

TEATRO, AUDIOVISUAL E STREAMING: UMA ANÁLISE SOBRE O FAZER TEATRAL EM TEMPOS DE INCERTEZA PANDÊMICA NA EXPERIÊNCIA PÓS-DRAMÁTICA DA PEÇA *ESPERANDO GODETTE*

THEATER, AUDIOVISUAL AND STREAMING: AN ANALYSIS OF THEATER-MAKING IN TIMES OF PANDEMIC UNCERTAINTY IN THE POST-DRAMATIC EXPERIENCE OF THE PLAY *WAITING FOR GODETTE*

Juliana Wexel
CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade do Algarve
Faro, Portugal
julianawexel@gmail.com

RESUMO

A pandemia evidenciou a necessidade imediata dos artistas de teatro de se adaptarem, em parte, ao circuito do *online*, a produções cênicas em audiovisual e à transmissão assíncrona. Numa condição forçada pela contingência global, artistas do mundo inteiro tem criado novos pontos de contato em termos estéticos e funcionais entre a linguagem teatral e a linguagem audiovisual a partir de multiplataformas e recursos digitais. Ao mesmo tempo em que discussões de ordem pública acirram-se no que tange à subsistência do teatro presencial, seja este pós-dramático ou não, das políticas de incentivo à cultura e sobre o futuro do teatro enquanto ofício nas condições globais atuais, artistas e investigadores ocupam-se em problematizar as implicações conceituais e estéticas que envolvem estas (novas) práticas e sobre em que medida é possível fazer “teatro de fato” em ambientes *online*; ou, ainda, de que maneira é possível manter a condição cênica em registros audiovisuais transmitidos via *streaming* ao vivo ou em espaços repositórios. Este texto propõe discutir parte destas complexidades em um breve relato sobre a experiência de realização da obra *Esperando Godette*, contemplada pelo edital da primeira edição do Ciclo de Teatro e Artes Performativas *Mimesis* da Universidade de Coimbra, em Portugal, realizado em comemoração aos 730 anos de existência da instituição. A peça também integrou o repertório de espetáculos *online* do *Fair Saturday Festival* entre os meses de novembro e dezembro de 2020. Pretende-se analisar neste artigo algumas idiosincrasias da montagem em si, o *leitmotiv* das decisões tomadas ao longo do processo de concepção e adaptação da peça que acabou por tornar-se um espetáculo em registro audiovisual, além de suscitar outras reflexões que correlacionam o fazer teatral, o audiovisual e as tecnologias digitais.

PALAVRAS-CHAVE

Audiovisual, Estética, Pandemia, Teatro, Virtual

ABSTRACT

The pandemic highlighted the immediate need for theater artists to adapt, in part, to the online circuit, to scenic audiovisual productions and asynchronous transmission. In a condition forced by global contingency, artists from all over the world have created new points of contact in aesthetic and functional terms between the theatrical language and audiovisual language from multiplatforms and digital resources. At the same time that public order discussions are taking place regarding the subsistence of face-to-face theater, whether post-dramatic or not, of policies to encourage culture and about the future of the theater as a craft in current global conditions, artists and researchers are concerned with problematizing the conceptual and aesthetic implications involving these (new) practices and on the extent to which it is possible to do “in fact” theater in online environments; or, further, how it is possible to maintain the scenic condition in audiovisual records transmitted via live streaming or in repository spaces. This text proposes to discuss part of these complexities in a brief report on the experience of the work “Waiting for Godette”, contemplated by the edict of the first edition of the *Mimesis Theatre and Performing Arts Cycle* of the University of Coimbra, in Portugal, held in commemoration of the 730 years of existence of the institution. The creation was also part of the repertoire of online shows at the *Fair Saturday Festival* between the months of november and december 2020. The aim of this article is to analyze some of the idiosyncrasies of the editing itself, the *leitmotiv* of the decisions taken throughout the process of conception and adaptation of the play, which ended up becoming a spectacle in audiovisual record, as well

as other reflections that correlate theatrical making, audiovisual and digital technologies.

KEYWORDS

Audiovisual, Aesthetics, Pandemic, Theater, Virtual

0 Introdução

Como bem declara Artaud (2006) em *O teatro e a peste*, “A peste toma imagens adormecidas, uma desordem latente e as leva de repente aos gestos mais extremos; o teatro também toma gestos e os esgota: assim como a peste, o teatro refaz o elo entre o que é e o que não é, entre a virtualidade do possível e o que existe na natureza materializada. (p.24). Nesta nova “peste” contemporânea, estaremos vivenciando, na quase impossibilidade do teatro presencial, uma nova necessidade e urgência do fazer teatral diante do digital?

A partir deste artigo, propõe-se um exercício de reflexão sobre a imperiosa inserção do teatro e das artes performativas em geral no âmbito do virtual, do *online* e do audiovisual em função e no contexto das novas circunstâncias de impossibilidade de presença física a partir da contingência da pandemia. Houve necessidade e emergência em se eleger recursos audiovisuais e de comunicação digital como meios de expressão alternativos ao palco ou aos espaços cênicos, tradicionais ou não, diante da inviabilidade e do risco de encontros presencialmente físicos. Intenciona-se discutir de que modo a atual situação sanitária global e de incerteza sem precedentes tem oferecido novas visões, possibilidades e recursos que atualizam o tema do uso das tecnologias digitais na criação nas artes cênicas e performativas. Interessa-se, também, em problematizar sua inserção em ambiente virtual nestas condições e contexto e contribuir com a discussão sobre os inúmeros desafios os quais esta transposição implica, além do aparecimento de novos paradigmas para o ofício das artes cênicas. Destaca-se, em especial, às noções de presença, virtualidade e temporalidade a partir do ponto de vista do encontro do artista e público e do que entende-se por teatro.

Para tanto, utiliza-se o referencial do teatro pós-dramático como substrato para análise e um estudo de caso da peça *Esperando Godette*, uma adaptação do texto *Esperando Godot*, do escritor e dramaturgo irlandês Samuel Beckett, desenvolvida por esta artista-investigadora em parceria com outros colegas artistas, especialmente para o Ciclo de Teatro e Artes Performativas *Mimesis* da Universidade de Coimbra, em Portugal, em comemoração aos 730 anos de existência da instituição de ensino superior mais antiga do país.

