

# Teatro Zoom: A Plataformização das Artes Cênicas no Brasil<sup>1</sup>

Renato FURTADO<sup>2</sup>

Mestrando

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

## Resumo

Impactando inúmeras áreas da sociedade, as normas de isolamento e distanciamento sociais instauradas por conta da pandemia da COVID-19 forçaram a migração do teatro dos palcos físicos para os ambientes digitais. No Brasil, tal conjuntura propiciou o surgimento de um movimento cênico que carrega a marca de nossa contemporaneidade pandêmica: trata-se do fenômeno que propomos intitular como Teatro Zoom, baseado no aplicativo de videoconferência homônimo. Através da análise de uma das peças mais significativas desta safra, “A Arte de Encarar o Medo”, o presente estudo observará o processo de plataformização do teatro brasileiro, tomando-o como ponto de partida para examinar criticamente uma sociedade cada vez mais moldada e remodelada pelas redes e plataformas digitais.

## Palavras-chave

História da Mídia Digital; Teatro; Zoom; Plataformas; Plataformização.

## Introdução

Os produtos derivados das tecnologias da imagem abalaram significativamente o edifício teatral no decorrer do século XX. Enquanto meios narrativos de representação imagética, o cinema, a televisão e finalmente o vídeo colocaram em xeque a vitalidade e a necessidade da arte cênica, inaugurando uma relação que, via de regra, presta-se “com facilidade a enfoques apocalípticos em torno ao futuro do teatro e sua sempre questionada sobrevivência na sociedade dos meios” (BERNAL, 2008, p. 177).

Nesta conjuntura, as respostas mais influentes surgiram após a Segunda Guerra Mundial, quando Peter Brook e Jerzy Grotowski rejeitaram a comparação do teatros aos meios de comunicação — negando-se, portanto, a prestar o “mau serviço” de tornar as artes cênicas dependentes de infraestruturas tecnológicas que jamais foram necessárias para a sua existência (PAVIS, 2008, p. 236). Cada um à sua maneira, os dramaturgos defenderam uma visão minimalista da arte dos palcos, onde “os únicos elementos indispensáveis para constituição do fato teatral são o ator e o espectador” (ISAACSSON, 2011, p. 16).

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT História da Mídia Digital integrante do XIII Encontro Nacional de História da Mídia.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação da UERJ. Bacharel em Radialismo, jornalista e crítico de cinema. E-mail: [renatogfurtado.34@gmail.com](mailto:renatogfurtado.34@gmail.com).

Contudo, por mais que busquem distanciar-se das mídias e da tecnologia, Brook e Grotowski só podem, paradoxalmente, definir seus minimalismos porque existem os dispositivos dos quais desejam afastar-se:

O impacto da mídia na performance se manifesta não só no uso da alta tecnologia ‘multimídia’ nos palcos, entretanto, mas às vezes também no oposto disso: o teatro em um palco vazio de estética minimalista, que só pode ser entendido em relação à vida em uma sociedade ‘midiatizada’. Quer a mídia tecnológica seja utilizada ou não de fato no palco, como Etchell afirma, ‘a tecnologia vai se mover e falar através de você, gostando disso ou não. É melhor não ignorá-la’. (JÜRS-MUNBY, 2006, p. 10)

De fato, como argumenta o crítico francês Patrice Pavis, é imprudente outorgar um caráter de pureza às artes da cena, uma vez que estas são acompanhadas e influenciadas diretamente pelas mídias: “Os processos de troca entre teatro e meios de comunicação [...] são tão frequentes e diversificados que se deve mesmo levar em conta a rede de influências e interferências que acaba por tramar-se” (PAVIS, 2008, p. 236-237). Se adotarmos, portanto, “uma aproximação distanciada e menos catastrófica”, podemos partir de um enfoque que compreende que “as tecnologias da imagem representam um capítulo a mais, o último grande capítulo, na história do teatro” (BERNAL, 2008, p. 177-178).

Entretanto, a partir de março de 2020, este mais recente episódio ganhou uma continuação: com a necessidade de instauração das normas de isolamento e distanciamento sociais em decorrência da disseminação do novo coronavírus, surgiram experiências teatrais baseadas em plataformas digitais, como a Zoom, o YouTube e o WhatsApp. Desta maneira, tendo em vista a recente safra de espetáculos desenvolvidos para exibição na aplicação de videoconferências Zoom no Brasil, objetivamos propor uma terminologia específica que faça jus a estas experiências cênicas, levando em conta, sobretudo, sua natureza “platafórmica”: *Teatro Zoom*.

