onde quisermos. Ele está o tempo inteiro em movimento, construindo narrativas. **Dentro do próprio aplicativo, vivenciamos certo nomadismo dos ciganos.** Desse modo, criam-se cartografias. Foi muito importante essa relação mais horizontal, e menos vertical, durante a criação [...] Tudo foi movente, o Galpão não é só um grupo de rua. Ele muda o tempo inteiro de lugar e não deixa de ser o que é, nem de ter lugar próprio. Ele pode trabalhar com vários diretores, mas permanece sendo o Galpão, grupo que mais se apresenta nos lugares remotos do Brasil [...] E isso tudo está relacionado com os *Ciganos* do Newton, porque **a estrada é uma constante e neste momento de pandemia, a carência de viajar não era apenas do Grupo Galpão, mas de todo o público que o acompanha**, então o texto aponta pra este lugar também de levar as pessoas para viajar num momento em que elas não podem, mais ou menos como fazemos no teatro. (CRIADORES, Yara de Novaes, transcrição nossa, grifo nosso, 2021)<sup>120</sup>

### 3.3 O chatdrama e o espaço cênico dos aplicativos de mensagem

Da revolução da imprensa de Gutenberg, com paginações, replicações, acessibilidade que proporcionaram uma nova forma de escrever, consultar e ler os textos dramáticos; do cinema que adaptou o drama logo nos anos iniciais ao seu surgimento com o teatro filmado e, posteriormente, da criação exclusiva da dramaturgia cinematográfica; passando pela telenovela até os experimentos de vídeo nas últimas décadas do século XX (DE MASI, 2003), o conteúdo dramático esteve presente em todas as vanguardas destes meios de comunicação e, tal qual não foi

---

<sup>119</sup> Live com os criadores do espetáculo Como Os Ciganos Fazem as Malas | Grupo Galpão. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=loKiTcV5nql>. Publicado em 14 de jun/21. Acesso em: 3 de mar/23.

<sup>120</sup> Idem

surpresa, também no surgimento da Internet com toda a gama de instrumentos tecnológicos e maneiras de difundir as produções para o público.

Como exposto antes, se o Drama e o Teatro são indissociáveis e o Teatro e a Tecnologia sempre conviveram mutuamente, logo podemos deduzir que a Tecnologia e o Drama estão condicionados historicamente à associação entre a escrita dramática e o aparato técnico. O surgimento das tecnologias está profundamente ligado à maneira de viver de cada período histórico da humanidade e modificações consequentes sempre ocorrem na esfera sociocultural, econômica e política (MCLUHAN, 1974). Teorizando essas alterações, Neil Postman apresenta um argumento esclarecedor:

A mudança tecnológica não é aditiva nem subtrativa. É ecológico. [...] Uma mudança significativa gera uma mudança total. Se você remover as lagartas de um determinado habitat, você não fica com o mesmo ambiente sem as lagartas: você tem um novo ambiente e reconstituiu as condições de sobrevivência; o mesmo acontece se você adicionar lagartas a um ambiente que não teve nenhuma. (POSTMAN, 1993, p. 18)

O fenômeno tecnológico proporciona mudanças ecológicas por ser gradativo e por estar em comunhão com as transformações sociais. As tecnologias não modificam de uma só vez o ambiente onde são inseridas, as alterações precisam de tempo para serem incorporadas aos hábitos sociais (POSTMAN, 1993). De maneira ecológica, onde as adaptações são adequadas ao meio, as tecnologias compõem o complexo emaranhado social e cultural como um dos elementos formadores desta natureza (MCLUHAN, 1969). Ou seja, a tecnologia não se refere apenas às ferramentas geradas pelo homem que determinam nossa condição contemporânea, mas são centrais nas relações interpessoais e subjetivas (LÉVY, 1993). A tecnologia é cultural, uma instituição social e um mecanismo ideológico que opera por si e afeta o funcionamento da sociedade e a vida dos indivíduos sucessiva, paulatina e progressivamente (LÉVY, 1993). O tecnológico sempre esteve no cerne do processo evolutivo humano e nunca foi uma força neutra nos ambientes em que esteve presente. De alguma maneira a tecnologia delineou, há muito tempo, a organização social (MARX, 1989), o padrão cognitivo (SPINOZA, 1983); a interação e valores culturais (MCLUHAN, 1974). Como exposto, o drama, marcado com as estruturas e circunstâncias da cultura em que intrinsecamente esteve presente, também se metamorfoseou e foi elaborado conforme o aparecimento das tecnologias de cada

período. A capacidade do drama de incorporar tecnologias, seja como conteúdo temático, seja como solução cênica, de criar conexões entre elas e, portanto, de refletir sobre suas qualidades e aplicabilidades, pode ser percebida dentro do processo histórico. Como ilustra Postman, “cinquenta anos após a invenção da prensa tipográfica, não tínhamos a velha Europa com prensa tipográfica. Tínhamos uma Europa diferente” (POSTMAN, 1993). Visto a partir dessa perspectiva, o atributo do drama de integrar tecnologias não é apenas uma etapa de seu desenvolvimento, mas também um de seus componentes constituintes. Parafraseando Postman, uma década após a difusão dos *smartphones* e aplicativos de mensagem, não temos uma velha sociedade com estas tecnologias, mas uma sociedade diferente.

Frente a esta sociedade transformada, Giordano Castro, procurou também modificar as finalidades da plataforma de mensagem e manipulá-la em benefício da arte dramática. A iniciativa de *Tudo que coube numa VHS* tem como base o afeto a partir do acesso às memórias fragmentadas de um romance e a procura de deslocamento para além do lugar de observador habitual da tela do *smartphone*. Em termos simbólicos, “a ideia da VHS do título é uma ideia de memória. Não existe ali o 'exato momento', são registros”, relaciona Giordano. Os Estudos de Caso desta dissertação revelaram autores dramáticos atentos às diferenças sociais e, conseqüentemente, à relação do artista e do público neste ambiente digital proporcionado pelos aplicativos de mensagem que transformaram o espaço dedicado à troca de mensagens e arquivos em um novo tablado.

É muito importante pensar que o WhatsApp serviu no último ano [2020], como uma arma horrível de campanha suja através de disseminação de *fake news*, assim eu acho muito legal a gente estar dando um novo lugar pra ele [WhatsApp], que vai além do lugar que ele veio pra servir da comunicação rápida, mas também **dar um lugar artístico pra esta plataforma**, por que não? Não deixar ele [WhatsApp] como uma arma de mentiras, vamos para outro lugar agora. (TEATRANDO, Giordano Castro, transcrição nossa, grifo nosso, 2020)<sup>121</sup>

Cabe destacar aqui, que a relação do teatro com a rede midiática não é de hoje, como pontua Fabiane Lazzaris (2019) ao colocar o ciberespaço como palco. A autora analisa os cruzamentos entre teatro, tecnologia e internet destacando o ciberespaço

---

<sup>121</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ajAGVZDS52c&t=263s>. Publicado em: 10 de ago/20. Acesso em: 17 de mar/23.

como “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). Em matéria publicada no portal da Universidade Federal de Minas Gerais, o ator Paulo André (*Como os ciganos fazem as malas*), ressaltou que o texto do espetáculo é uma espécie de analogia com a vida do artista e reflete sobre o movimento em direção ao outro, buscando justamente eliminar a impressão de ausência e criar um espaço de encontro com o espectador:

O Grupo Galpão sempre teve a preocupação de fazer com que a obra fale por si e que ela seja em si mesma uma obra, e **não um lugar provisório** porque a gente não pode estar no teatro [contexto da Covid-19]. E não um lugar da precariedade porque a gente não está em um lugar que a gente gostaria de estar. Não! Agora, a gente está nesse lugar [ambiente digital] e quer extrair dele e da obra o melhor que a gente possa conseguir e que a obra seja fechada em si e que ela tenha força e autonomia dentro dessa perspectiva. (UFMG, 2021)<sup>122</sup>

Nos quatro casos apresentados neste trabalho, encontram-se intersecções entre teatro, redes sociais, sites e arquivos digitais. Neles a passagem do conceito de *telepresença*, tal como foi conceituado pelo pesquisador Renato Cohen (2003), identifica-se com a escolha estética onde as histórias ocorrem em diferentes espaços ao mesmo tempo, tencionando a presença virtual mediada pela ausência indicada por Lazzaris (2019). O virtual passa a ser real ou, como define Larissa Hobi ao falar da presença de atores e espectadores, “uma presença virtual no real” (HOBÍ, 2018). As obras situam-se, portanto, vinculadas diante de um espaço onde novos modos de criar e operar são suportados.