1 Esperando Godette: uma experiência teatral em audiovisual

As experiências das artes cênicas no campo do digital ao longo de 2020 tem sido intensificadas em modo progressivo e variado. Pode-se elencar inúmeras práticas que estão sendo adaptadas aos recursos digitais e de telepresença: criação dramatúrgica remota, exercícios de leitura de textos *online*, ensaios à distância, peças transmitidas ao vivo via *streaming* ou gravadas em recurso audiovisual para serem assistidas em modo assíncrono; peças anteriormente encenadas no teatro com adaptações *online*; encenações transmitidas nos palcos dos teatros onde eram realizadas fisicamente as montagens; exibição de espetáculos em registros audiovisuais prévios, encenação de solos e elenco reduzido para plateias simbólicas formadas por apenas uma pessoa ou poucas pessoas, montagens integrais exibidas via *streaming*, *Youtube* e nos formatos *live* no *Instagram* e *Facebook*, etc. E, ainda, a utilização de recursos como o *SymplaStreaming*, ferramenta gratuita integrada à plataforma *Zoom*, que permite a organização de espetáculos com até 300 participantes em até oito horas de duração e

oferece aos organizadores recursos de gerenciamento que vão desde a venda de ingressos, o controle do acesso dos participantes, a divulgação em redes sociais, entre outros.

Em se tratando de Brasil, constata-se também a intensificação da exploração de conteúdos em plataformas pré-existentes como a *Espetáculos Online* e de empresas como a *Broadway HD* e *Cennarium* que realizam a distribuição de espetáculos teatrais e performativos desta natureza há quase uma década. Além do surgimento de festivais *online*, propostas de formação em teatro *online* ou via *streaming*, linhas de apoio para a cultura e financiamento coletivo e iniciativas como a do TeatroJá, no Teatro PetraGold, onde a proposta é dispor parte do valor do ingresso para a reversão a um fundo solidário de auxílio a artistas e técnicos e, também, projetos notórios para toda a classe artística como *#emcasacomosec*, entre tantas outras.

Para refletir sobre algumas questões nesse sentido, utiliza-se como objeto de estudo o percurso de criação do espetáculo *Esperando Godette*, inserido no Ciclo de Teatro e Artes Performativas *Mimesis* 2020, organizado pela Reitoria da Universidade de Coimbra, e exibido em 27 de outubro de 2020 nas plataformas digitais da instituição. Inspirada na peça *Esperando Godot*, do dramaturgo irlandês Samuel Beckett, *Esperando Godette* atualiza o tema da espera numa comédia dramática onde a velhice e as tecnologias digitais se conectam. Presas no tempo de uma videochamada, duas amigas aguardam em casa pelo único contato capaz de tirá-las de uma espera e de um isolamento sem fim. A história se passa num entrelugar entre passado, presente e futuro, através da evocação da memória, da espera e do desejo de dois corpos anciãos que não acompanham a idade da mente.

Apesar de existir uma notável e quase profética coincidência no enredo da peça com a situação de isolamento e distanciamento atual e o uso das tecnologias digitais para comunicação, a adaptação feminista do texto de Samuel Beckett não foi inspirada a partir e nem por causa da pandemia. Sua autoria e concepção dramatúrgica foram tecidas por esta pesquisadora em parceria com a produtora cultural e atriz brasileira Rosi Ferh ainda em janeiro de 2020. Sua submissão enquanto proposta artística no *Ciclo de Teatro e Artes Performativas Mimesis* ocorreu em fevereiro deste mesmo ano, pouco antes do agravamento da propagação do Covid-19 e da necessidade de confinamento global. Isto posto, já nos meses subsequentes em que se constatou um aumento massivo no uso de recursos digitais como ferramenta de comunicação entre pares em ambientes domésticos, educacionais, profissionais, de criação artística, entre outros, o ato de realizar uma encenação que já contemplava o tema da espera, do isolamento e do uso das tecnologias digitais na comunicação contemporânea, especialmente circunscrita em um contexto de videochamada, pareceu ter ainda maior sentido e relevância.

Em função do *lock down* de 16 de março de 2020, a realização do Ciclo *Mimesis*, que estava prevista inicialmente para os meses de maio e junho, também teve de ser adaptada às exigências do contexto pandêmico. As 27 atividades contempladas no edital público, divididas entre espetáculos e *workshops*, acabaram por ser realizadas no segundo semestre, entre os dias 15 de setembro e 3 de outubro de 2020. Para tanto, houve cortes orçamentários significativos no valor dos recursos direcionado aos artistas junto ao edital original, entretanto também houve um visível esforço por parte da Reitoria da Universidade de Coimbra em não cancelar justo a primeira edição do evento por causa da pandemia. Segundo a declaração de Delfim Leão (2020), vice-reitor para a Cultura e Ciência Aberta da instituição, na programação oficial do circuito, “o *Ciclo de Teatro e Artes Performativas Mimesis* inscreve-se na estratégia de programação cultural anual da Reitoria, fundada em pilares estruturantes” que são o de “valorizar a criação e a prática artísticas e promover a investigação

especializada” além de “contribuir para a diversidade e qualidade da programação cultural e para o desenvolvimento e fidelização de públicos”. De acordo com Leão, a iniciativa pretendia “revigorar a centralidade histórica da Universidade de Coimbra neste domínio de atuação artística, com destaque para a expressão dramática, robustecendo a sua presença em redes culturais mais amplas, em laboratórios artísticos e em iniciativas relevantes de reflexão estético-performativa”.



Fig. 1 e 2: Os dois sets de gravação da adaptação dramaturgica feminista da obra de Beckett em *Esperando Godette*, com as atrizes Rosi Ferh e Juli Wexel (da esquerda para direita)

Após a confirmação de que o *Mimesis* de fato seria realizado apesar dos adiamentos e de corte de recursos, a equipe de *Esperando Godette* realizou duas visitas técnicas na cidade de Coimbra para fins de estudo e definição do local de realização da montagem. A época, elegeu-se o espaço externo do horto do Jardim Botânico da cidade como palco para apresentação da peça. A escolha se deu por dois motivos que, mutuamente, se correspondem: primeiramente, pelo anseio artístico de ocupação de um espaço público de acesso central e, em segundo lugar, em função da necessidade de se evitar aglomerações em espaços fechados e reduzir riscos de contágio com a realização de eventos culturais *outdoor*. Ali também seria possível providenciar uma disposição de cadeiras espaçadas no local definido para distanciamento da plateia, em respeito à segurança sanitária; também dispor de recursos de iluminação adequados para a ambientação da peça e, principalmente, em termos cenográficos, compor ambos os universos ficcionais das personagens, além de que um dos cenários da peça poderia ser retroprojetado na porta de entrada da estufa do horto do Jardim Botânico de Coimbra.