Para isto, na seção inicial do presente estudo, prepararemos o terreno para a conceituação do termo através de uma breve revisão de dois conceitos que também trabalham as interseções entre teatro e tecnologia: o das “performances digitais” (DIXON, 2007) e o “digital theatre” (MASURA, 2020) — aplicando-os à análise da peça “A Arte de Encarar o Medo”, da companhia Os Satyros. Acreditamos que a exposição concisa dos principais pontos destas terminologias nos capacitará a demonstrar as particularidades do *Teatro Zoom*, sobretudo no que se refere à questão da plataforma — ponto focal da segunda parte da investigação, onde examinaremos o contexto contemporâneo da “sociedade das plataformas”.

Para José van Djick e colegas, aplicações de interação online como Facebook, Twitter, Zoom, Uber e AirBnB, entre inúmeras outras

não *causam* uma revolução; ao invés disso elas estão gradualmente se infiltrando nas, e convergindo com, as instituições e práticas (offline, legitimadas) através das quais as sociedades democráticas são organizadas. É por isto que preferimos o termo “sociedade das plataformas — um termo que enfatiza a relação inextrincável entre as plataformas online e as estruturas sociais. Plataformas não refletem o social: elas *produzem* as estruturas sociais nas quais vivemos [...]. (VAN DJICK et al., 2018, p. 2, grifos dos autores)

Em suma, nos pautamos no decorrer desta investigação pela ideia de que as plataformas e os “dispositivos técnicos não são meras ferramentas ou extensões das habilidades humanas, mas sim elementos que reconfiguram o processo cognitivo de maneira complexa e dinâmica”, afetando as relações entre mente, corpo, objetos técnicos e interações sociais (RÉGIS; TIMPONI; MAIA, 2012, p. 117-118). Assim, na última seção do estudo, conceituaremos o *Teatro Zoom*, objetivando situá-lo como uma ferramenta para compreender espetáculos que nos permitem pensar o mundo não só a partir da arte, mas também a partir de sua natureza informática e informacional, partindo da perspectiva do campo da comunicação e dos estudos de plataforma.

## O teatro e as tecnologias

Apesar da agenda minimalista ainda exercer forte influência, diversas alternativas conceituais e práticas ergueram-se como resposta às dramaturgias de Brook e Grotowski nas últimas décadas. Estas visualizam nas artes cênicas um movimento dinâmico de resistência e incorporação em relação às tecnologias midiáticas (LARRUE, 2011, p. 200), o que faz justamente com que o teatro seja “a única arte capaz de incorporar as outras artes sem depender delas para ser teatro” (KATTENBELT apud LARRUE, 2011, p. 195). Esta crença pauta e fundamenta a obra da companhia paulistana Os Satyros, responsável por “A Arte de Encarar o Medo”<sup>3</sup>.

Inaugurado em 13 de junho de 2020, o espetáculo tornou-se sucesso de público e crítica: vencedor dos troféus de Melhor Elenco e Melhor Produção no The Good The@tre Awards (UMA..., 2020), “A Arte de Encarar o Medo” também foi indicado à categoria

---

<sup>3</sup> Em sua dissertação de mestrado, o diretor da companhia, Rodolfo Garcia Vazquez, buscou definir as experiências multimidiáticas de sua trupe, trabalhadas desde 2010. Segundo o dramaturgo, suas obras são exemplares do “teatro expandido”, termo cunhado pelo próprio diretor e que “refere-se à forma teatral que investiga as potencialidades dos recursos tecnológicos do século XXI” (2016, p. 12).

“Melhor Espetáculo Digital” do prêmio APCA de Teatro, um dos mais importantes do Brasil. Além disso, a peça ganhou duas versões internacionais, ambas intituladas “The Art of Facing Fear” — uma parceria entre trupes da América do Sul, África e Europa (PRADO, 2020b), e a outra nos Estados Unidos (JOHNSON, 2020). Contabilizando todas as versões, “A Arte de Encarar o Medo” foi vista por mais de 30 mil pessoas ao redor do mundo entre março e dezembro de 2020 (UMA..., 2020).

Composta por 18 atores que contracenam remotamente por meio das janelas virtuais da Zoom — aplicação que tornou-se uma das líderes do segmento com a altíssima demanda por reuniões online provocada pela pandemia (NUNES, 2020) —, a peça imagina um futuro distópico onde a disseminação da COVID-19 perdura por mais de 5555 dias. Sem basear-se em um enredo linear, o espetáculo é tecido por um conjunto de esquetes e cenas tematicamente relacionadas, protagonizadas não por personagens específicos, mas sim por arquétipos da sociedade brasileira, debatendo pautas como o negacionismo, o individualismo, o extremismo e as violências, étnicas e de gênero, que recrudesceram durante a pandemia. Nisto, a “arte de encarar o medo” que intitula a experiência refere-se tanto à criação de um espaço para o expurgo de medos e lutos a partir do senso de união gerado entre palco e plateia; quanto à alternativa encontrada pela trupe para os impedimentos pandêmicos, utilizando ricamente as possibilidades da Zoom “no que respeita a enquadramentos e justaposição de telas, e mesmo a travellings feitos pelos próprios atuantes valendo-se de singelos telefones celulares” (PESSOA, 2020b).