[...] 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. 65, grifo nosso)

---

<sup>122</sup> Grupo Galpão estreia projeto ‘Dramaturgias’ com espetáculo virtual pelo Telegram. Disponível em: <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/grupo-galpao-estreia-mais-um-projeto-de-experiencia-teatral-virtual-desta-vez-usando-o-telegram>. Publicado em: 11 de jun/21. Acesso em: 16 de mar/23.

Essa consciência consegue ser adotada aos fenômenos do chatdrama, já que os aplicativos passam a ser o local de encontro, de intersecção, de cruzamento, onde são capazes de empregar: além da comunicação, a literatura dramática; além do envio de documentos, as falas performáticas; além de histórias factuais cotidianas, exibições de histórias ficcionais produzidas. Por essa perspectiva, o espaço dramático no ambiente digital torna-se um lugar de entroncamento, fragmentando-se em espaços que se sobrepõem e geram novas tessituras. É neste lugar articulado que os processos tendem a responder com mais eficiência as qualidades tecnológicas perante as constituintes literárias, não somente como técnica, mas como narrativas estéticas que confluem para o aprimoramento do ofício dos autores dramáticos. Compreender essas vertentes espaciais, imprescindíveis para a escrita e a prática do chatdrama, significa explorar cada vez mais as especificidades em torno: da presença e da telepresença; do vivo e do tempo real; do aqui e do em toda parte; do espaço físico e espaço digital.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A literatura dramática é o princípio do chatdrama. As mensagens de arquivos digitais enviadas para contar uma história ficcional por de aplicativos de conversa são idealizadas primeiramente na estrutura do texto. No momento de concepção da escritura, o autor dramático aplica as interações possíveis das ferramentas tecnológicas com os elementos dramáticos da história a ser contada. As transformações provocadas pelo meio *smartphone* nas relações da sociedade contemporânea também incrementam a conjuntura dramática e novos paradigmas para a confecção dos textos em formato de chat.

As constituintes dos elementos narrativos na estrutura do texto, nos cenários dramatúrgicos digitais e nos instrumentos tecnológicos, proporcionaram uma revolução na forma como os grupos teatrais contaram suas histórias durante a pandemia da Covid-19. A partir daquele contexto sanitário, os artistas manifestaram algo latente de ser criado no futuro e a necessidade exigiu antecipar para o momento das circunstâncias pandêmicas no presente. Desta maneira, os autores dramáticos criaram e consideraram no decorrer da escrita dos chatdramas: um novo modelo de ator que passou a atuar e dizer as falas em condições diferenciadas de presença; uma nova referência de tempo, em que a simetria vivida na ação passa a ser ininterrupta por horas, dias e semanas; um novo padrão de espaço de representação constituído em filtros, microfones e câmeras; um novo protótipo para os elementos cênicos que habitam e se constituem ao toque dos cliques na tela; um novo espectador que contempla, age e interage em lugares e momentos diversos. Todos esses exemplos evidenciam o surgimento de um novo paradigma de literatura dramática que passa a ser construído especificamente para a tela dos celulares via aplicativos de comunicação. Uma escrita que percebe a dimensão amplificada e contingente do próprio meio, que absorve os conhecimentos de outras áreas e proporciona a coautoria com outros artistas e colaboradores enquanto o processo de criação se realiza. Ou seja, o chatdrama no estatuto de uma escrita dramática híbrida, desde a criação do conteúdo até a estrutura da forma.

Se a escrita dramática caracteriza o princípio do chatdrama, o meio é contemplado pela tecnologia. A tecnologia caminhou com o drama e o teatro desde a Grécia Antiga até os dias atuais, sendo nenhuma a surpresa do texto dramático ter

integrado as novas mídias. Especificamente, o chatdrama surge como inusitado ao reverter a prática de uso dos aplicativos de mensagens factuais para contar histórias ficcionais. Seja expandindo o tempo dramático em dias e semanas de apresentação, seja pela qualidade de ressignificação da presença do espectador, seja pela imersão que a ferramenta tão requisitada na sociedade proporciona, além de outros fatores descritos ao longo da dissertação, a subversão do elemento factual das conversas em grupos de família para uma plataforma de entretenimento artístico chamou a atenção e teve ardente recepção por parte dos artistas e do público, tal qual os efeitos tecnológicos proporcionados pelas maquinarias, eletricidade, fotografia entre outros.

Para completar o tripé, além do princípio ser a literatura dramática e do meio ser referenciado pela tecnologia, o fim é a arte. A arte que se reinventa e persiste. Integra e supera. Evolui e aproxima. O texto dramático, de olho no devir da montagem, almeja sempre a arte cênica capaz de deslocar os aparelhos celulares que, concomitantemente, estão em pleno deslocamento. Encontrar um lugar outro para as telas que insistem em capturar nossos olhares e atenções, mas longe de referenciar a máxima “se não pode vencê-los, junte-se a eles”. Outro lugar como alternativa de abordar temas que vislumbrem características artísticas e atendam carências de um ambiente contaminado pelas mensagens instantâneas e velozes que não abrem brechas para a reflexão crítica, seja pessoal, social ou cultural. A arte para ocupar espaço neste lugar comandado por grandes *big techs*<sup>123</sup> interessadas na geração de lucros e crescimento dos anseios de consumo do mundo capitalista.

Os Estudos de Caso apresentados refletiram esta disposição na base da pirâmide dos chatdramas que concebe dubiamente a relação de princípio, meio e fim no contexto da literatura como o princípio do funcionamento; a tecnologia como meio de produção e transmissão; e a arte dramática como fim na razão de ser do chatdrama. As particularidades de cada chatdrama expostas através do método de análise descritiva dos estudos em relação aos contextos históricos e outros textos pesquisados, demonstraram a variedade de formas que este novo paradigma de escrita representa. Tal qual quando da criação do cinema, que não possuía uma linguagem própria nos anos iniciais, as recentes histórias contadas por intermédio dos

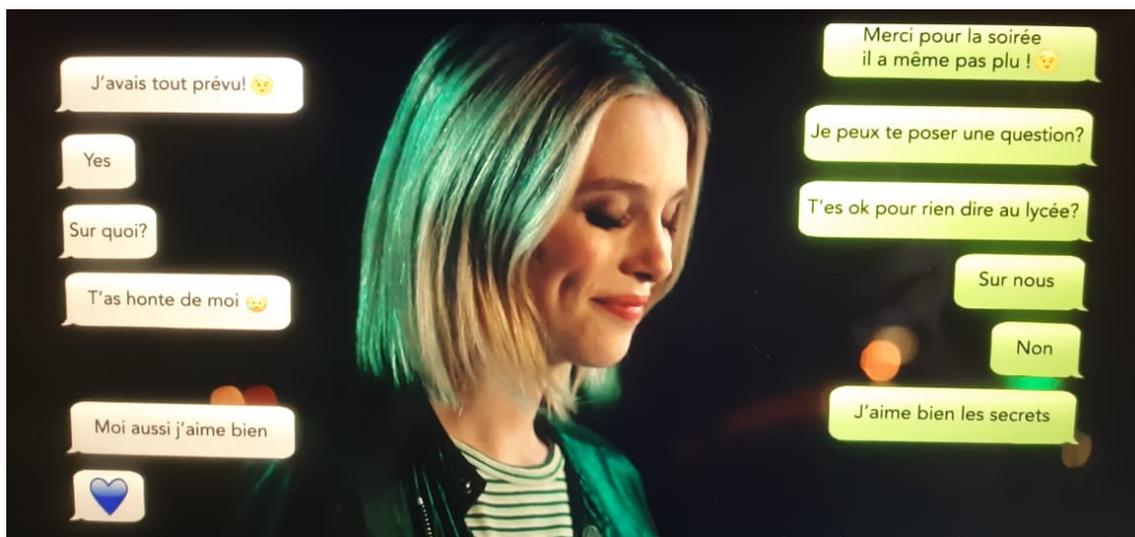
---

<sup>123</sup> Empresas com base tecnológica que dominam o mercado em seus setores. Dessa forma, começaram com soluções inovadoras e se tornaram escaláveis. Seus produtos e serviços fazem parte do dia a dia de bilhões de pessoas, mudando a realidade do mercado.

aplicativos ainda terão um caminho por percorrer até encontrarem padrões e convenções determinadas para a melhor desenvolvimento dos conflitos dramáticos gerados pelas vontades das personagens e obstáculos que impedem que seus desejos sejam alcançados. Diante deste quesito, adentro a primeira questão desta conclusão, o ritmo ideal para a recepção do público ante os conflitos propostos. Qual o ritmo ideal do texto dramático para que as engrenagens dos conflitos provocados por meio da tecnologia e da cena digital se encaixem e comecem a girar? Por se tratar de uma forma narrativa extremamente nova, os futuros autores dramáticos do chatdrama terão poucas referências além daquelas exibições realizadas no período pandêmico. Naquele contexto da Covid-19, a necessidade de contato e aspiração por entretenimentos que amenizassem as imprecisões e expectativas do momento eram aceitáveis e experimentadas sem muitas restrições. Para a consolidação do formato chatdrama, portanto, novos e frequentes experimentos ainda devem ser criados para gerar massa crítica e alimentar o embrião daquilo que poderá ser um subgênero dramático.