Ao longo da construção dramaturgica de *Esperando Godette* entendeu-se que a inserção da personagem Gogo no espaço de *ivagi-*

*nation*¹, a instalação artística realizada na residência desta investigadora, faria sentido justo por uma sintonia conceitual em função de seu caráter de *gender* e por esta mesma instalação dialogar com o universo ficcional e doméstico da personagem. Neste sentido, utilizou-se uma adaptação desta obra de média-arte digital como recurso de composição cênica de *Esperando Godette*.



Fig. 3: Estudo de retroprojeção de cenário *ivagination* em *Esperando Godette* na porta principal da estufa do horto no Jardim Botânico de Coimbra, Portugal

A montagem foi sendo constituída entre os meses de março e setembro de 2020 e, na maior parte do tempo, à distância. Nessa dinâmica remota, foram tomadas medidas que vão desde a tomada de decisões dramaturgicas, técnicas e de ordem cenográfica, como iluminação e eleição dos elementos de cena, concepção de figurino e maquiagem, modificações textuais e de roteiro, a construção das partituras corporais, as movimentações e marcações de cena, trilha sonora, entre outras questões. Os ensaios ocorreram ao longo dos meses de julho, agosto e setembro, quase integralmente na modali-

¹ Mais detalhes sobre esta obra *ivagination* estão disponíveis no link: <https://dmad.online/> da exposição *online Re>>connecting* do evento *ONLINE*, promovido pelo Doutoramento em Média-Arte Digital da Universidade Aberta de Lisboa e Universidade do Algarve. Pode-se também conhecer o relato sobre o processo de criação de *ivagination* no artigo “Desafios da curadoria em média-arte digital: relatos sobre o artefacto interativo *ivagination*, uma des-instalação em tempos de distanciamento social” apresentada e publicada na INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL CREATION IN ARTS AND COMMUNICATION, ARTeFACTo 2020, em Faro.

dade virtual: primeiramente através de leituras cênicas com o recurso de chamada de áudio e vídeo, via chamadas telefônicas por *WhatsApp* e, posteriormente, via plataforma *Zoom*. Ambas as atrizes e a equipe técnica estavam sediadas em Lisboa e região e apenas o ator Orã Figueiredo estava no Rio de Janeiro, Brasil. O artista chegaria em Portugal somente três semanas antes da apresentação da peça, tendo ainda de passar pelo período de quarentena antes de ter contato direto com a equipe e o público. O atraso de sua chegada também deu-se em função da pandemia e sua presença em solo português teve de ser justificada oficialmente ao governo português, a partir de um comunicado emitido pela Reitoria da Universidade de Coimbra, bem como pela Associação Renovar A Mouraria, que apoiou a realização da montagem.

Ao longo do período de trabalho, além do desafio de se lidar com a incerteza quanto à realização do espetáculo em função da volatilidade das regras da Direção Geral de Saúde (DGS) no país, o segundo maior desafio do processo de criação de *Esperando Godette* foi o surgimento da necessidade de transpô-la para o plano audiovisual após meses de concepção da peça. Neste caso, não somente por questões sanitárias, como já era previsto, mas também por questões de mudanças de ordem climática na região de Coimbra na semana do Ciclo *Mimesis*. Visto que a apresentação ocorreria em espaço público a céu aberto, e em função da situação emergencial e institucional não oferecer outro espaço senão o local previamente estabelecido do horto do Jardim Botânico, abriu-se mão, portanto, de realizar o evento *in loco* junto à transmissão ao vivo via *streaming* e optou-se, por fim, em transformar o espetáculo teatral em um registro audiovisual e em exibição assíncrona.

O terceiro e derradeiro desafio neste contexto foi a limitação de tempo disponível para realizar a transposição do teatral para o audiovisual, visto que a equipe dispunha de apenas uma semana para redimensionar o projeto no intuito de torná-lo executável. A escolha também foi contingente: ou se participaria do Ciclo *Mimesis* através do produto cênico audiovisual ou a oportunidade de realizar o espetáculo se perderia por completo para aquela oportunidade e em função das inúmeras variáveis que impactavam a realidade dada. Por fim, entendeu-se que o mais indicado seria dedicar o curto tempo disponível à busca de uma linguagem audiovisual que pudesse oferecer, mesmo que às pressas e sem uma condição ideal, um resultado artístico que se aproximasse do universo dramático teatral e que pudesse resistir às intempéries do contexto: intempéries estas tanto reais quanto figuradas. A obra, que já se tratava de uma adaptação a partir de um texto pós-dramático de Beckett, foi submetida à uma segunda adaptação de linguagem a partir de seu original.

Como já mencionado, o universo ficcional de *Esperando Godette* trata de um contexto de comunicação síncrona e *online* via videochamada entre duas personagens. O espaço ficcional de uma delas é o mesmo local de *ivagination*, uma “des-instalação” artística do gênero *site-specific* que transforma o corpo da casa em corpo de mulher e que também foi adaptada ao contexto da pandemia em sua origem e que, por fim, tornou-se o ambiente doméstico da personagem Gogo. Sendo assim, a concepção dos cenários de *Godette* tornaram-se dois *sets* distintos de gravação². Um dos *sets*, o qual contemplava o cenário de *ivagination*, permaneceu inalterado ao plano inicial, recebendo apenas uma adequação no sistema de iluminação através de um ponto de luz e um filtro, que atenuou o efeito *neon* e das luzes de *led* do espaço da instalação original. A ideia de retroprojeção em cena também foi abandonada. Fez-se a escolha pela utilização de uma câmera frontal, visto que esta ocuparia o mesmo ponto de vista de uma câmera de *smartphone* em uma comunicação por videochamada. Em termos de direção de fotografia, esta escolha manteria a profundidade desejada do cenário. Entretanto, a linguagem encontrada para a cap-

tação de ambos os *sets* limitou-se ao registro frontal para solucionar a problemática urgente de não se poder atuar no local original de apresentação da peça.

Decidiu-se realizar o registro da encenação de cada personagem separadamente, sustentando os diálogos e o jogo cênico entre os atores como se a peça estivesse acontecendo ao vivo na tentativa de manter o mais preservada possível a aura (Benjamin) da encenação. A maior dificuldade foi oferecer uma qualidade de luz semelhante à que seria utilizada no espaço cênico *in loco*. O registro do áudio dos atores foi feito com o uso de microfones de lapela. Na gravação do segundo *set* foram utilizadas três câmeras *FHD*. O espaço que correspondia à casa da personagem Go foi montado na sala de estar da residência da atriz Rosi Ferh, em Lisboa, com os mesmos elementos de cena que seriam utilizados para ambientar o espaço cênico na parte externa do horto do Jardim Botânico de Coimbra.