Contudo, antes de observarmos as especificidades “platafórmicas” de experiências como a dos Satyros, analisaremos-as pelas lentes de dois relevantes conceitos cênicos. Em primeiro lugar, para investigar como as tecnologias incrementam o “efeito estético e o sentido do espetáculo, seu impacto emocional e sensorial, sua conjugação de significados e associações simbólicas, e seu poder intelectual” (DIXON, 2007, p. 39-40), partiremos da proposta das *performances digitais*, de Steve Dixon.

O termo abarca o largo escopo de “todos os espetáculos performáticos nos quais as tecnologias computacionais desempenham um papel-chave, e não auxiliar, em termos de conteúdo, técnicas, estéticas ou formas de apresentação” (ibid., p. 3). Não restringindo-se apenas a englobar as produções de essência teatral, incluindo também instalações artísticas, *happenings* e espetáculos correlatos, o trabalho de Dixon nos permite pensar não na ferramenta como aspecto essencial, mas de que modo a tecnologia digital e informática altera fundamentalmente a concepção de uma dada obra (BARDIOT, 2013).

Dentro do guarda-chuva conceitual das performances digitais, podemos encontrar terminologias mais específicas, como aquela teorizada por Nadja Masura: *digital theatre*, ou teatro digital, em tradução livre. O conceito refere-se às produções teatrais ao vivo — o que permite com que a autora separe seus objetos de estudo das performances digitais —, pautadas por uma interatividade limitada de mensagens; pela centralidade da comunicação verbal; pela co-presença entre atuentes e espectadores; e pelo emprego de tecnologias digitais no desenvolvimento da experiência (MASURA, 2020, p. 6).

A partir destas quatro propriedades, pode-se apreender espetáculos que: fomentam interações público-plateia impulsionadas pelos recursos dos meios digitais, mas sem esfacelar todas as fronteiras da relação teatral, não transformando espectadores em atuentes e vice-versa; são baseados sobretudo na linguagem falada, de modo a distingui-los de outras apresentações marcadamente resultantes dos campos da dança, da performance ou da música; utilizam as qualidades da conexão humana em conjunção à flexibilidade das comunicações digitais; e possuem, como condição necessária, a presença central das mídias digitais em sua concepção (MASURA, 2020, p. 8):

O espetáculo precisa utilizar a tecnologia digital como parte essencial do evento artístico primário, não somente para fins de arquivamento ou transmissão. A tecnologia digital pode ser utilizada para criar, manipular, ou influenciar o conteúdo. A mídia digital não é definida através da presença de um tipo de tecnologia de hardware ou configuração de software, mas por suas características de flexibilidade, mutabilidade, fácil adaptação e capacidade de processamento em tempo real. É a habilidade de modificar o som, a luz, as imagens, o vídeo, a animação e outros conteúdos que podem então ser disparados, manipulados, reconstituídos, e transmitidos em relação a outros impulsos. Isto define a natureza essencial do formato digital. A informação digital possui a qualidade do puro potencial digital, que pode ser visto como paralelo ao potencial da imaginação humana. (MASURA, 2020, p. 7-8)

Da abrangência do conceito de Dixon à especificidade do de Masura, é possível alocar “A Arte de Encarar o Medo” no escopo de ambos os termos. Uma das principais estratégias do espetáculo, por exemplo, é o incentivo à interação do público com os atuentes; em duas cenas, o texto de “A Arte de Encarar o Medo” abre espaço para a inserção da “voz” dos espectadores: antes do início do espetáculo, dois representantes do elenco dos Satyros pedem para que aqueles dentre os membros do público que assim desejarem compartilhem depoimentos referentes aos seus medos pessoais acerca da COVID-19 ou homenagens a familiares e amigos que faleceram por conta do vírus. Estes testemunhos são trocados entre espectadores e atuentes por intermédio do *chat* do aplicativo da Zoom e são posteriormente incluídos no decorrer da apresentação.

Ainda tratando das funcionalidades da aplicação, Os Satyros, tal qual a Armazém Companhia de Teatro em “Parece Loucura, Mas Há Método” (FURTADO, 2020), apropriam-se dos recursos do aplicativo de videochamadas para transformá-los em ferramentas cênicas. No caso de “A Arte de Encarar o Medo”, a trupe ressignifica a possibilidade que a plataforma Zoom oferece para gerar planos de fundos virtuais. O recurso, que permite com que os usuários do aplicativo modifiquem esteticamente seus *backgrounds* inserindo fotografias ou vídeos, torna-se uma espécie de projetor no espetáculo em questão — e, ao invés de paredes, são os corpos dos atores que operam como telas, recebendo uma veloz enxurrada de imagens que narra brevemente alguns dos genocídios e crimes perpetrados pela humanidade recentemente.