Interessado em apontar a evolução do chatdrama, atento também para outros desmembramentos rítmicos em que o formato aparece, seja por opção estética, seja por necessidade de adequação ao uso dos *smartphones* pelos personagens contemporâneos de peças teatrais, filmes, séries e novelas. Assim como sucederam às abordagens inevitáveis de textos dramáticos sobre as tecnologias na sociedade de cada tempo histórico, seja no teatro chinês, na Grécia Antiga, no Renascimento, no teatro burguês do século XIX ou nas peças americanas da primeira metade do século XX, como visto antes, seja em obras recentes do teatro, cinema, rádio, televisão ou vídeo. Inegavelmente o formato da escrita com balões de chat já faz parte das narrativas em outros meios e, como os aplicativos de bate-papo se tornaram uma das principais formas de comunicação na sociedade, é praticamente inevitável que este modo de expressão esteja também na vida das personagens. Os balões dos chats estão presentes cada vez em maior frequência nas produções audiovisuais. Já é habitual assistir audiovisuais com personagens conversando pelos aplicativos e os diálogos escritos aparecerem em forma de balões de chat na tela como solução para o desenrolar da trama.

Fig. 18: Frame do filme *(S)he*<sup>124</sup> (2021) escrito por Catherine Ramberg e direção de Clément Michel



Fonte: Globoplay

Além dos balões, as vídeo-chamadas e mensagens de voz por intermédio dos aplicativos também incorporaram o ritmo de outros formatos, como em uma das cenas do *remake*<sup>125</sup> da novela *Pantanal* (2022), exibida pela Rede Globo e escrita por Benedito Ruy Barbosa. A morte por acidente da personagem *Madeleine* (Karine Teles) foi um dos pontos da trama que causou grande repercussão do público nas redes sociais. O assunto comoveu os espectadores quando o personagem *Jove* (Jesuita Barbosa) comunica o que aconteceu com sua mãe *Madeleine* para *Gustavo* (Caco Ciocler) e *Nayara* (Victoria Rossetti). *Gustavo* percebe que recebeu um último áudio de *Madeleine* antes do trágico acidente que tirou a vida da personagem. Ele ameaça apagar o arquivo, mas é impedido por *Nayara*. Reunidos, os personagens escutam as últimas palavras de *Madeleine* para o ex-companheiro na mensagem de voz em tom de despedida através do aplicativo de conversa. Afirmando que o amava, *Madeleine* agradeceu todos os esforços feitos por *Gustavo* durante o relacionamento que tiveram. Após a cena, os espectadores que acompanhavam a trama publicaram comentários em massa com declarações repercutidas em pautas da imprensa.

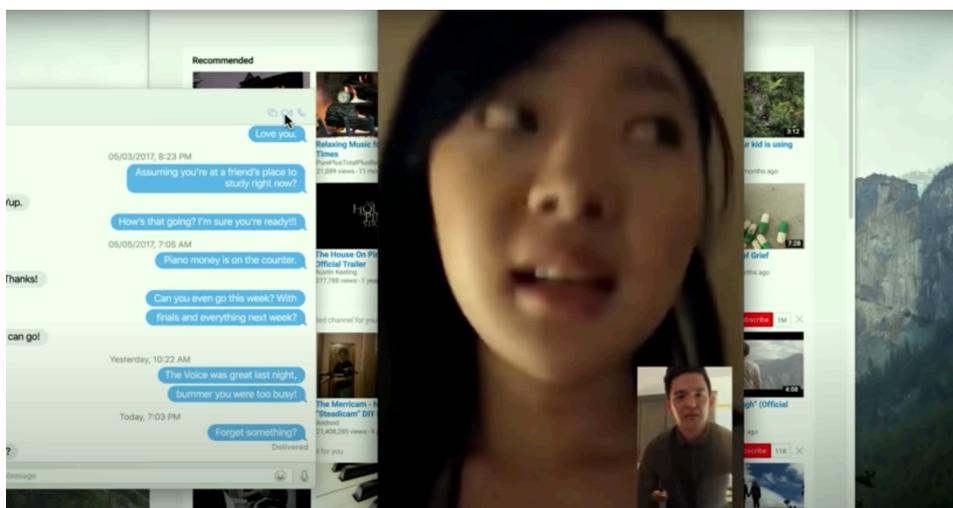
Para além das aparições esporádicas no decorrer das tramas, outras produções audiovisuais exploraram de ponta a ponta o ritmo do formato chatdrama,

<sup>124</sup> Título no Brasil: *El(a)*. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/10119495/?s=0s>. Acesso em: 28 de mar/23.

<sup>125</sup> Refilmagem corresponde a novas produções e regravações de filmes, telenovelas, jogos, seriados ou outras produções do gênero de ficção.

como no filme *Searching*<sup>126</sup> (2018), escrito e dirigido pelo indiano Aneesh Chaganty, em grande parte montado e guiado por conversas e publicações na Internet. A história conta sobre o desaparecimento de uma jovem de 16 anos e a procura de seu pai *David Kim* (John Cho) para encontra-la, mobilizando a sociedade local, veículos de imprensa e investigações no ambiente online. Sem sucesso, após 37 horas *David* acessa o computador da filha para procurar pistas que possam levar ao seu paradeiro e, assim, utiliza-se das pistas que as tecnologias propiciam para rastreá-la. Em depoimento publicado no Canal Tech, o roteirista Aneesh Chaganty revela que o longa contribuiu para o crescimento de um subgênero que "com parâmetros visuais restritivos, um filme como esse precisa de um novo estilo visual"<sup>127</sup>. *Searching* se mostrou uma produção condizente com à realidade tecnológica atual, ambientada em telas de computadores e *smartphones* na maior parte do enredo. O Canal Tech destaca também a opinião do produtor do filme, Timur Bekmambetov, ao declarar que *Searching* surgiu quando a técnica de contar a história por meio de outras telas ainda era experimental (2018) e que atualmente houve um impulso do estilo onde os profissionais investem cada vez mais no método narrativo.

Fig. 19: Frame do filme *Searching* ambientado em telas de diversos dispositivos de comunicação



Fonte: Sony Pictures Brasil/YouTube

<sup>126</sup> Título no Brasil: *Buscando...*

<sup>127</sup> Disponível em: <https://canaltech.com.br/cinema/buscando-2-ganha-data-lancamento-225962/>. Acesso em: 28 de mar/23.

Mas, o modelo em formato de vídeo que mais se aproxima dos chatdramas são as emulações de conversa exibidas como se fossem o ecrã direto do aplicativo do aparelho celular. Por saber que o *smartphone* na mão do público é uma porta constantemente aberta para o mundo de distrações que as redes sociais e as notificações suscitam, três dos autores optaram por estender os chatdramas por horas (*Como os ciganos fazem as malas*), dias (*Uk´shona Kwelanga*) e semanas (*Amor de Quarentena*) e assim, aceitar os ruídos do próprio meio incorporando-os ao longo do tempo dramático ao invés de ignorá-los. Já para os 30 minutos de apresentação do chatdrama *Tudo que coube numa VHS*, a pontualidade para o início da peça e o pedido para reservar aquele tempo para assistir ao espetáculo evitaram, em certa medida, as dispersões, mas, neste caso, foram necessárias orientações diretas e restritivas para proveito pleno da experiência. Isso permitiu que Giordano Castro escrevesse cenas com até três minutos de áudio, vídeo ou de leitura de texto, diminuindo o ritmo em relação aos outros chatdramas estudados, mas tendo o tempo de três minutos como limite a não ser ultrapassado.

Além das questões de ritmo, os chatdramas apresentados nos aplicativos ganham outra dinâmica quando são editados em vídeos como foram as emulações da série *Uk´Shona Kwelanga* pelo Vimeo<sup>128</sup>. Esta forma pode ser outra solução para os grupos teatrais desapegados da característica efêmera de obras em tempo real onde os conteúdos são apagados após o término. Assim, a emulação é capaz de ser outra vertente do formato chatdrama ao utilizar o suporte do audiovisual, estando disponível para ser assistido quando e onde o espectador preferir, embora a sequência de mensagens no audiovisual quebre o ritmo proposto no texto original e comprometa a relação de presença entre artista e público. A distância com o teatro aumenta neste caso e a proximidade com o caráter fílmico se torna mais evidente. Entre os espaços do YouTube dedicados ao chatdrama em formato de vídeo, o canal “*Jean Várias Queixas II*”<sup>129</sup> ostenta 249 mil inscritos e 645 vídeos publicados. A maioria dos títulos ultrapassa a marca de 500 mil visualizações, enquanto alguns chegaram a mais de um milhão de acessos como o texto *A História mais assustadora do WhatsApp*<sup>130</sup>. O autor escreve histórias de relacionamentos juvenis e linguagem

---

<sup>128</sup> Disponível em: <https://vimeo.com/whatsappdramaseries>

<sup>129</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/@JeanVariasQueixasII>. Acesso em: 28 de mar/23.