Para tanto, a personagem Go dispunha de um *smartphone* em cena, para o qual se dirigia em cada momento de conversa, réplica ou tréplica com a personagem Gogo. Nessa escolha, manteve-se o ponto de vista o qual o espectador teria se estivesse acompanhando presencialmente a peça ou se esta fosse transmitida via *streaming*. A edição do material captado foi realizada ao longo de dois dias e duas noites e optou-se por um guião simples que mantivesse em termos imagéticos a ideia de um diálogo por videochamada, sem desejar-se imitar o *design* de uma plataforma digital específica qualquer. Ou seja, na urgente adaptação, buscou-se preservar ao máximo a linguagem que seria utilizada em cena.

No processo de criação de *Esperando Godette*, o produto artístico “entregue” passa pelo que Lévy (2007) denomina como *processo de transformação de um modo de ser para outro*. O espaço físico do palco ou dos espaços cênicos tornaram-se *sets* de filmagem e um deles foi substituído pelo espaço da casa de uma das atrizes. O lugar da plateia tornou-se a casa do público e o modo de interação não ocorreu em tempo real, somente em contato posterior, a partir das mensagens expressas na própria plataforma após a audiência do espetáculo e dos *likes* na postagem. A exibição do “espetáculo gravado” ocorreu no mesmo horário marcado em que aconteceria o evento em cena, às 21h do dia 27 de setembro de 2020, na página do *Facebook* da Universidade de Coimbra. Durante este horário e ao longo dos 48 minutos e 45 segundos de exibição audiovisual, constatou-se um número de 400 visualizações da peça audiovisual. Mais de um mês após a postagem, identifica-se na mesma postagem em torno de 1.900 visualizações e uma sequência de comentários que ilustra, em parte, a percepção da “plateia virtual” sobre a obra. Nesse sentido, concorda-se com Barraza quando diz que “*Para Romero (2020) hay otras implicancias que tienen que ver con el manejo del tiempo, que se relacionan con la artesanía de la dramaturgia*” e que deve-se considerar “*además de trabajar un producto con características audiovisuales, este se exhibirá através de un soporte virtual con el cual el público actúa de manera muy distinta a la del espectador que asiste a una sala de teatro.*” (p. 278). A partir desta restrita relação com o público, a aura (Benjamin) da peça em questão tornou-se outra coisa, um fenômeno que, no momento, seria inviável denominá-lo.

A peça *Esperando Godette* também integrou o repertório de espetáculos *online* do *Fair Saturday Festival* entre os meses de novembro e dezembro de 2020, onde a audiência definiu o preço do ingresso e parte dos mesmos recursos foram destinados à ASA, a Academia Senior para Idosos e à ANGES, a Academia Senior para Idosos, em Portugal.

2 Teatro em ambiente virtual é teatro?

Criador do conceito de teatro pós-dramático, Lehmann (2013) afirma que “o teatro nessa sociedade dominada pela mídia oferece a alternativa de uma comunicação ao vivo e real”. O pensador caracteriza o teatro na atualidade como “cinema tridimensional” e a performan-

2 A captação, iluminação e edição foram tecnicamente executadas pela equipe da *Write Frame* de Lisboa.

ce, como parte do teatro pós-dramático, e que também “se servem da possibilidade de comunicação ao vivo”. Diz ele que “há algumas dimensões do teatro pós-dramático que simplesmente não são performance: dramaturgia visual, híbridos de teatro, instalações e outros.” (Lehmann, 2013, p. 875.). Doze anos depois da sua conceituação, o autor revisa sua teoria e a mantém. Um instrumental que serve, em parte a se pensar que a própria ideia do pós-dramático oferece por certas complexidades ao repensar-se a estrutura do teatro como arte que deve acontecer na presença física das atrizes, dos atores e do público.

Discussões do gênero que fazem parte do cenário entre a relação das tecnologias digitais na construção de novas estéticas e linguagens nas artes performativas, antes mesmo antes da pandemia, obtiveram ainda maior relevância, novos pontos de vista e confrontos necessários com relação à inserção do panorama do teatro nas linguagens digitais ou vice-versa. Veiga (2017) menciona aspectos essenciais do fenômeno teatral ao propor um modelo de criação de performances generativas no âmbito do Teatro da Totalidade, o então Teatro Generativo da Totalidade e relembra que a escola Bauhaus defendeu uma abordagem para teatro que visava integrar a tecnologia com o desempenho do ator, a partir da proposta de Moholy-Nagy. Veiga aproxima essa importante visão sobre a performance do ator e evoca a ideia de um “corpo sem órgãos”, conceito original do Teatro da Crueldade de Antonin Artaud, do qual Deleuze e Guatarri utilizam-se:

Quando vemos uma apresentação teatral, a experiência é única. A interpretação individual e a entrega em geral são exclusivas não apenas para a expressão específica da peça, mas também para a audiência. Um desempenho subsequente provavelmente será diferente desde o primeiro. Esta é uma força que o teatro e as artes cênicas se sobrepõem ao cinema, vídeo, fotografia, pintura ou escultura, onde repetir visualizações podem revelar detalhes perdidos, mas as peças são estáticas e imutáveis. E esta força é compartilhada com arte digital, através de aleatoriedade controlada e interatividade. As artes cênicas implicam em diferentes visualizações e experiências. A relação entre o(s) artista(s) e o público é (são) a chave para a experiência e cria um vínculo humano mais profundo³. (Veiga, 2017, p.34)

Na construção dramaturgica, “às vezes, a referência à narração fílmica entra em jogo. Diretores como Robert Lepage fazem uso sofisticado do estilo cinematográfico, vídeo, filme, narração épica, colagem e outros dispositivos tecnológicos.” (Lehmann, 2013, p. 869). Ou mesmo no diálogo entre videogames e a dramaturgia há a aproximação desses dois campos inteiros, onde evidentemente a interatividade do fruidor está no centro da linguagem e este assume, em certa medida e em certos gêneros, as vezes de “ator”. Como por exemplo na experiência de encarnar o papel de protagonista nas histórias de *adventure game* ou jogo de aventura, que na *game culture* trata-se de um gênero onde o *player* assume o papel principal em uma história interativa impulsionada pela exploração e solução de quebra-cabeças. A título de ilustração, um exemplo disso é o *game Life is Strange*, videogame do qual esta pesquisadora já fez uso, produzido pelo estúdio francês DONTNOD Entertainment e publicado pela Square Enix com vistas a revolucionar a linguagem de histórias interativas baseadas em múltiplas escolhas e consequências. Nesta história, o jogador ou *player* que frui da experiência em *Life is Strange* encarna a protagonista Max, uma jovem estudante norte-americana de 18 anos, que retorna à cidade natal, Arcadia Bay, litoral de Oregon (EUA) para estudar fotografia numa escola de artes local, a *Blackwell Academy*. Nesse retorno, Max reencontra sua melhor amiga de infância,

Chloe e ambas iniciam um percurso de investigação para desvendar o desaparecimento de Rachel, uma estudante da mesma escola. Em meio à trama, Max descobre que tem o poder de retornar no tempo e mudar o fluxo dos acontecimentos. Além de ter domínio sobre as escolhas da protagonista, o usuário tem o poder de decidir em que momento esse retorno no tempo acontece ou não.

