

"Desliga os comentários...o espetáculo já começou": Análise da Comunicação Mediada pelo Computador e as Especificidades da Concepção de Plateia On-line¹.

Débora de Castro Moreira MESQUITA²

Mônica MACHADO³

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

Resumo

O estudo se propõe a investigar as especificidades da nova concepção de plateia on-line a partir de uma Análise do Conteúdo das interações (BARDIN, 2016) no bate-papo da plataforma *Youtube* durante a apresentação do espetáculo “Desconcerto”. Partindo de uma categorização dos comentários em 3 eixos: vocabulário digital, signos teatrais e randômico, a análise procurou identificar quais as particularidades da Comunicação Mediada pelo Computador percebidas durante a transmissão ao vivo da peça e a relação do teatro com o ambiente digital.

Palavras-chave

Teatro digital; Comunicação mediada pelo computador; Plateia on-line; Análise de conteúdo.

Introdução

As instituições modernas num geral, e o teatro conseqüentemente, estão sofrendo com o novo desafio do atravessamento das redes em suas paredes em decorrência do súbito confinamento motivado pelo coronavírus. Com a pandemia da covid-19, a vida em sociedade sofreu algumas transformações, sendo o isolamento social talvez uma das mais expressivas quando analisada sob a perspectiva da comunicação social. O que antes era limitado por paredes - como a escola e o teatro - hoje foi forçado a se moldar para caber dentro das telas e assim dar continuidade ao seu funcionamento. Ao utilizar as tecnologias digitais nós passamos a funcionar pela lógica e dinâmica das redes e não mais das paredes como em outro momento histórico, no sentido literal das palavras (SIBILIA, 2012). Só é

1 Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital, Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

2 Mestranda no Programa de pós-graduação EICOS- IP/UFRJ, integrante do grupo de pesquisa MEDIATIO: Núcleo Interdisciplinar de Mediações, Humanidades e Subjetividades e bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. mesquittadebora@gmail.com

3 Orientadora do trabalho. Professora Associada da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, professora permanente do Programa de pós-graduação EICOS- IP/UFRJ e pesquisadora do CIEC – Coordenação Interdisciplinar de Estudos Contemporâneos (PPGCOM ECO UFRJ) Líder do grupo de pesquisa MEDIATIO: Núcleo Interdisciplinar de Mediações, Humanidades e Subjetividades. monica.machado@eco.ufrj.br

possível darmos sequência aos processos e à conexão com o mundo exterior porque já estamos compatibilizados com o modo de vida digitalizado. A comunicação, por exemplo, está se adaptando desde o século passado e migrando quase que fundamentalmente para dentro das telas. Essa migração dos processos sociais como a comunicação e as instituições - como a escola e o teatro - de modo gradual e constante faz com que tudo, ou quase tudo, consiga continuar funcionando no contexto de pandemia.

A pandemia acelerou o processo de digitalização do mundo que já havia começado pelo menos desde a revolução industrial. A comunicação que antes existia em um formato analógico (por meio de cartas, por exemplo) sofreu uma transformação gradual e constante que digitalizou e globalizou as formas de interação. O mediador da comunicação passou a se tornar as tecnologias digitais no formato do computador. Fazendo uma breve genealogia do conceito de Comunicação Mediada pelo Computador ou CMC, as primeiras evidências de uma comunicação mediada pela tecnologia digital surgiram a partir do desenvolvimento do ARPANET em 1969, no contexto da Guerra Fria (CASTELLS, 1999), o artefato tecnológico militar intitulado *Advanced Research Projects Agency Network* era um sistema de rede pelo qual os pesquisadores da Advanced Research Projects Agency, conectados a um computador por meio do seu servidor local, se comunicavam usando um protótipo do e-mail. A ARPANET foi a base estrutural que abriu espaço para a criação das plataformas de comunicação e interação social mediada.

Na década de 90, contudo com a criação e a consolidação das redes sociais as pesquisas sobre as CMCs ganharam força. Steven G. Jones (1995) caracteriza as CMCs como motores das relações sociais uma vez que estruturam as relações e proporcionam um ambiente para que elas ocorram. As relações sociais que ocorrem dentro destes ambientes digitais vão, desde muito cedo, apresentar algumas características próprias, pontos de retenção importantes para entender como se dá a construção de significado e estruturação de laços sociais dentro desses espaços. Alguns autores (BARON, 2002; DECEMBER, 1996) vão ressaltar a importância da linguagem dentro das CMCs como sendo uma das especificidades mais importantes na troca de informações gerada.

Essa construção de sentido proporciona, além das práticas de conversação, a criação de laços sociais. A interação social viabilizada pelas CMCs constrói e reforça significados e símbolos sociais, isso seria mais um dos indicativos da tamanha relevância dessas ferramentas nos estudos de comunicação. Outra característica particular e

marcante da Comunicação Mediada pelo Computador é seu caráter síncrono e assíncrono - além de ser tema bastante atual quando analisado a partir do contexto de pandemia – que permite que mensagens enviadas possam ser respondidas imediatamente ou não. Essa especificidade reforça a criação de símbolos próprios da comunicação e se constituem enquanto questão específica dessa interação que acontece essencialmente dentro das redes sociais.