<sup>130</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=W-tQWNdj4z4&t=77s>

repleta de gírias, abreviações, *emotions* e *gifs* tão difundidos na escrita pelos aplicativos. Neste caso, as produções não exploram arquivos de vídeos, fotos e mensagens de voz, provavelmente para simplificar a montagem e manter a periodicidade de quatro publicações por semana, com episódios de 10 a 15 minutos em média. Ou seja, as emulações também podem incrementar o chatdrama em formato de séries audiovisuais e revelar novas maneiras de investigar os ritmos, pois no vídeo o tempo de espera pelas respostas das personagens e tamanhos dos arquivos são menores e mais dinâmicos, com textos de no máximo três linhas em média e áudios de 20 segundos a um minuto no máximo. Para emular as histórias, os autores dos chatdramas estudados nesta pesquisa valeram-se de fábulas diretas em primeira pessoa e buscaram um ritmo rápido, costurando ganchos narrativos para instigar o leitor a continuar acompanhando a trama ao final de cada cena ou episódio.

Além do ritmo, outra questão importante percebida nos casos estudados referente as relações entre o drama e o chatdrama diz respeito a fala dos textos ditos pelos atores em primeira pessoa. Nas mensagens de voz, vídeos ou chamadas, esta premissa, inerente na gênese do drama, esteve presente nas quatro obras. Em diversos momentos os autores utilizaram do recurso épico ou lírico, mas a predominância dos diálogos nas obras reverberou na representação daquilo que os atores falavam, elemento primordial para a escrita e montagem do texto dramático.

A análise cruzada dos múltiplos casos permitiu observar também a utilização de tropos intrínsecos na interface dos aplicativos, tais como: bateria descarregada, falta de sinal da operadora, horário de envios das mensagens, personagens integrantes no grupo. Se no teatro e no audiovisual os conflitos dramáticos eram capazes de surgir após a personagem ouvir uma conversa atrás da porta, no mundo dos *smartphones* este gatilho pode ser facilmente assumido pelo vazamento de um áudio no chatdrama, por exemplo. Se uma carta atrasada poderia ser o começo de um conflito no drama clássico, no chatdrama o sinal fraco da operadora de celular pode impedir que a mensagem chegue em tempo e o conflito se estabeleça. Uma vez que tenha se libertado dos parâmetros de um drama rigoroso e da cena clássica, o chatdrama agregou maneiras outras de relacionar os personagens com a representação e, conseqüentemente, com o modo como a história é contada. Desta forma é possível observar a composição do chatdrama enquanto ela intervém nos personagens e, principalmente, em sua natureza literária instantânea e as maneiras

como escreve com os elementos digitais disponíveis para compor o espaço cênico virtual. A escrita cênica aparece conectada e auxilia a observar o texto dramático não apenas como competência para escrever a narrativa, mas também em como orquestrar as ações em tempo real nas apresentações.

No chatdrama as intersecções, aproximações, relações, semelhanças entre os múltiplos campos do conhecimento assumiram recursos específicos e dialogaram com uma variedade de instrumentos que executam a narrativa nas plataformas e redes sociais. Nota-se então que as novas formas de expressão no chatdrama convergem para uma ressignificação dos paradigmas das constituintes teatrais e como elementos em mutação que se hibridizam com novas orientações estéticas. Vimos no decorrer deste estudo que a cenografia foi a primeira constituinte a abraçar as tecnologias digitais no palco, por outro lado, observa-se que o ator é o último elemento a aderir à extensão tecnológica em suas práxis, talvez porque foi necessário deslocarmos, primeiramente, o paradigma da presença, enraizado como “aqui e agora”, para o “em todo lugar em tempo real”. Desta maneira, as associações entre conteúdos produzidos para outros meios pré-internet foram convenientes para compreender a influência dos diversos estilos elaborados para o meio digital que necessitam de estudos pontuais e, quem sabe, transformar o chatdrama numa escrita com peculiaridades consolidadas.

Historicamente a imprensa colocou a vida cotidiana das pessoas nas páginas, depois que o telégrafo reestruturou a imprensa, o jornal substituiu em parte o teatro, tal como a TV afetou o cinema. A televisão conquistou o cinema e devolveu ao público o “teatro de arena”. O cinema incorporou o romance, o jornal e o palco, todos de uma vez. Mas, cada um desses deslocamentos, transições e movimentações, necessitou de tempo de maturação para transformar os experimentos em conhecimento técnico, os aprimoramentos em aplicações de sistemas normativos. Nos dez primeiros anos do cinema, a maioria dos filmes era sequência de tomadas estáticas, consequência direta do modo como se estruturava a ação teatral (PUDOVKIN, 1983). O cinema não possuía uma forma narrativa própria e nenhuma espécie de gramática cinematográfica: não existia plano americano, close-up, nem preocupação com cortes e continuidade. Cem anos após a exibição da primeira sessão de cinema no Café Chat Noir, em Paris (1895), a Internet se tornou disponível para a sociedade (1995). Assim como nos primeiros anos do cinema, atualmente ainda exploramos

minimamente os recursos dramáticos proporcionados pelas novas tecnologias conectadas à rede mundial de computadores, até então sem modelos estabelecidos e consistência sobre a melhor forma de aproveitá-los.

É notório que o acesso ao conhecimento e aquisição de equipamentos com baixo custo para experimentações se faz exponencialmente maior do que na época das primeiras produções cinematográficas, onde a prática e alcance dos resultados proporcionam saltos, mas pode-se dizer que ainda estamos no prólogo para uma codificação abrangente de métodos no ambiente online.

O homem, como observa Julian Huxley, diferentemente das criaturas simplesmente biológicas, possui um aparato de transmissão e transformação baseado em sua capacidade de armazenar experiência. E esta capacidade de armazenar, como na própria linguagem, de resto é também um meio de transformar a experiência. (MCLUHAN, 1974, p. 79)

É cedo para concluir princípios e afirmar que os procedimentos na Internet funcionam desde sempre, pois ainda estamos na terceira década desde a sua chegada e em processo de criação de parâmetros. Como destaca Marshal McLuhan, um meio tecnológico é somente compreendido artisticamente quando surge outro:

Toda tecnologia nova cria um ambiente que é logo considerado corrupto e degradante. Todavia, o novo transforma seu predecessor em forma de arte. Quando o escrever era novo, Platão transformou o velho diálogo oral em forma artística. “A visão do mundo elisabetano” era uma visão da Idade Média. E a Idade Industrial transformou a Renascença numa forma de arte, como se vê na obra de Jacob Burckhardt. Em troca, Siegfried Giedion, na era da eletricidade, ensinou-nos como encarar o processo total da mecanização como um processo artístico (*Mechanization Takes Command*). À medida que tecnologias proliferam e criam series inteiras de ambientes novos, os homens começam a considerar as artes como “antiambientes” ou “contra-ambientes” que nos fornecem os meios de perceber o próprio ambiente. (MCLUHAN, 1974, p. 12)

Conforme as tecnologias proliferam e criam ambientes novos, os homens começam a considerar as artes como uma maneira de acesso ao próprio ambiente. Como Edward T. Hall expôs em *The Silent Language* (1959), os homens nunca têm consciência das normas básicas de seus sistemas ambientais ou de suas culturas. As tecnologias e seus ambientes consequentes se sucedem cada vez mais com tal rapidez que um ambiente já nos prepara para o próximo, tal como uma videoconferência no *Zoom* que encaminha para um encontro no *Google Meet* que

migra para uma publicação no *Facebook* e termina em um grupo de bate-papo no *WhatsApp*.

Trata-se, portanto, de um ataque por dentro, de uma contaminação interna, que faz com que essas estruturas deixem momentaneamente de funcionar como habitualmente se espera, para que possamos enxergar por um outro viés, preferencialmente o crítico [...] É difícil imaginar um artista sintonizado com o seu tempo não se sinta forçado a se posicionar com relação a isso tudo e se perguntar que papel significativo a arte pode desempenhar neste contexto, desprogramar a técnica com um olhar metalinguístico (MACHADO, 2007, p. 8).