No entanto, acreditamos que estas conceituações ainda não são suficientes para apreender o fenômeno do teatro via Zoom. É certo que ambas orientam nossa perspectiva para além do espetáculo teatral, de modo a pensar como as mídias digitais influenciam as artes cênicas intimamente. Por outro lado, o que “A Arte de Encarar o Medo” e os espetáculos que o seguiram compartilham entre si, diferentemente de seus predecessores, é uma profunda e muito específica afetação pela lógica de funcionamento das plataformas digitais e do processo de plataformação, exacerbado pelas correntes de virtualização desencadeadas pelos mandamentos de isolamento e distanciamento sociais. Pois plataformas como a Zoom são aplicações informacionais muito particulares de nossa contemporaneidade, *softwares* que vão além da realização de tarefas de edição, captação e projeção de imagens ao vivo; geração e manipulação de realidade virtual e/ou aumentada; e controle de robôs atores, para citar alguns dos exemplos de tecnologias encontradas em performances digitais ou no *digital theatre*.

## **O teatro entre plataformas**

Mais do que simples ferramentas tecnológicas que permitem com que as pessoas “conversem, compartilhem, comentem, namorem, busquem, comprem itens, ouçam música, vejam vídeos, peçam táxis”, plataformas são aplicações “abastecidas por *dados*, automatizadas e organizadas por *algoritmos* e *interfaces*, formalizadas por meio de relações de *propriedade* conduzidas por *modelos de negócios*, e governadas por *termos de uso*” (VAN DJICK et al., 2018, p. 9, grifos dos autores). Mais especificamente, um algoritmo pode ser entendido como “uma unidade básica da área da computação voltado à resolução de

problemas, um conjunto automatizado de instruções [...] que transforma ‘dados em resultados desejados’ [...]” (GROHMAN, 2020, p. 108).

Por sua vez, dados — elementos que estão no centro dos debates políticos desde o caso Edward Snowden, em 2013, e o escândalo das eleições presidenciais dos Estados Unidos de 2018 provocado pela ação da Cambridge Analytica e do Facebook — são o “rastros” deixado por usuários ao navegarem na internet e ao interagirem com dispositivos móveis e com sensores corporais, por exemplo; reunidos, “permitem compor um padrão de comportamento, informações sobre gostos, cores preferidas, imagens repulsivas ou elementos atrativos da atenção do usuário” (SILVEIRA, 2017).

Tal dissecação da anatomia destes programas, bem como de alguns de seus principais componentes, nos permite contemplá-los como peças centrais de nossa sociedade online; nós fundamentais de um sistema socioeconômico cuja promessa é “oferecer serviços personalizados e contribuir para a inovação e o crescimento econômicos” enquanto “organizações estabelecidas, regulações morosas, e despesas desnecessárias” são eficientemente ultrapassadas (VAN DJICK et al., 2018, p. 1). Plataformas são infraestruturas digitais cujos processos econômicos pautam o mercado de trabalho, a busca por relacionamentos amorosos, ofertas de transporte, de aluguel e venda de imóveis, entre inúmeras outras esferas da vida humana, reorganizando o imaginário cultural ao seu redor (POELL et al., 2020, p. 5).

No caso do teatro, poderíamos até mesmo afirmar que ocorre um processo de plataformação específico, aquele que o pesquisador Rafael Grohman, em sua análise sobre a Uber, chama de “plataformação do trabalho”: segundo o autor, trata-se de um movimento para pensar “a dependência que trabalhadores e consumidores passam a ter das plataformas digitais [...] em meio a mudanças que envolvem a intensificação da flexibilização de relações e contratos de trabalho e o imperativo de uma racionalidade empreendedora” (2020, p. 112). Plataformas como a Uber, iFood e a Zoom, cada uma à sua maneira, instauraram uma conjuntura — reforçada pelas normas de distanciamento e isolamento sociais contra a COVID-19 — onde as atividades de trabalho são diretamente “mediadas, organizadas e governadas por meio de plataformas digitais” (ibid).

Enquanto é evidente que a migração dos palcos para as janelas virtuais da Zoom permitiu que parte dos trabalhadores da cultura continuassem operando e, sobretudo, sendo remunerados, ressaltamos que o processo de plataformação afunila as possibilidades de desenvolvimento das atividades que influencia. Exemplo disso é que inúmeros teatros —

incluindo uma das salas dos Satyros, que funcionou por mais de 15 anos — foram fechados durante a pandemia na cidade de São Paulo por conta da falta de bilheteria e da impossibilidade de manutenção dos espaços, mesmo com o auxílio financeiro da Lei Aldir Blanc (MORAES, 2021). Simultaneamente, uma nova modalidade de edifício cênico já se apresenta no horizonte: o chamado Zoome Hall — assim batizado em relação à plataforma de streaming homônima —, auditório com 500 assentos localizado na Avenida Faria Lima, centro comercial financeiro da capital paulista, que contará com “equipamentos para transmitir espetáculos e shows via internet e estrutura preparada para quando for instalada a rede 5G no Brasil” (MENON, 2021).