Pode-se dizer que não é preciso ser um *player* habitual para “atuar” na história, já que a interação se dá em uma jogabilidade bastante simples, ao estilo *point and click*, o mesmo utilizado em filmes interativos. Além disso, *Life is Strange* dispõe de uma narrativa circunscrita nos gêneros drama, colegial, aventura, sobrenatural, adolescência-vida adulta, referenciada para maiores de 16 anos e a narrativa é também carregada de uma série de referências ao mundo *nerd*, à cultura *pop*, ao feminismo e *queerness*⁴. É um tipo de relação com o virtual onde o jogador assume as decisões do personagem e a dramaturgia, neste caso, oferece ao *player* a possibilidade de agir pelo virtual numa ação protagonista dentro do universo ficcional de múltipla escolha. Já ao se pensar na relação de um ator propriamente dito com o ambiente virtual, completamente diferente da interação de um jogador que assume o papel de “ator” no ambiente *gamer*, sua relação com o corpo se modifica. Pavis (2015) aponta que “sob o risco de confundir seu corpo real com seu corpo virtual, de estar tanto presente como ausente, o ator do futuro próximo está em busca de um outro corpo e sobretudo de uma outra concepção de corpo” (2015, p. 42).

Ainda se tratando de atuação no virtual, outras experiências internacionais e já documentadas em reflexões científicas também ilustram a condição atual de uma quase impossibilidade de se fazer teatro presencial e de buscas por alternativas no digital e no audiovisual de modo semelhante. Diferentemente de *Esperando Godette*, que como já anteriormente mencionado havia em sua gênese a utilização das tecnologias digitais como argumento antes mesmo do desencadeamento da pandemia, algumas experiências dramaturgicas tem se valido dos temas que envolvem o contexto do estado de emergência global: as circunstâncias da quarentena, o tema do isolamento, da solidão, da incerteza quanto ao futuro, dos abismos sociais que se acentuaram e seguem se acentuando durante este ano atípico de 2020, etc.

No artigo “*Un teatro para la pandemia: alternativas para la creación escénica en tiempos del nuevo coronavirus en el Perú, a propósito del proyecto virtual «Sin filtro» del Teatro Británico*”, Barraza (2020) relata o processo criativo de quatro peças que foram desenvolvidas durante os meses de isolamento social e transmitidas *online*. A escolha artística foi a de exibir o conteúdo via plataforma *Zoom* e utilizar na dramaturgia e na criação textual os temas que envolveram o grupo ao longo dos primeiros meses de confinamento, como explicita quando afirma que:

Sin embargo, tanto en el Perú como en otros lugares del mundo afectados por la pandemia, pronto han comenzado a aparecer proyectos, impulsados por artistas escénicos, que buscan vías de solución mediante el uso de soportes digitales. Si ante la pandemia el mundo se digitaliza, tal vez el teatro también debería hacerlo. Esta parecería ser la idea que ha motivado a artistas escénicos de todo el planeta a intentar un teatro que se ha empezado a producir según los esquemas de los soportes virtuales con los que hoy se desarrollan la mayoría de las actividades desde el confinamiento. (...) aparte de las temáticas y de la discusión acerca de la presencialidad, las condiciones de producción

4 Ver referência em Drouin, R. A. (2019) ‘Games of archiving queerly: artefact collection and defining queer romance in *Gone Home* and *Life is Strange*’, *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 16, pp. 24-37.

3 Tradução desta investigadora.

y representación generadas por el carácter virtual del proyecto «Sin filtro» habrían incidido en otros aspectos referidos al espacio, al manejo del tiempo y al trabajo con el actor; sobre los que valdría la pena reflexionar, pues serían transversales a la posibilidad de un teatro desde el soporte virtual, ya sea en vivo o grabado. (Barraza, 2020, p.275.)



Fig. 4: Registro das gravações do personagem Marcelo, interpretado pelo ator Orã Figueiredo, no segundo set de *Esperando Godette*

No Brasil, o Teatro Oficina Uzyna Uzona, um dos célebres grupos de teatro que em 2021 completará 60 anos de existência e atuação, transmite suas peças em tempo real desde 2007. Em 2015, esta artista-pesquisadora esteve no “Terreiro”, prédio que abriga a companhia teatral no bairro do Bexiga em São Paulo, para assistir à última apresentação da adaptação de *O Banquete*, de Platão, uma das montagens de uma série de apresentações os quais José Celso Martinez Corrêa, fundador e diretor do grupo, dá nome de *Espetáculos Rituais*. Na ocasião, esta investigadora pode observar, como espectadora, que tanto o trabalho em cena dos atores, chamados de *tecno artistas*, quanto o da equipe de filmagem e de transmissão ao vivo *online* era integrado, mas articulado em linguagens distintas e complementares. As apresentações seguem disponíveis no canal do *Youtube* do Teatro Oficina. Durante o ciclo de pandemia, o grupo tem se valido da iniciativa do projeto *Teatro Oficina Digital* para intensificar a realização dos espetáculos *online* na impossibilidade de uma plateia presencial *in loco*.