A habilidade das pessoas com os dispositivos de tela permite utilizar as ferramentas tão intuitivamente que já não soam estranhas ao serem aplicadas como expressão artística. Ou seja, assim como na citação de Lepage na abertura do terceiro capítulo, as novas tecnologias também foram desmistificadas no mesmo sentido e já podem ser postas em cena sem serem apenas a novidade espetacular de aparato técnico no qual o espectador não compreende o funcionamento. O computador, o telefone celular e a Internet estão redefinindo a relação do ser humano com o espaço e o tempo, determinando um sentido de presença ubíquo. A crescente manipulação dos dispositivos móveis altera a percepção do mundo e, portanto, é previsto que a adoção destas novas tecnologias comporte as relações sociais para o deslocamento do drama. Esta mudança implica na maneira de se relacionar com as coisas do mundo e, agora, a materialidade do espaço cênico também descobre o ambiente digital condensado e veloz do universo computacional, lembrando que as funções das relações também são mutantes e precisam ser revisitadas sob uma perspectiva ampla. Os autores dramáticos pioneiros desta escrita do chatdrama estão, assim, em concordância com o pensamento de Domenico De Masi.

Quem não é capaz de criar projetos de futuro não tem nenhuma probabilidade de determinar o próprio porvir. A criação de projetos requer capacidade de revisão, programação e de realização. Requer fantasia e concretude, imaginação e capacidade para fazer acontecer. (DE MASI, 2003, p. 143).

Do mesmo modo como em outras áreas do teatro, o drama assimilou contextos e impactos, reuniu e suprimiu elementos de sua gênese, combinou suas estruturas funcionais conforme as exigências da cena, fatos que, paralelamente às transformações sofridas no campo da atuação, da encenação e da plasticidade, comprovam que os modos de escritura também se modificaram eminentemente. Enfim, aceitar que o drama é um objeto em constante evolução para melhor atender

as exigências culturais e sociais do seu tempo. As palavras que acionavam os sentidos e surgiam como imagens na mente do leitor do final do século XIX puderam, a partir do cinema, abrigar imagens em movimento decodificadas na sala escura. O cinema funcionava, curiosamente, como um teatro filmado, sendo que os primeiros filmes ficcionais costumavam trazer situações e recortes imagéticos tipicamente teatrais, como as gravações de peças com câmera estática. Não havia no começo do cinema, portanto, a linguagem específica de cinema como conhecemos atualmente. Muito provavelmente por causa desta ausência de uma estética definida, alcançada tempos depois com a elaboração da gramática cinematográfica, os teóricos da época consideraram a nova estética uma mera cópia malfeita do teatro, justamente por não estar em seu espaço de origem. Münsterberg, inclusive, parece ratificar esta afirmação ao defender que “o cinema nasceu da imitação servil do teatro e só muito lentamente foi descobrindo os seus próprios métodos artísticos” (MÜNSTERBERG, 2008).

Este contexto histórico nos remete ao atual momento, quando o formato do chatdrama começa a ser experimentado. Com as devidas particularidades de ambos os momentos, estamos ainda em meados da terceira década de acesso público à Internet e ainda sondando os indícios daquilo que poderá se tornar uma alicerçada gramática do chatdrama. Ao analisar a importância das convenções dramáticas concebidas no cinema, percebe-se que não seria possível pensar em continuidade, cortes e, sobretudo, na imensa variedade de planos consolidados atualmente. Do cinema filmado como um grande teatro até o plano americano, causador de furor com a apresentação de personagens com as canelas “cortadas”, parte do público considerou a proposta agressiva, não mimética, porém os espectadores acabaram se rendendo à inovação (PUDOVKIN, 1983). Do plano americano ao plano detalhe bastou um ajuste no botão da câmera; a estreita operação manual, porém, resultou num imenso avanço para a criação de uma estética exclusivamente cinematográfica. A invenção do plano detalhe, espécie de tomada de câmera de algum recorte minucioso da imagem, teria levado os cineastas diretamente ao close-up, sugerido como o maior paradigma estético do cinema (AUMONT, 2004).

Além de ser o representante máximo da mediação estabelecida entre o roteiro cinematográfico e a fruição do espectador, o close-up é ao mesmo tempo, representante do avanço do cinema em relação ao teatro (AUMONT, 2004). Parece

estar nele a grande razão de toda a sétima arte, elemento fundamental para o processo de diferenciação de ambas as estéticas (MÜNSTERBERG, 2008). Conforme Münsterberg, “aqui começa a arte do cinema. O detalhe em destaque torna-se de repente o conteúdo único da encenação; tudo o que a mente quer ignorar foi subitamente subtraído à vista e desapareceu”. Ou seja, a arte cinematográfica começa justamente num campo onde o teatro não consegue chegar: o detalhe.

Mas onde estará então o “close-up” do chatdrama? Como exposto, as novas tecnologias assimilaram as técnicas de todos os meios anteriores, então podemos considerar o vínculo desses estudos no ambiente online, desde procedimentos para enquadramentos fotográficos, sistemas de modulação de vozes radiofônicas e recursos de edição de imagens televisivas, até a prática de vídeos amadores, mas para isso será necessário analisar como cada uma delas funciona dentro da atual conjuntura estética, social e cultural, para ao invés de ser considerado apenas uma cópia malfeita do teatro, ou, uma cópia malfeita do cinema, o chatdrama começar a explorar recursos singulares e ter assim uma identificação com criações e inovações para compor narrativas com convenções próprias.

Como observado, o teatro dramático esteve presente em todas as vanguardas tecnológicas de comunicação, contribuiu para a evolução de formas narrativas em todos os meios e com o chatdrama estamos novamente diante de uma outra maneira de escrita dramática influenciada pelo clássico formato, porém, ainda não categorizada. Assim como Giordano Castro escolheu o VHS como símbolo de limitação de espaço para o conteúdo de fragmentos que contam sua história, também me limito a escrever sobre o chatdrama com os fragmentos propostos nesta dissertação até aqui, mas certo de que outros desdobramentos virão a partir de pesquisas sobre a transformação ficcional deste *storytelling* em *storyliving*. É nítido que o chatdrama seja capaz de comportar aspectos que espelham as estruturas baseadas nas influências consolidadas, mas diversas particularidades inerentes ao próprio meio abre uma imensa caixa de instrumentos que permite vislumbrar o encaminhamento para um novo subgênero da literatura dramática.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. **Poética**. (Trad. Eudoro de Sousa). 2ª Ed. Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1990. Série Universitária. Clássicos de Filosofia.

APPIA, Adolphe. **A Obra de Arte Viva**. Tr. Redondo Junior. Lisboa: Arcádia [ca. 1959]

AUMONT, Jacques. **O Olhar Interminável** (cinema e pintura). São Paulo: Cosac e Naif, 2004. op. cit. p. 171.

AYRES, Amanda Aguiar. **Processo criativo e atuação em telepresença na formação de professores de teatro**. Dissertação (Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Brasília) – Brasília, UNB, 2013.

BABLET, Denis. **Svoboda**. Paris: La Cité, 1970, p. 185.

BALZOLA, A. **Una Drammaturgia multimediale**. Testi teatrali e immagini per una nuova scena. Roma: Editoria & Spettacolo, 2009. cit., p. 300.

BAUMGÄRTEL, Stephan Arnulf; GISLON, Giórgio Zimann; DE OLIVEIRA CUPERTINO, Karine. **Prometendo a cena online como acontecimento**: Uma análise de Tudo que coube numa VHS, do Grupo Magiluth. Urdimento-Revista de Estudos em Artes Cênicas, v. 2, n. 41, set. 2021.

BELTING, Hans. **Por uma antropologia da imagem**. Concinnitas, ano 6, v. 1, n. 8, Rio de Janeiro, UERJ, 2005, p. 65-78.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk, 2012.

BENNETT, J. **The Enchantment of Modern Life: Attachments, Crossings, and Ethics**. Princeton: Princeton University Press, 2001.

BERTHOLD, M. **História mundial do teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

BIANCONI, Lorenzo. **Dramaturgia musical**. Bolonha, Mulino, 1986.

BILLINGTON, Michael; ARAGAY, Mireia; ZOZAYA, Pilar. **The state of British theatre now**: an interview with Michael Billington. Atlantis, p. 89-100, 2004.

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não atores**. Civilização Brasileira. 3ª ed. Rio de Janeiro. 2000.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation**. Cambridge: MIT University Press, 2000.