No caso mais específico dos artistas em si, enquanto é possível analisar a plataformização do teatro pelo viés da riqueza das experimentações cênicas vistas no período da pandemia, também é necessário apontar que os mesmos são obrigados a desempenhar inúmeras funções para além de suas incumbências como atuantes. Desse modo, para analisar a produção de espetáculos via Zoom, também requer-se examinar os procedimentos de atuação remota, incluindo os processos de preparação de elenco e ensaio à distância, e o fato de que, como aponta Rodolfo Garcia Vázquez, diretor da trupe Os Satyros, “no Zoom os atores têm que se desdobrar em uma série de funções técnicas, como a operação de luz e som e a contrarregragem” (BALBI; LOURENÇO, 2020). Ainda, os atuantes precisam lidar com questões técnicas como a manipulação da plataforma em si e as eventuais quedas de conexão de internet, por exemplo — e por mais que sejam cerca de 15 vezes mais baratas do que espetáculos presenciais, peças via Zoom custam aproximadamente R\$ 20 mil, despesa em grande parte relacionada a “equipamentos e funções importadas do audiovisual” (BALBI, 2020), para além dos gastos com a plataforma de videoconferências em termos de hospedagem de salas de reuniões.

Por outro lado, é preciso investigar como plataformas como a Zoom permitem aos artistas novas e importantes formas de cumprir a tripla exigência de “1) traduzir em pixels a potência corpórea do teatro presencial; 2) experimentar novas ferramentas que enriqueçam a linguagem teatral; e 3) problematizar por meio do teatro nossos modos habituais de lidar com as novas tecnologias” (PESSOA, 2020a). No caso dos Satyros, como notamos anteriormente, ocorre a ressignificação do uso do *chat* da Zoom e da possibilidade de projetar imagens nos planos de fundo das janelas virtuais em “A Arte de Encarar o Medo”, promovendo uma interação palco-plateia muito particular à estrutura de uma videochamada e reimaginando uma ferramenta estética da plataforma segundo manifestações das artes visuais conhecidas

como *body art* (arte corporal, em tradução livre). Ao menos em termos estritamente artísticos, Garcia Vazquez e seu codiretor, Ivam Cabral manifestaram entusiasmo: “[...] Nós estamos produzindo arte de forma online, que é o que nos interessa agora, com a urgência e a paixão que nos tomaram. E estamos apaixonados por fazer isso e abrir portas para esse novo mundo” (PRADO, 2020a).

Quanto aos espectadores, que podem beneficiar-se de ingressos mais baratos e do custo zero de uso da plataforma Zoom enquanto convidados das videochamadas (BALBI, 2020), além da possibilidade de acessar a cultura a partir de regiões periféricas, pouco aparelhadas culturalmente e/ou remotas do país (MOURA, 2020), faz-se necessário pensar nas novas “competências cognitivas” (RÉGIS, 2008) que precisam ser desenvolvidas para a fruição de peças em videoconferência. Não é produto do acaso que inúmeras experiências via Zoom, incluindo “A Arte de Encarar o Medo”, veiculem instruções de uso direcionadas ao público — sobretudo no que se refere aos recursos e funcionalidades da plataforma, e ao comportamento que se espera dos espectadores virtuais, uma vez que, assim como no teatro presencial, a plateia também é responsável pela instauração e manutenção dos ritos teatrais, desativando câmeras e microfones de seus dispositivos para que o espetáculo-videochamada não seja interrompido (FURTADO, 2020). Trata-se, portanto, de investigar o desenvolvimento do “conjunto de conhecimentos (saberes), habilidades (saber fazer) e atitudes (saber ser) necessárias para os usos, criações e recombinações de linguagens, interfaces e códigos promovidos pelas tecnologias digitais nas práticas de comunicação e de entretenimento contemporâneas” (RÉGIS, 2008, p. 35).

Existem inúmeros outros ângulos de análise quanto tratamos de plataformas, mas o último que gostaríamos de ressaltar neste momento é o do importante exame da própria plataforma Zoom em si: da constituição de sua infraestrutura digital e de sua estrutura de governança, que já fez com que a companhia responsável pela aplicação estivesse no centro de polêmicas ao redor do mundo, incluindo a transferência não autorizada de dados de seus usuários para o Facebook (MORRISON, 2020) e até mesmo um imbróglio geopolítico envolvendo liberdade de expressão e censura na China (ROHR, 2020).