Nesse sentido, a ex-integrante do Teatro Oficina, diretora e iluminadora teatral, docente e pesquisadora em Artes Cênicas do Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP) Cibele Forjaz reforça a visão de que é possível fazer teatro virtual⁵, desde que este aconteça em tempo real. Ao contrário, para outros estudiosos como Barraza, que também valeram-se da prática do processo criativo teatral a partir do virtual ao longo deste ciclo de imprevisibilidade coletiva:

Sin embargo, ninguno consideraría este formato como una posible evolución del teatro. Abrill (2020) lo define más bien como una utopía, pues considera que el teatro nunca podrá pasar a un formato virtual” e conclui que “se trataría, entonces, de un paso coyuntural que pretende dar visibilidad y continuidad al trabajo, pero con conciencia de lo que se está creando. Más bien podría definirse como algo

que se encuentra en un punto intermedio entre dos cosas. Algo que no deja de ser teatro, pero que tampoco es del todo cine o producto audiovisual.” (Barraza, 2020, p. 275)

Artaud, como relembra Brie (2020), “Fue el primero en hablar de un teatro virtual, no para reemplazar al actor con su imagen, sino para crear una alquimia, una nueva composición en la escena, con los actores y los espectadores donde los elementos del teatro adquirieran otra fuerza y otro valor: el cuerpo, la luz, la danza, la voz, el canto, la música y los objetos.” (Brie, 2020, p. 367). Mas esta virtualidade dialoga com a ideia de imanência, não a que refere-se Barraza:

Como señala Vizcarra, las consideraciones sobre el espacio en la representación desde lo virtual implican aspectos en cuanto a la no presencia del espectador y también del actor. Ambos se encuentran en un espacio que es indefinible. Pero esta circunstancia no solo afecta la representación de la obra. Es un tema al que los artistas escénicos nos enfrentamos desde el proceso de ensayos, donde todos debemos asumir el trabajo en una especie de soledad compartida. Y esto afectaría, sobre todo, el trabajo del actor. (Barraza, 2020, p. 276)

Em Portugal, o Laboratório de Experimentação Cênica *O Canto do Bode*, com atuação física em Lisboa e do qual as autoras de *Esperando Godette* fazem parte do corpo de pesquisadores, também valeu-se do recurso dos encontros remotos para a continuidade de seus trabalhos em investigação cênica. A partir da situação de *lock down* em Portugal, o grupo, liderado pelo diretor carioca Vitor Lemos, também docente universitário e investigador, estendeu a ação local à participação remota de outros artistas brasileiros que iniciaram a participar dos encontros desde as suas casas, em especial, no Rio de Janeiro, e de modo remoto através dos encontros intitulados *Estudos online sobre o ator*. Por uma escolha funcional e de fidelidade ao que se compreende como fenômeno teatral, Vitor Lemos, em entrevista a esta pesquisadora, afirma que elegeu dar continuidade à ação remota somente ao estudo teórico, por entender ser essencial manter ativas as atividades do coletivo. E, também, a partir das regras de distanciamento, realizar a manutenção dos encontros físicos sem buscar, necessariamente, o envolvimento de outras linguagens tecnológicas e audiovisuais no trabalho já desenvolvido.

3 Teatro ao vivo ou gravado?

A partir das referências supracitadas, é inevitável que se reporte aos primórdios das produções dramatúrgicas televisivas e que haja, em certa medida, uma comparação entre estas e as iniciativas via *streaming* em tempo real e à hipótese de que dialoguem mais propriamente com o início das transmissões televisivas na modalidade ao vivo do que, verdadeiramente, com a ideia de teatro. Mas limitar estas iniciativas a uma interpretação reducionista pode demonstrar-se simplista, em especial, quando se revisita parte da história da relação do teatro com as linguagens audiovisuais ao vivo e gravadas.

Segundo uma primorosa pesquisa de Borges (2007), quando Samuel Beckett criou suas telepeças para a British Broadcasting Corporation (BBC), em Londres, e para a rede pública de televisão alemã *Süd-deutscher Rundfunk* (SDR) no período de 1960 a 1986, “o dramaturgo irlandês inseriu o teatro no universo televisivo”. Visto que “a busca pela desconstrução da linguagem escrita levou Beckett a se interessar por outras formas de expressão, como a música e a pintura, que acabaram influenciando os seus trabalhos audiovisuais” (Borges, 2007, p. 151) e “estes apresentam a possibilidade de explorar as imagens e os sons e romper com a superfície das palavras, dando lugar ao que Deleuze se refere como o ‘aparecimento repentino do vazio

⁵ Discussão empreendida no link ECA Debate - “Teatro remoto e presença virtual” <https://www.youtube.com/watch?v=mUSCCaQ5ew&t=6163s>

ou do visível *per se*, do silêncio ou do som *per se*” e que “nos meios audiovisuais, a inexpressibilidade das palavras ganha um novo estatuto, pois elas perdem a sua materialidade ao se tornarem as vozes da memória e da imaginação” (Borges, 2007, p. 151). Peter Brook também inseriu *Shakespeare e Hamlet* na linguagem audiovisual, Lars Von Trier constituiu uma dramaturgia cinematográfica num espaço teatral na criação de *Dogville*, bem como o cineasta italiano Pier Paolo Pasolini deu vida cinematográfica à tragédia grega de Eurípedes na inesquecível atuação de Maria Callas em *Medeia*. Isto apenas para citar algumas obras primas híbridas que são resultado de um diálogo entre estas linguagens artísticas.

Em certa medida, a experiência de gravar *Esperando Godette* em audiovisual mobilizou esta pesquisadora a revisitar e aplicar recursos apreendidos em uma outra experiência de produção do mesmo gênero, vivenciada seis anos antes, e baseada em registro de uma peça teatral. No inverno de 2014, esta pesquisadora participou de uma formação intitulada *Film and Theater*, orientada pela diretora italiana Chiara Crupi, do Odin Teatret Film, em Holstebro, na Dinamarca. O *workshop* oferecia uma ocasião para a experimentação e análise sobre a intrincada relação entre teatro, cinema e audiovisual e o delicado exercício de documentar performances teatrais, levando em consideração a fidelidade à obra original, a eficácia da tradução para uma linguagem cinematográfica e/ou audiovisual e, em especial, o ponto de vista de quem o realiza. Ofereceu-se uma breve fase introdutória de análise teórica usando exemplos de filmes de performances e história do Odin Teatret; edição e montagem utilizando material de arquivo e documentação audiovisual produzida durante o *workshop* e também do próprio acervo de registro do Odin Teatret, substancialmente concebido pelo ator Torger Wethal e do acervo de registros do teatro laboratório de Jerzy Grotowski. O objetivo da pesquisa era ter acesso a conhecimentos básicos sobre como filmar espetáculos de teatro, refletir sobre as características da realização da documentação teatral e detectar potencialidades, dificuldades e possíveis linguagens e chaves de expressão audiovisual do universo cênico em questão e, por fim, conduzir uma gravação em vídeo das atividades da residência do teatro produzida pelos participantes.