- CARLSON, Marvin. **Teorias do Teatro**: estudo histórico-crítico, dos gregos à atualidade. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- CASCETTA, Annamaria. **Ingresso a teatro**. Guida all'analisi della drammaturgia. Firenze, Le Lettere, 2003.
- CRAIG, Gordon. **Da arte do teatro**. (Trad. Redondo Júnior). Lisboa: Arcádia, 2002.
- CUNHA, Newton. **Dicionário Sesc**: a linguagem da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DEL NERO, Cyro. **Máquina para os Deuses**. São Paulo: SENAC, 2009.
- DE MASI, Domenico. **Criatividade e grupos Criativos**. Tradução Léa Manzi-Rio de Janeiro. Sextante, 2003.
- FERRARI, Pollyana. **Comunicação Digital na era da participação**. Porto Alegre: Editora Fi, 2016. E-book disponível em: <https://www.editorafi.org/065pollyana>.
- HALL, Edward T. **The silent language**. Anchor, 1973.
- HEGEL, G. W. F. **Cursos de estética I**. São Paulo: Edusp, 2001.
- HEGEL, G. W. F. **Cursos de estética II**. São Paulo: Edusp, 2000.
- HEGEL, G. W. F. **Fenomenologia do espírito** – parte I. Petrópolis: Vozes, 2000.
- ILTER, Seda. **Mediatized Dramaturgy: The Evolution of Plays in the Media Age**. Bloomsbury Publishing, 2021.
- ILTER, Seda. **Rethinking play texts in the age of mediatization**: Simon Stephens's Pornography. *Modern Drama* 58 (2). 2015, pp. 238-262.
- ISAACSSON, Marta. **Cruzamentos históricos**: teatro e tecnologias de imagem. *ArtCultura*, Uberlândia, v. 13, n. 23, p. 7-22, jul-dez, 2011.
- JERZ, Dennis G. **Technology in American Drama 1920-1950: Soul and Society in the Age of the Machine** Westport, CT: Greenwood, 2003.
- LATOURETTE, B. **Jamais fomos modernos**. São Paulo: Editora 34, 2019.
- LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. Trad. Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- LEMOS, A. **Cibercultura**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2015.

LEPAGE, Robert. In: PICON- VALLIN, Béatrice (org.). **Les Écrans sur la Scène**. Lausanne: L'Age d'Homme, 1998.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

LESSING, G. E. **De teatro e literatura**. São Paulo: EPU, 1991.

LESSING, G. E. **Dramaturgia de Hamburgo**. Trad. Manuela Nunes. Lisboa: Editora Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.

LIMA, E. F. W. **Arquitetura Teatral no Século XVII: o processo de italianização do modelo francês dos jeux de paume**. A cenografia do período e as transformações da arquitetura. O Percevejo, v. 4, n. 1, p. 1 – 18, 2012.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MARTINS, Leda Maria. **Afrografias da memória: o reinado do rosário do jatobá**. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1997.

MARX, Karl e ENGELS, Friedrich. **A Ideologia Alemã (Feuerbach)**. 3ª Edição, São Paulo: Ciências Humanas, 1982.

MARX, Karl. **A Miséria da Filosofia**. 2ª edição, São Paulo: Global, 1989.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 4º ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

MCLUHAN, M.; FIORE, Q. **O meio é a mensagem – Um inventário de efeitos**. Tradução de Ivan Pedro de Martins. Rio de Janeiro: Ed. Record, 1969

MANGO, Lorenzo. **Drammaturgia scenica e performance digitale**. Bonanno, Roma, 2011.

MANGO, Lorenzo. **La scrittura scenica**. Un codice e le sue pratiche nel teatro del Novecento. Bulzoni, Roma, 2003.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MARINIS, Marco De. **Lo spettacolo come testo**. Quaderni di studi semiotici, n. 21, Bompiani, 1978.

MUNIZ, M. L.; DUBATTI, J. **Cena de exceção**: o teatro neotecnológico em Belo Horizonte (Brasil) e Buenos Aires (Argentina). *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, Porto Alegre, v. 8, n. 2, p. 366-389, abr./jun. 2018.

MÜNSTERBERG, Hugo. **A atenção**. in: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**. 4.ed. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 2008.

MÜNSTERBERG, Hugo. **A memória e a imaginação**, in XAVIER, Ismail (org.). **A Experiência do Cinema**, op. cit., p. 41. 4.ed. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 2008.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. Tradução de Sérgio Tellaroli. 2.ed. Companhia das Letras, São Paulo, 1995.

NOSELLA, B. **A dramaturgia como fonte para uma história da iluminação cênica**: Pirandello capocomico iluminador. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, Porto Alegre, v. 9, n. 4, e84817, 2019.

OLIVEIRA, Mickaël. **Para o fim de uma nudez**. Prefácio para *A Presença do Texto na Dança e no Teatro Contemporâneos*, 7-13. Lisboa, Portugal: Centro de Estudos de Teatro da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, 2020.

PARKER, R. B. **Review of Accelerated Grimace**: Expressionism in the American Drama of the 1920s, by Mardi Valgema. *Modern Drama*, vol. 15 nº 4, 1972, p. 457-459.

PALLOTTINI, R. **O que é Dramaturgia**. Coleção Primeiros Passos. 1ª ed. eBook São Paulo: Editora Brasiliense, 2017.

PAVIS, Patrice. **A encenação contemporânea**: origens, tendências, perspectivas. Tradução Nanci Fernandes. 1. Reimpr. São Paulo: Perspectiva, 2013.

PAVIS. Patrice. **Dicionário de teatro**. Tradução de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

PAVIS. Patrice. **Do texto para o palco**: um parto difícil. In: PAVIS. Patrice. *O teatro no cruzamento de culturas*. Tradução de Nanci Fernandes. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PAVIS. Patrice. **A análise dos espetáculos**: teatro, mímica, dança, teatro-dança, cinema. Tradução de Sérgio Sávia Coelho. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

PAVIS. Patrice. **Dicionário de performance e do teatro contemporâneo**. Trad. J. Guinsburg; Marcio Honorio de Godoy; Adriano C. Sousa. São Paulo: Perspectiva, 2017.

PERRELLI, Franco. **La seconda creazione**: Fondamenti della regia teatrale. Torino, Utet, 2005.

POSTMAN, Neil. Technopoly. **The surrender of culture to technology**. New York: Vintage Books, 1993.

PFISTER, Manfred. **The Theory and Analysis of Drama**. Cambridge University Press, 1988, p. 24.

PUDOVKIN, V. **Os métodos do cinema** [Tradução João Luiz Vieira]. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Embrafilme, Ed. Graal, 1983, p. 66-70.

RAMOS, Luiz Fernando. **O parto de Godot e outras encenações imaginárias**: a rubrica como poética de cena. São Paulo: Hucitec/Fapesp, 1999.

ROAT, Leonardo A. **As artes cênicas em um mundo de carbono e silício**: perspectivas de (re)significação dos elementos cênicos constituintes na cena contemporânea a partir da incorporação da linguagem audiovisual e da hipermídia. Dissertação (Mestrado Ciências da Linguagem) UNISUL, 2011.

ROSENFELD, Anatol. **O Teatro Épico**. São Paulo: Perspectiva, 1985.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

ROUBINE, Jean-Jacques. **Introdução às grandes teorias do teatro**. Tradução André Telles. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

SARRAZAC, Jean-Pierre. **Poética do drama moderno**: de Ibsen a Koltès. São Paulo: Perspectiva, 2017.

SARRAZAC, Jean-Pierre. **O futuro do drama**. Porto: Campos das Letras, 2002.

SILVEIRA, Carlos Eduardo Ribeiro. **A arquitetura do simbólico**: do Teatro Total às tecnologias digitais, 2010.

SPINOZA, B. **Os Pensadores**: Spinoza (3ed). Marilena de Souza Chauí (trad) São Paulo: Abril Cultural, 1983.

SPINOZA, B. **Ética**; tradução de Tomaz Tadeu. 2.ed., 2. Reimp. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2013.

STYAN, J. L. **Expressionism and Epic Theatre**. Vol. 3 of. Modern Drama in Theory and Practice, 1981.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama moderno [1880-1950]**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama burguês** (século XVIII). São Paulo: Cosac Naif, 2004.

TURNER, Cathy, BEHRNDT, Synne K. **Dramaturgia e Performance**. Nova York, Palm-grave Macmillan, 2008, p. 18.

UBERSFELD, Anne. **Para ler o teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2013.

WAGNER, Richard. **Oeuvres en prose**. Vol. III. Paris: Delagrave, 1907, p. 216.

WAGNER, Richard. **La Obra de Arte del Futuro**. Tradução de Joan B. Llinares e Francisco López. Valência: Universitat de València, 2000.

WANDOR, Michelene. **The Art of Writing Drama: Theory and Practice**. London: Methuen. 2008. DOI: <https://doi.org/10.5040/9781408167601>

WILES, David; DYMKOWSKI, Christine (Ed.). **The Cambridge companion to theatre history**. Cambridge University Press, 2012.