É fundamental atentarmos às declarações de interesses dos empresários do ramo tecnológico, bem como ao desenvolvimento de novos produtos: a Zoom, por exemplo, já anunciou que lançará serviços de email de agenda inteligente, competindo com a Google e a Microsoft (STATT, 2020); e uma nova aplicação semelhante ao carro-chefe da companhia, voltado para hospedar eventos de grande porte, incluindo recursos nativos para venda de

ingressos — a Zoom Events (CAMPBELL, 2021). Portanto, questionar as agendas das empresas detentoras de plataformas é um passo essencial, inclusive porque estas companhias frequentemente apresentam seus produtos como infraestruturas digitais neutras e igualitárias que simplesmente objetivam facilitar e agilizar processos de comunicação e interação entre usuários (GILLESPIE, 2010, p. 350-351).

Tal posicionamento discursivo não é fortuito: objetiva nublar nosso entendimento de que as plataformas e os algoritmos carregam os vieses e as ideologias de seus programadores e detentores: como qualquer tecnologia, são construídos “a partir do trabalho humano, por exemplo em empresas de tecnologia, mas também são resultados das interações das pessoas comuns com eles. Entretanto, é uma falsa simetria pensar que ambas as atividades estão no mesmo patamar [...]” (GROHMAN, 2020, p. 108-109). Este cenário apenas se complexifica pois os códigos-fontes das plataformas são “fechados, opacos e inescrutáveis. Empresas que desenvolvem *softwares* e algoritmos alegam que eles não podem ser abertos nem transparentes, uma vez que elas precisam proteger seus segredos de negócios e sua propriedade intelectual [...]” (SILVEIRA, 2019).

Assim, para finalizar nossa breve incursão no terreno do estudo de plataformas, e transitar rumo à seção final deste estudo, devemos ter em mente que a sociedade das plataformas

não é uma ordem mundial ideal na qual companhias são perfeitamente capazes de regular a si mesmas e seus usuários estão igualmente engajados no apoio ao bem comum. Não é uma sociedade onde a tecnologia faz dos trâfegos social e econômico perfeitamente transparentes de modo que os governos possam se retirar. Pelo contrário, sociedade de plataformas, até certo ponto, estão se tornando cada vez mais opacas *porque* processos econômicos e sociais estão escondidos dentro de algoritmos, modelos de negócios, e fluxos de dados que não estão abertos ao controle democrático [...]. (VAN DJICK et al., 2018, p. 28-29, grifos dos autores)

## **Teatro Zoom**

Recapitulando o que debatemos até o momento, de modo a encaminharmos a conceituação do *Teatro Zoom*, iniciamos nossa investigação por meio de uma síntese de duas propostas que buscam reduzir o vazio que (teoricamente) existe entre o teatro e as tecnologias imagética e digitais: tanto o trabalho de Steve Dixon quanto o de Nadja Masura nos permitem ir além da persistente crença de que a arte cênica é uma espécie de arte do essencial, refúgio anti-tecnológico (LARRUE, 2011, p. 181). É a partir destes trabalhos que podemos identificar laços profundos e complexos entre os palcos e os produtos dos ambientes virtuais,

considerando que o teatro, sobretudo hoje, “explora o que significa ser humano, tanto universal quanto especificamente. Demanda que consideremos quem somos e o que estamos nos tornando” (MASURA, 2020, p. 280).

Em nossa contemporaneidade, tal arte não pode ser encarada sem um entendimento do que é a “sociedade das plataformas”, conjuntura cujo desenvolvimento vertiginoso foi acelerado no decorrer da pandemia da COVID-19. Seguindo o trabalho de Thomas Poell, David Nieborg e José van Djick (2020), na seção intermediária do presente estudo, defendemos a necessidade de observar os processos de plataformização das atividades humanas, incluindo o fazer e o fruir teatrais, por intermédio dos estudos dos *softwares*, dos negócios e da economia política envolvidos nas plataformas, mas também que “práticas e imaginários culturais são organizados em torno” das mesmas a partir dos usos para fins de trabalho articulados por parte dos usuários (POELL et al., 2020, p. 5).

A despeito das potenciais consequências benéficas da plataformização, há sempre um outro lado. Se o uso das plataformas pode ser positivo, a nossa cada vez mais exacerbada “dependência social e individual das tecnologias da informação e comunicação reforça o modelo de negócios baseado na extração de dados pessoais para fins comerciais, econômicos, culturais e políticos”, uma conjuntura de “servidão maquínica [...] operada no interior das empresas por algoritmos variados e invisíveis, por estruturas de dados opacas que realizam cruzamentos não informados, por dispositivos interconectados de controle e vigilância que corroem a privacidade” (SILVEIRA, 2019).

Feitas estas considerações, propomos conceituar o *Teatro Zoom* como um termo operativo para compreender espetáculos cênicos desenvolvidos para exibição e experimentação em plataformas de videoconferência, apropriando-se dos recursos específicos das mesmas para transformá-los em “vocábulos” da linguagem teatral. Trata-se de um conceito que privilegia a natureza informática, “platafórmica” e comunicacional destas peças, compreendendo de que maneiras as plataformas que sustentam estas obras potencializam o fazer teatral e delimitam a tomada de decisões de todos os atores envolvidos nos processos da cadeia de produção do teatro. Assim, reafirmamos a importância de se observar como a plataformização baliza a ação de artistas, espectadores, produtores, técnicos, donos de espaços teatrais, patrocinadores, governantes e legisladores, entre outros indivíduos envolvidos, reorientando todos os procedimentos na direção das plataformas.