O *workshop* destinava-se a estudantes e praticantes de teatro interessados nas técnicas de produção de vídeo das suas performances e a cineastas interessados em desenvolver a sua experiência confrontando a situação particular da filmagem de uma representação teatral. O *workshop* incluía também uma entrevista com o diretor Odin Teatret, Eugenio Barba e encontros com atores e produtores do Odin Teatret e com a equipe do Odin Teatret Archive. O objetivo central do trabalho era o de criar estratégias para registro em audiovisual da peça *The Clinic of the Blind*, que estava sendo desenvolvida junto ao grupo de teatro *Laboratorio di Altamira*, do diretor italiano Pierangelo Pompa, que desde 2006 trabalhava diretamente como assistente do diretor Eugenio Barba e que, à época, realizava suas pesquisas na Nordisk Teaterlaboratorium na ISTA, International School of Theatre Anthropology.

Ao longo do processo, que durou duas semanas, artistas-investidores da Argentina, Itália e Índia foram organizados em 3 grupos para registro audiovisual da peça. Cada grupo criou estratégias diferenciadas para registrar a obra cênica, oferecendo, assim resultados também distintos. Um grupo optou por seguir o ponto de vista do diretor ao longo dos ensaios, um segundo grupo buscou recontar a história a partir de objetos cênicos e o terceiro coletivo decidiu direcionar a atenção dos registros aos gestos dos atores para, somente então, criar um guião de gravação do espetáculo. Como resultado destes estudos, independentemente das escolhas estéticas, cada registro audiovisual acabou por tornar-se uma obra derivada e distinta do espetáculo teatral. A atriz da companhia e autora do livro *Pedras D'água, bloco de notas de uma atriz do Odin Teatret* Julia Varley relatou que, ao longo de seus mais de 40 anos de carreira, assistiu a poucos

espetáculos seus registrados sem jamais reconhecer nos registros a essência do trabalho teatral. Em seus escritos, Varley relata que “é a qualidade orgânica das ações da atriz que decide a vida do espetáculo”. E, verdadeiramente, ao se analisar o resultado do espetáculo *Esperando Godette* a partir das inúmeras variáveis e atravessamentos relatados até culminar em uma obra audiovisual, pode-se afirmar que a experiência foi enriquecedora também enquanto exercício artístico com um certo nível de frustração e “fracasso”, como relembra Borges (2007) sobre o desejo de Beckett em relação ao substantivo: à espera do acontecimento teatral e de uma oportunidade do encontro físico com o público.

4 Considerações finais

Para Ludwik Flaszen (2010), “o contato entre espectadores e atores” é “baseado na contiguidade física, face a face” o que “constitui algo sem o que não é possível imaginar o teatro”. (p.85) O *timing* da encenação, as trocas de olhares com o público, o próprio jogo entre atores e público, o *feedback* instantâneo, os silêncios vazios ou preenchidos, as reações imprevistas da plateia, o ambiente que se carrega no ápice de uma ação dramática, os risos largos que acenam ao cômico ou a uma ação graciosa do ator, a possibilidade do erro e da repetição, as pausas, o suspense e o ar suspenso, em suma, toda a atmosfera do ambiente que se impregna de contato humano no acontecimento teatral são elementos essenciais ao jogo cênico e que, de fato, ficam limitados, ou extintos até, ao inserir-se uma obra no ambiente virtual em tempo real, e mais ainda na utilização do audiovisual gravado e exibido *on demand*.

Esta seria a relação que produz o fenômeno do teatro de fato e que, por sua vez, torna-o arte feita a partir da interação fisicalizada entre atores e público *per se*, natureza a qual não se pode propriamente reivindicar e, menos ainda, reproduzir em uma obra audiovisual ou via streaming. Entretanto, a propósito da ideia de que “o artista do teatro não quer ser um serviçal dos espectadores, não quer tratá-los como espectadores, mas sim, articular algo no palco que esteja nas mentes das próprias pessoas do teatro” (Lehmann, 2013, p. 862), entende-se que, nesse sentido, o processo de criação e realização de *Esperando Godette* proporcionou, mesmo que em um contexto improvisado e imprevisto, alguma experiência contributiva para as experimentações limítrofes entre o teatro, audiovisual e o *online*, em especial no texto pós-pandêmico.

Em outro sentido, pesquisadores e também artistas tem produzido críticas contundentes sobre o modo que artistas tem gerido alternativas à impotência do distanciamento e à impossibilidade de um fazer teatral presencial, como verifica-se na consideração do diretor e dramaturgo argentino Juan Coulasso (2020) mencionada por Baraza (2020), e que expressa em um artigo publicado na revista virtual *Anfibia* uma contrariedade com “*las respuestas rápidas con las que algunos artistas han respondido a la crisis: transmisiones gratuitas de obras pre-pandemia, concursos de escritura en cuarentena, clases por Instagram Live para mitigar la falta de empleo*” (p. 266) e que afirma que “*El virus acaba de arrebatárle al Teatro su arma más fundamental, la única que ha recorrido todas las épocas y continentes, la única que lo vuelve absolutamente singular y lo diferencia de la experiencia cinematográfica y las plataformas virtuales: la presencia en vivo —sin mediación de pantalla— del cuerpo del emisor, junto con el cuerpo del receptor*” (p. 266).

A prescindir disto, muitos trabalhadores do teatro e da performance tem buscado, mesmo em meio à tragédia global, sem o trocadilho da palavra com o significado de tragédia grega, encontrar também no virtual, no digital e no audiovisual, campo “fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitudo da presença física imediata.” (Lévy, 2006, p. 12). E neste sentido “A estética da fisicalidade, assim como da alta tec-

nologia, computadores, internet e vídeo, podem se tornar ferramentas e um ambiente para um despertar do interesse social e político” (Lehmann, 2013, p. 865) e de construções de novas linguagens. Há que se refletir, sim, em que medidas a transposição da linguagem do teatro para o digital torna-se uma simulação (Baudrillard) do teatral e o que perde-se de teatral na divisão entre telas, e se de fato a aura (Benjamin) do teatro perde-se por completo ao estar integralmente inserida num ambiente virtual. Em se tratando da ideia de Staiger, de que teatral e dramático não significam a mesma coisa (Wexel, 2012), é bem possível que essa discussão delongue-se na mesma medida em que se produzirão novas discussões e paradigmas sobre as relações das artes cênicas e das artes performativas com as tecnologias digitais em um mundo pós-pandêmico.

Por fim, o espetáculo de *Esperando Godette*, que se tornou espécie de audiovisual teatral, peça videocênica, vídeo-teatro gravado, etc, foi o resultado de uma união de esforços em produzir alguma obra (e mesmo que de um ponto de vista cenicamente mais conservador, uma peça errática) que atuasse em sintonia e em coro com outras iniciativas artísticas que, mesmo contrariando a tradição teatral (Lehmann), também dedicaram-se a criar realidades cênicas alternativas através de linguagens outras no universo digital diante das adversidades e da impossibilidade do encontro fisicalizado. O desejo e a necessidade em continuar a produzir arte e oportunidades de fruição entre artistas e público em meio às limitações e durante a pandemia tem sido centrais na motivação de profissionais que não tem se furtado ao desafio de encontrar outros modos e meios para o seu ofício criador.