WORTHEN, William B. **Drama: between poetry and performance**. John Wiley & Sons, 2010.

YIN, Robert. **Estudo de Caso: planejamento e métodos**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

## ENDEREÇOS ELETRÔNICOS | LISTA DE FIGURAS

### FIG.01

VISUAL NOVEL. Interface do jogo visual novel 7Days! Buff Studio. Disponível em:

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.buffstudio.sevendays\\_free&hl=en\\_US&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.buffstudio.sevendays_free&hl=en_US&gl=US). Acesso em: 20 de fev/23.

### FIG. 02

BEHANCE. Uk'shona Kwelanga. Behance Sanlan. Compilação de imagens com recorte de mídias espontâneas geradas pelo chatdrama. Disponível em:

<https://www.behance.net/gallery/54923381/Sanlam-Ukshona-Kwelanga>. Acesso em: 21 de fev/23.

### FIG. 03

BEHANCE. Uk'shona Kwelanga. Behance Sanlan. Banner promocional da obra UK' shona Kwelanga com atores de novelas televisivas. Disponível em:

<https://www.behance.net/gallery/54923381/Sanlam-Ukshona-Kwelanga> Acesso em: 21 de fev/23.

### FIG. 04

ESPAÇO SIDERAL (2020). YouTube. Bruno Parmera. Frame capturado do vídeo inicial de Tudo que coube numa VHS. Disponível em:

<https://youtu.be/ccLZYCuhUmA>. Publicado em: 7 de maio/23. Acesso em: 3 jul/22.

### FIG. 05

PARMERA (2018). Instagram. Bruno Parmera. Post do personagem narrador enviado ao final de *Tudo que coube numa VHS*. Disponível em:

<https://www.instagram.com/p/Bn4reQqBl6c/>. Publicado em: 18 de set/18. Acesso em: 30 de mar/23.

### FIG. 06

BANNER CIGANOS (2021). Banner promocional do primeiro espetáculo do Grupo Galpão pelo aplicativo de mensagem descrito como “Experiência virtual pelo Telegram”. Disponível em: <https://www.sympla.com.br/evento-online/grupo-galpao-em-como-os-ciganos-fazem-as-malas-um-texto-escrito-no-ar/1232547>.

Acesso em: 4 de mar/23.

### FIG. 07

LIVE CIGANOS (2021). Live no Youtube com os criadores do chatdrama:

Newton Moreno, Yara de Novaes, Barulhista, Tiago Macedo e Paulo André.

Grupo Galpão. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=loKiTcV5nql>.

Publicado em 14 de jun/21. Acesso em: 3 de mar/23.

**FIG. 08**

DIRETRIZES CIGANOS (2021). Portal Belo Horizonte. Cartaz da peça | Orientações ao Público | Paulo André como o escritor que narra a história. Disponível em: <http://portalbelohorizonte.com.br/eventos/como-os-ciganos-fazem-malas-grupo-galpao>. Acesso em: 4 de mar/23.

**FIG. 09**

PRINT CIGANOS (2020). Print da tela do aplicativo com fragmento do primeiro contato em texto e mensagem de voz da personagem de Amor de Quarentena. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/amor-de-quarentena-narrativa-via-whatsapp-traz-reflexoes-sobre-amor-e-saudade-174367/>. Publicado em: 16 de nov/20. Acesso em: 9 de mar/23.

**FIG. 10**

ATORES QUARENTENA. Banner de divulgação no Brasil com atores conhecidos do grande público. Disponível em: <https://www.sympla.com.br/evento-online/amor-de-quarentena/933338?lang=PT>. Acesso em: 9 de mar/23

**FIG. 11**

EMULAÇÃO (2017). Frames da emulação disponível no Vimeo da obra Uk´shona Kwelanga que explora tanto as mensagens faladas quanto diálogos escritos. Disponível em: <https://vimeo.com/whatsappdramaseries> Acesso em: 17 de fev/23.

**FIG. 12**

EMULAÇÃO (2017). Frames da emulação disponível no Vimeo da obra Uk´shona Kwelanga. Disponível em: <https://vimeo.com/whatsappdramaseries> Acesso em: 17 de fev/23.

**FIG. 13**

CANAL ARTE1 (2020). YouTube. Ator do grupo Magiluth durante exibição de *Tudo que coube numa VHS*. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj\\_niRo](https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj_niRo). Publicado em: 21 de jun/20. Acesso em: 17 de mar/23.

**FIG. 14**

CANAL ARTE1 (2020). YouTube. Indicação das datas enviadas em forma de mensagem para situar espectador de *Tudo que coube numa VHS* sobre a cronologia da história. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj\\_niRo](https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj_niRo). Publicado em: 21 de jun/20. Acesso em: 17 de mar/23.

**FIG. 15**

UEA (2016). Fragmento de tela do processo criativo de Feliz Aniversário pelo WhatsApp. Disponível em: <http://repositorioinstitucional.uea.edu.br/bitstream/riuea/3560/1/A%20infer%C3%AAncia%20das%20tecnologias%20digitais%20nas%20narrativas%20teatrais%20do%20s%C3%A9culoXXI.pdf>. Acesso em: 4 de abr/23.

**FIG. 16**

DEL NERO (2009). Ilustrações com posição da skéne, orchestra e esquema Deus Ex Machina.

**FIG. 17**

DEL NERO (2009). Ilustração com esquema da Armadilha da Córsega

**FIG. 18**

RAMBERG (2021). Frame do filme *(S)he* escrito por Catherine Ramberg e direção de Clément Michel. Globoplay. Título no Brasil: *El(a)*. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/10119495/?s=0s>. Acesso em: 28 de mar/23.

**FIG. 19**

CHAGANTY (2018). Frame do filme *Searching* ambientado em telas de diversos dispositivos de comunicação. Sony Pictures Brasil/YouTube.

## ENDEREÇOS ELETRÔNICOS | PUBLICAÇÕES AUDIOVISUAIS

CANAL ARTE1 (2020). YouTube. **Tudo Que Coube Numa VHS - Magiluth | Arte1 em Movimento**. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj\\_niRo](https://www.youtube.com/watch?v=NyV9Hj_niRo). Publicado em: 21 de jun/20. Acesso em: 17 de mar/23.

CANAL CURADORIA (2021). YouTube. **Tudo que coube numa VHS | Grupo Magiluth | Um papo com o ator Giordano Castro**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YIJp-H0ThVc&t=39s>. Publicado em: 21 de jul/21. Acesso em: 17 de mar/23.

CASE STUDY (2017). YouTube. **Uk'shona Kwelanga presented by Sanlam**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xXcktfbXWyk>. Publicado em: 23 de jun/17. Acesso em: 5 de dez/2022.

CRIADORES (2021). YouTube. **Live com os criadores do espetáculo Como Os Ciganos Fazem as Malas | Grupo Galpão**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=loKiTcV5nql>. Publicado em 14 de jun/21. Acesso em: 3 de mar/23.

DISCUSSION (2017). YouTube. **WhatsApp drama series Uk'shona Kwelanga**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VE5Npgwq5mM>. Publicada em: 10 de jun/17. Acesso em: 17 de fev/23.

EMULAÇÃO (2017). Vimeo. **Uk'shona Kwelanga**. Disponível em: <https://vimeo.com/whatsappdramaseries>. Acesso em: 17 de fev/23

ESPAÇO SIDERAL (2020). YouTube. **Tudo que coube numa VHS**. Disponível em: <https://youtu.be/ccLZYCuhUmA>. Publicado em: 7 de maio/23. Acesso em: 3 jul/22.

PROCESSO DE CRIAÇÃO (2021). Facebook. **Como os Ciganos Fazem as Malas**. Disponível em: <https://www.facebook.com/grupogalpao/videos/processo-de-cria%C3%A7%C3%A3o-como-os-ciganos-fazem-as-malas/1145492052605269/>. Publicado em: 11 de jun/21. Acesso em: 17 de mar/23.

TEATRANDO (2020). YouTube. **Magiluth e o que Coube na Internet: Teatro em Tempos de Pandemia**. Giordano Castro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ajAGVZDS52c&t=263s>. Publicado em: 10 de ago/20. Acesso em: 17 de mar/23.

TEASER (2021). YouTube. **Tudo que coube numa VHS**. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=ww2Pce3Hx\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=ww2Pce3Hx_o). Publicado: 27 de out/21. Acesso em: 21 de fev/23.

## ENDEREÇOS ELETRÔNICOS | PUBLICAÇÕES JORNALÍSTICAS

AGORA SÃO PAULO (2020). **Mensagens contam histórias de amor**. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CFLCWvYn45p/> Publicado em: 15 de set/20. Acesso em: 28 de fev/23.