Dado o escopo da presente investigação, é preciso reconhecer que a tarefa de conceituação do *Teatro Zoom* é somente um primeiro passo na direção da apreensão de

fenômenos característicos da sociedade das plataformas, considerando todos os seus paradoxos, controvérsias e questionamentos futuros sobre a relação estabelecida por nós para com as plataformas. Mas acreditamos que, ainda assim, os princípios são necessários: e nisto, o teatro, como forma de expressão do espírito humano, pode ser instrumental para compreendermos não só o que ocorre agora, mas também o que virá pela frente (MASURA, 2020, p. 286).

### Referências bibliográficas

BALBI, Clara. Teatro virtual pode sair mais barato, mas ainda pena para conquistar o público. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 20 de setembro de 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/09/espeticulos-de-teatro-podem-ser-mais-baratos-mas-penam-para-conquistar-o-publico.shtml>. Acesso em: 24 maio 2021.

BALBI, Clara; LOURENÇO, Marina. Teatro feito pela internet agrada público, mas gera críticas de atores. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 12 de junho de 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/06/teatro-feito-pela-internet-grada-publico-mas-atores-se-dizem-insatisfeitos.shtml>. Acesso em: 15 abr. 2021.

BARDIOT, Clarisse. **Arts de la scène et technologies numériques: les digital performances**. Boulogne: Leonardo/Olats, 2013. Disponível em: <archive.olats.org/livresetudes/basiques/artstechnosnumerique/basiquesATN.php>.

BERNAL, Óscar Cornago. O corpo invisível: teatro e tecnologias da imagem. **Urdimento**, Florianópolis, n. 11, p. 177-189, dez. 2008.

CAMPBELL, Ian Carlos. Zoom Events will try to re-create the in-person conference experience. **The Verge**, 19 de maio de 2021. Disponível em: <https://www.theverge.com/2021/5/19/22442919/zoom-live-events-paid-tickets-conferences-chat>. Acesso em: 24 maio 2021.

DIXON, Steve. **Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007.

FURTADO, Renato. Da matéria dos sonhos: A interação na peça virtual “Parece Loucura, Mas Há Método”. In: ALCAR - VI Encontro Regional Sudeste de História da Mídia, Niterói: Universidade Salgado de Oliveira, p. 1-15, 2020.

GARCIA, Rodolfo Vazquez. As formas de escritura cênica e presença no Teatro Expandido dos Satyros. 2016. Dissertação (Mestrado em Teoria e Prática do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

GILLESPIE, Tarleton. The politics of 'platforms'. **New Media & Society**, Thousand Oaks, Califórnia, v. 12, n. 3, p. 347-364, 2010.

GROHMAN, Rafael. Plataformização do trabalho: entre a dataficação, a financeirização e a racionalidade neoliberal. **Revista Eptic**, São Cristóvão, Sergipe, v. 22, n. 1, p. 106-122, 2020.

ISAACSSON, Marta. Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias da imagem. **ArtCultura**, Uberlândia, v. 13, n. 23, p. 7-22, jul./dez. 2011

JOHNSON, RJ. The Art of Facing Fear: Virtual play featuring Alaskan actors explores the world that might be. **Anchorage Press**, Anchorage, Alaska, 15 de setembro de 2020. Disponível em: [https://www.anchoragepress.com/arts\\_and\\_entertainment/the-art-of-facing-fear-virtual-play-featuring-alaskan-actors-explores-the-world-that-might/article\\_50d609d8-f795-11ea-aacd-1bf62be88712.html](https://www.anchoragepress.com/arts_and_entertainment/the-art-of-facing-fear-virtual-play-featuring-alaskan-actors-explores-the-world-that-might/article_50d609d8-f795-11ea-aacd-1bf62be88712.html). Acesso em: 22 maio 2021.

JÜRS-MUNBY, Karen. Introduction. In: LEHMANN, Hans-Thies. **Postdramatic theatre**. Abindgon, Inglaterra: Routledge, 2006, p. 1-15.

LARRUE, Jean-Marc. Théâtralité, médialité et sociomédialité: Fondements et enjeux de l'intermédialité. **Recherches théâtrales au Canada**, Toronto, v. 32, n. 2, p. 174-206, 2011.

MASURA, Nadja. **Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance**, US & UK 1990–2020. Londres: Palgrave MacMillan, 2020.

MENON, Isabella. São Paulo ganha novo teatro com arquitetura pensada para a pandemia. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 6 de maio de 2021. Disponível em: <https://guia.folha.uol.com.br/teatro/2021/05/sao-paulo-ganha-novo-teatro-com-arquitetura-pensada-para-a-pandemia.shtml>. Acesso em: 23 maio 2021.