Junto com a necessidade de subsistência econômica e criativa em meio à necessidade de distanciamento físico, experimenta-se também o desejo por não imobilizar mentes, corações e corpos criativos à uma espera por *Godot*, ou por *Godette*. Mesmo que público e artistas estejam separados por distâncias, ruas, continentes ou telas. Especialmente para não se perder a noção de si, a noção do outro, para não desperdiçar a prática do gesto, da resistência e da busca por novos caminhos ou novas vanguardas em diálogo com o recurso das tecnologias digitais. E como bem escreveu Artaud sobre a relação do teatro e a peste, “é justo que de tempos em tempos se produzam cataclismos que nos incitem a retornar à natureza, isto é, a reencontrar a vida” (p.7). Ou quem sabe também a buscar o próprio sentido da vida, uma função atemporal e sobremaneira do teatro.

BIBLIOGRAFIA

- Artaud, A. (2006). *O teatro e o seu duplo*. Lisboa: Fenda.
- Barraza Eléspuru, E. (2020). *Un teatro para la pandemia: alternativas para la creación escénica en tiempos del nuevo coronavirus en el Perú, a propósito del proyecto virtual «Sin filtro» del Teatro Británico. Desde el Sur*, 12(1), 263-284. <https://dx.doi.org/10.21142/des-1201-2020-0016>.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- Benjamin, W. (1994). A obra de arte na era de sua reprodutibilidade. In: *Magia e Técnica, arte e política - ensaios sobre literatura e história da cultura*. Obras escolhidas, volume I, 2ª edição, São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.
- Borges, G. (2007). *A poética televisiva de Samuel Beckett*. Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. ISSN 1982-2553, 0(8). Recuperado em <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1386/867>.
- Brie, C. (2020). Propuestas para el trabajo teatral en tiempos de pandemia. In: *Acciones. Investigación y Creación Teatral*, ene-jun2020, Issue 44, p367-372, 6p. Publisher: Real Escuela Superior de Arte Dramático., Base de datos: Complementary Index.
- Brook, Peter. (1970). *O teatro e seu espaço*. Petrópolis, RJ: Vozes
- Drouin, R. A. (2019) 'Games of archiving queerly: artefact collection and defining queer romance in Gone Home and Life is Strange'. in: Alphaville: Journal of Film and Screen Media, 16, pp. 24-37.
- Grotowski, J.; Barba E; Faszen L.(2010). *O Teatro Laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969*. São Paulo: Perspectiva.
- Infante, M. (2020). *Teatro streaming y el derecho a la opacidad*. Hiedra. Recuperado de https://revistahiedra.cl/opinion/teatro=-por-streaming-y-el-derecho-a-la-opacidad/?fbclid=IwAR2yuBTfs_nmNaLq0gvdnSaOK4kPoy2xcdJr4w943140GoIKS864zO6uyo.
- Leão, D. (2020). Programa Ciclo Mimesis. <http://noticias.uc.pt/wp-content/uploads/2020/09/Mimesis-2020-programa.pdf>. Universidade de Coimbra: Coimbra.
- Lehmann, H.-T. (2006) *Postdramatic Theatre*. NYC: Routledge.
- Lehmann, H.-T. (2013). Teatro Pós-dramático, doze anos depois / Postdramatic Theatre, 12 years later / Théâtre Postdramatique, douze ans plus tard. *Revista Brasileira de Estudos Da Presença*, 3(3), 859-878. <https://doi.org/10.1590/2237-266039703>
- Lévy, P. (2007). *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34.
- Pavis, P. (2015). *A análise dos Espetáculos*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Varley, J. (2010). *Pedras d'água: bloco de notas de uma atriz do Odin Teatret*. Brasília: Teatro Caleidoscópio.
- Veiga, P. A. (2017). *Generative theatre of totality*. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 9(3), 33-43.
- Wexel, J. (2012). *Medeia Vozes de Christa Wolf: a reinvenção polifônica do mito trágico*. Dissertação de Mestrado em Letras, Cultura e Regionalidade. Universidade de Caxias do Sul. Caxias do Sul: UCS. <https://repositorio.ucs.br/handle/11338/772>.
- Wexel, J. (2020). “Desafios da curadoria em média-arte digital: relatos sobre o artefacto interativo *ivagination*, uma *des-instalação* em tempos de distanciamento social” in: Book of Proceedings of INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL CREATION IN ARTS AND COMMUNICATION, ARTeFACTo 2020, Faro: CIAC, pp. 161-164.

VIDEOGRAFIA

- Forjaz, C.; Fadel, G. Vilela, G.; Ramos, L.F.; “Teatro remoto e presença virtual”. ECA Debate. Consultado em 1 de novembro de 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=mUSCCaQ5ew&t=6163s>
- Wexel, J.; Fehr, R. (2020). *Esperando Godette*. Disponível em <https://www.facebook.com/159654804074269/videos/1012882372516276>. Consultado em 28 de outubro de 2020.
- Wexel, J.; Fehr, R. (2020). *Esperando Godette* em teatro online em *Fair Saturday Festival*. Disponível em https://online.fairsaturday.org/evento/?id=3147&lang=pt&fbclid=IwAR0sBu_WRm85MaBzc5E8pXR20ADP_3MDJJkg3E_jsOemeKODL-NybJkhebkK4. Consultado em 7 de janeiro de 2021.
- Wexel, J.; Mello, F.T.; Franco, M. (2020). *ivagination, o filme. Plata o Plomo Duo*, Lisboa, Portugal. Disponível em <https://www.ivagination.com/post/ivagination-o-filme>. Consultado em 27 de outubro de 2020.

SOBRE A AUTORA

Juliana Wexel é investigadora do CIAC, Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve. É jornalista e artista multimídia e transita pelas linguagens do audiovisual e das artes performativas em países como Brasil, Portugal e Itália desde 1995. Mestre em Letras, Cultura e Regionalidade, é doutoranda em Média-Arte Digital pela Universidade Aberta de Lisboa e Universidade do Algarve e desenvolve intervenções artísticas e outras criações em média-arte digital através no projeto Juli no Mundi Media Art Project. Desenvolve também o projeto *MappaMundi, in giro con gli astri* na www.neuradio.it, situada nas instalações do MAMbo, o Museu de Arte Moderna da cidade de Bolonha, na Itália.