AFRICAN FILMNY (2018). **Biography South Africa**. Disponível em: <https://africanfilmny.org/directors/bongi-ndaba/>. Acesso em: 25 de nov/2022

BIZ COMMUNITY (2017). **Move aside, TV soapies: Welcome the WhatsApp drama series**. Disponível em: <https://www.bizcommunity.com/Article/196/78/163984.html>. Publicado em: 29 de jun/17. Acesso em 27 de nov/22.

CANAL TECH (2020). **Amor de Quarentena | Narrativa via WhatsApp traz reflexões sobre amor e saudade**. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/amor-de-quarentena-narrativa-via-whatsapp-traz-reflexoes-sobre-amor-e-saudade-174367/>. Publicado em: 16 de nov/20. Acesso em: 9 de mar/23.

CITY PEOPLE (2017). **South African movie makes history as it launches first Whatsapp drama series**. Disponível em: <https://www.citypeopleonline.com/south-african-movie-makes-history-launches-first-whatsapp-drama-series/>. Publicado em: 6 de jun/2017. Acesso em: 5 de dez/22

CORREIO BRASILIENSE (2020). **Conheça iniciativas cênicas que ocorrem pelo WhatsApp**. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2020/09/4874129-teatro-se-reinventa-e-utiliza-aplicativos-de-mensagens-e-videos.html>. Publicada em: 9 de set/20. Acesso em: 7 de dez/21

JORNAL CLARÍN (2020). **Teatro por Whatsapp: Ahora el celular es la cuarta pared**. Disponível em: [https://www.clarin.com/revista-enie/escenarios/amor-cuarentena-loza-cacace-teatro-whatsapp\\_0\\_tJI0hYRv.html](https://www.clarin.com/revista-enie/escenarios/amor-cuarentena-loza-cacace-teatro-whatsapp_0_tJI0hYRv.html). Publicado em: 11 de jun/20. Acesso em: 3 de abr/23.

JORNAL DE PERNAMBUCO (2020). **Amor de Quarentena reúne Reynaldo Gianecchini, Mariana Ximenes, Débora Nascimento e Jonathan Azevedo**. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/cultura/amor-de-quarentena-reune-reynaldo-gianecchini-mariana-ximenes-debora/153217/>. Publicado em: 1 de set/20. Acesso em: 28 de fev/23.

JORNAL ESTADO DE MINAS (2020). **Série de WhatsApp, 'Amor de quarentena' deixa público escolher seu 'ex'**. Disponível em: [https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2020/09/14/interna\\_cultura,1184952/serie-de-whatsapp-amor-de-quarentena-deixa-publico-escolher-ex.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2020/09/14/interna_cultura,1184952/serie-de-whatsapp-amor-de-quarentena-deixa-publico-escolher-ex.shtml). Publicado em: 14 de set. 2020. Acesso em: 4 de abr/23.

JORNAL EXTRA (2019). **'Seu Armando' não existe na vida real; saiba quem está por trás do áudio que viralizou.** Gisele Barros e Hellen Guimarães. Disponível em: <https://extra.globo.com/noticias/rio/seu-armando-nao-existe-na-vida-real-saiba-quem-esta-por-tras-do-audio-que-viralizou-23588121.html>. Publicado em: 10 de abr/19. Publicado em: 11 de abr/19. Acesso em: 19 de fev/23.

JORNAL O POVO (2020). **Experiência virtual reúne memórias fragmentadas de relacionamento amoroso.** Disponível em: <https://mais.opovo.com.br/jornal/vidaearte/2020/07/20/espetaculo-virtual-reune-memorias-fragmentadas-para-falar-de-relacionamentos.html>. Publicado em: 20 de jul/20. Acesso em: 1º de mar/23.

NEWS24, Bongi Ndaba (2017). **First WhatsApp drama launches in SA.** Disponível em: <https://www.news24.com/life/arts-and-entertainment/tv/first-whatsapp-drama-launches-in-sa-20170602>. Publicado em: 5 de jun/17. Acesso em: 28 de nov/2022

REVISTA CONTINENTE (2022). **Teatro como uma palavra plural.** <https://revistacontinente.com.br/edicoes/256/newton-moreno--teatro-como-uma-palavra-plural>. Publicada em: 1º de abr/22. Acesso em: 5 de jul/22.

SPRING WISE (2022). **South African drama series is entirely crafted for WhatsApp.** Disponível em: <https://www.springwise.com/south-african-drama-series-entirely-crafted-whatsapp/>. Publicado em: 3 de set/17. Acesso em: 23 de nov/2022

TAB UOL (2023). **EUA 'desmentem' relação entre óvnis e ETs. E essa não é uma boa notícia.** Matheus Pichonelli. <https://tab.uol.com.br/colunas/matheus-pichonelli/2023/02/15/eua-desmentem-teoria-sobre-ovnis-e-ets-e-essa-nao-e-uma-boia-noticia.htm?cmpid=copiaecolana>. Publicado em: 15 de fev/23. Acesso em: 30 de mar/23.

VEJA (2022). **Exclusivo: WhatsApp é líder e está em 99% dos celulares no Brasil.** Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/neuza-sanches/exclusivo-whatsapp-e-lider-e-esta-em-240-milhoes-de-celulares-no-brasil/>. Publicado em: 24 de ago/22. Acesso em: 2 de mar/23

YAHOO (2021). **Mostra traz espetáculos multiplataformas produzidos na pandemia.** Disponível em: <https://esportes.yahoo.com/noticias/mostra-traz-espet%C3%A1culos-multiplataformas-produzidos-202700536.html>. Publicado em: 21 de abr/21. Acesso em: 2 de mar/23.

## ENDEREÇOS ELETRÔNICOS | PUBLICAÇÕES GERAIS

CANAL NINJA (2019). YouTube. **Seu Armando Oficial**. Leandro Menezes. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A23tA5TNmEs>. Publicado em: 9 de abr/2019. Acesso em 19 de fev/23.

FELIPE (2021). Twitter. **Lugar de fala de quem já transou em banheiro químico e canteiro de obra**. Ex-revendedora Jequiti. Disponível em: <https://twitter.com/andamos/status/1382133214953738245?s=20>. Publicado em: 13 de abr/21. Acesso em: 19 de fev/23.

MAGILUTH (2020). Facebook. **Gente é pra brilhar não pra morrer de fome**. Disponível em: <https://fb.watch/iPFcZ73Pyh/>. Publicado em: 1º de jul/20. Acesso em: 20 de fev/23.

MENSAGEM DE VOZ (2020). **Amor de Quarentena**. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/amor-de-quarentena-narrativa-via-whatsapp-traz-reflexoes-sobre-amor-e-saudade-174367/>. Publicado em: 16 de nov/20. Acesso em: 9 de mar/23

PROCESSO DE CRIAÇÃO (2021). **Como os Ciganos Fazem as Malas**. Disponível em: <https://www.facebook.com/grupogalpao/videos/processo-de-cria%C3%A7%C3%A3o-como-os-ciganos-fazem-as-malas/1145492052605269/>. Publicado em: 11 de jun/21. Acesso em: 17 de mar/23.

SHORTY AWARDS (2018). **Uk'shona Kwelanga - The first WhatsApp drama series**. Disponível em: <https://shortyawards.com/10th/ukshona-kwelanga>. Acesso em: 16 de nov/2022

SINOPSE CIGANOS (2021). **Como os ciganos fazem as malas**. Disponível em: <https://www.sympla.com.br/evento-online/grupo-galpao-em-como-os-ciganos-fazem-as-malas-um-texto-escrito-no-ar/1232547>. Acesso em: 4 de mar/23

SINOPSE QUARENTENA (2020). **Amor de Quarentena**. Disponível em: <https://www.sympla.com.br/evento-online/amor-de-quarentena/933338?lang=PT>. Acesso em: 9 de mar/23.

SINOPSE VHS (2021). **Tudo que coube numa VHS**. Disponível em: <https://www.sympla.com.br/evento-online/tudo-que-coube-numa-vhs/1314205>. Publicado em: 28 de ago/21. Acesso em: 2 de mar/23.

UFMG (2021). **Grupo Galpão estreia projeto 'Dramaturgias' com espetáculo virtual pelo Telegram**. Disponível em: <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/grupo-galpao-estrela-mais-um-projeto-de-experiencia-teatral-virtual-desta-vez-usando-o-telegram>. Publicado em: 11 de jun/21. Acesso em: 16 de mar/23.

VÊRONICA (2021). Twitter. **Infelizmente o Felipe feriu algumas regras do Airbnb.** DJ Werick Canellas. Disponível em: [https://twitter.com/werick\\_canellas/status/1382058853458665472?s=20](https://twitter.com/werick_canellas/status/1382058853458665472?s=20). Publicado em: 13 de abr/21. Acesso em: 19 de fev/23.