MORAES, Carolina. Teatros não confiam na reabertura e investem em mais espetáculos virtuais. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 6 de maio de 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2021/05/teatros-nao-confiam-na-reabertura-e-investem-em-mais-espetaculos-virtuais.shtml>. Acesso em: 23 maio 2021.

MORRISON, Sara. Zoom responds to its privacy (and porn) problems. **Vox**, 2 de abril de 2020. Disponível em: <<https://www.vox.com/recode/2020/3/31/21201019/zoom-coronavirus-privacy-hacks>>. Acesso em: 23 maio 2021.

MOURA, Eduardo. Para 67% dos brasileiros, pandemia democratizou acesso à cultura na internet. **Folha de São Paulo**, 20 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/10/para-67-dos-brasileiros-pandemia-democratizou-acesso-a-cultura-na-internet.shtml>. Acesso em: 23 maio 2021.

NUNES, Ana Carolina. "Empolgante e aterrorizante", diz fundador do Zoom sobre crescimento na pandemia. **Revista Pequenas Empresas & Grandes Negócios**, 3 de dezembro de 2020. Disponível em: < <https://revistapegn.globo.com/Negocios/noticia/2020/12/empolgante-e-ateerrorizante-diz-fundador-do-zoom-sobre-crescimento-na-pandemia.html>>. Acesso em: 22 maio 2021

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PESSOA, Patrick. 'Onde estão as mãos esta noite?': encontro de teatro e internet que produz fagulhas. **O Globo**, Rio de Janeiro, 24 de junho de 2020. 2020a. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rioshow/onde-estao-as-maos-esta-noite-encontro-de-teatro-internet-que-produz-fagulhas-24495223>. Acesso em: 23 maio 2021.

\_\_\_\_\_. Crítica: 'A arte de encarar o medo' propõe novas experiências de linguagem. **O Globo**, Rio de Janeiro, 15 de agosto de 2020. 2020b. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rioshow/critica-arte-de-encarar-medo-propoe-novas-experiencias-de-linguagem-24586805>. Acesso em: 23 maio 2021.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DJICK, José. Plataformização. **Fronteiras**, São Leopoldo, n. 22, v. 1, p. 2-10, janeiro/abril 2020.

PRADO, Miguel Arcanjo. Satyros: 'Enquanto discutem o que é ou não é teatro, nós produzimos arte online'. **Os Satyros**, 13 de junho de 2020. 2020<sup>a</sup>. Disponível em: <<http://satyros.com.br/2020/06/13/satyros-enquanto-discutem-o-que-e-ou-nao-e-teatro-nos-produzimos-arte-online/>>. Acesso em: 23 maio 2021.

\_\_\_\_\_. Crítica: The Art of Facing Fear põe Satyros e Darling Desperados na vanguarda do teatro digital global. **Blog do Arcanjo**, 1 de agosto de 2020. 2020b. Disponível em: <https://www.blogdoarcanjo.com/2020/08/01/critica-the-art-of-facing-fear-poe-satyros-e-darling-desesperados-na-vanguarda-do-teatro-digital-global/>. Acesso em: 22 maio 2021.

RÉGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. **Revista FAMECOS**, Rio Grande do Sul, n. 37, p. 32-37, dez. 2008.

RÉGIS, Fátima; TIMPONI, Raquel; MAIA, Alessandra. Integrated, threaded and distributed cognition: a brief discussion of cognitive models in cyberculture. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 9, n. 26, p. 115-136, nov. 2012.

ROHR, Altieres. Ativistas denunciam censura de reuniões virtuais sobre a China no Zoom. **G1**, 12 de junho de 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/blog/altieres-rohr/post/2020/06/12/ativistas-denunciam-censura-de-reunioes-virtuais-sobre-a-china-no-zoom.ghtml>>. Acesso em: 23 maio 2021.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Tudo sobre tod@s**: redes digitais, privacidade e venda de dados pessoais. São Paulo: Edições Sesc, 2017. [E-book]

\_\_\_\_\_. **Democracia e os códigos invisíveis**: Como os algoritmos estão modulando comportamentos e escolhas políticas. São Paulo: Edições Sesc, 2019. [E-book]

STATT, Nick. Zoom may launch an email service and calendar app to compete with Google and Microsoft. **The Verge**, 23 de dezembro de 2020. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2020/12/23/22197057/zoom-email-service-calendar-app-microsoft-google-competition>>. Acesso em: 24 maio 2021.

UMA peça para encarar nosso medo. **Os Satyros**, 2020. Disponível em: <http://satyros.com.br/2021/01/14/uma-peca-para-encarar-o-nosso-medo/>. Acesso em: 22 maio 2021

VAN DJICK, José; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. **The Platform Society**: Public values in a connective world. Nova Iorque: Oxford University Press, 2018.