Na pandemia, a comunicação migrou quase integralmente para dentro das telas, grandes empresas como o Google e a Microsoft registraram um aumento considerável na utilização das suas plataformas de videoconferência, chegando a mais de 60% ao dia desde que foi decretado o início da pandemia⁴. A cultura não ficou de lado, muito pelo contrário, o mercado do entretenimento percebeu uma oportunidade e beneficiou-se do alcance do ambiente digital para promover as transmissões ao vivo - popularmente chamadas de *lives* - dos artistas. A estratégia de visibilidade digital se provou ser bem-sucedida no início do período de isolamento social e fez com que a procura por estas transmissões aumentasse 4900% dentro da plataforma *Youtube* Brasil⁵. Ultrapassando a marca dos milhões de espectadores ao vivo, essas *lives* abriram espaço para a popularização do formato. No caso dos espetáculos teatrais, esta forma de apresentação precisou de algumas adaptações.

O isolamento físico social também influenciou diretamente no contexto teatral e, como consequência, obrigou que houvesse uma reinvenção do *modus operandi* dos espetáculos. Cerca de 350 espetáculos foram interrompidos em decorrência da pandemia e, deste total, apenas 30% possuía patrocínio, os outros dependiam exclusivamente da bilheteria. A estimativa é que mais de 12 mil artistas ficaram sem emprego só no Rio de Janeiro e em São Paulo⁶. Além dos atores e dos técnicos que foram afetados, o público também ficou órfão do teatro.

4 Com a pandemia demanda por videoconferências dispara em empresas brasileiras. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/2020/04/15/com-pandemia-demanda-por-videoconferencias-dispara-em-empresas-brasileiras> Data de acesso: 11/08/2020.

5 O mundo é uma live. Disponível em: <https://exame.com/revista-exame/o-mundo-e-uma-live/> Data de acesso 11/08/2020.

6 Teatro se reinventa na internet mas ainda busca forma de faturar para salvar profissionais preparados. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2020/04/20/teatro-se-reinventa-na-internet-mas-ainda-busca-forma-de-faturar-para-salvar-profissionais-parados.ghtml> Data de acesso 11/08/2020

Adaptando-se rapidamente à nova conjuntura, o projeto #EmCasaComSesc⁷ foi criado pelo Serviço Social do Comércio – Sesc de São Paulo com a finalidade de trazer arte e cultura para pessoas fisicamente distantes além de ampliar a ação social e a manutenção da missão institucional do Sesc com o campo artístico⁸. A programação é bem ampla e conta com *lives* diárias musicais, esportivas, de dança e teatrais. Com apresentações todas as quartas, sextas e domingos em formato on-line e ao vivo, atores brasileiros usam o espaço da plataforma Youtube, no canal do Sesc São Paulo que conta com mais de 150 mil seguidores, para apresentarem histórias em formato de monólogos em suas casas.

O formato digital de apresentação teatral é o foco deste estudo que irá se propor a analisar a adaptação do espetáculo “Desconcerto” encenada pelo ator Matheus Nachtergaele como parte do projeto #EmCasaComSesc⁹, em especial a interação on-line gerada no *chat* ao vivo disponibilizado pelo *Youtube*. A partir de uma análise de conteúdo (Bardin, 2016), a ideia é entender a motivação da comunicação durante a apresentação do monólogo e como essa nova construção de plateia se manifesta e se comunica dentro desta rede social.

A Plateia Teatral Dentro do Ambiente Digital

O contato físico durante a pandemia foi limitado e a ida ao teatro proibida por alguns meses o que o levou a deslocar-se para dentro das telas. Mas, mesmo antes desse contexto, o teatro já tinha sido trabalhado em conjunto com as tecnologias digitais, a fim de entrelaçar suas articulações para se moldar à época e as suas especificidades contextuais. A virtualização do teatro, no sentido de desterritorialização dos limites do corpo (LÉVY, 1996), acontece há anos. A utilização de telas com cenas cinematográficas dentro de um espetáculo ocorre quase que concomitantemente com a criação do cinema no início do século XX. O teatro sempre dialogou com as tecnologias da sua época e esse movimento foi fundamental para a sua história. A ideia de unir duas pessoas que estavam em tempo e espaço distintos foi mote para a criação da performance artística de Eduardo

⁷ Teatro em casa: 4 apresentações ao vivo toda semana para você! Disponível em: <https://m.sescsp.org.br/teatro-em-casa-4-apresentacoes-ao-vivo-toda-semana-para-voce/> Data de acesso 08/10/2020.

⁸ Acompanhe a programação #EmCasaComSesc. Disponível em: <https://m.sescsp.org.br/acompanhe-a-programacao-do-sescaovivo/> Data de acesso 08/10/2020.

⁹ Matheus Nachtergaele em "Desconcerto" no #EmCasaComSesc. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=To0j0Ss_GkE Data de acesso: 01/09/2020

Kac e Ed Benett, Ornitorrinco em Copacabana 1992 (SIBILIA, 2002). A união entre indivíduos de diferentes países se deu por mediação de um telerobô, que a partir de câmeras instaladas em seus olhos, fazia com que os indivíduos pudessem ver o que ocorria em outro país em tempo real. Esse é só um dos exemplos que embasam a teoria de que o teatro sempre foi uma arte viva e elástica no sentido de moldar-se ao contexto.

Flávio Desgranges (2018) ao debruçar-se sobre o teatro e o lugar do espectador afirma que “[...] a relação do espectador com o teatro está intimamente relacionada com a maneira, própria a cada época, de ver-sentir-pensar o mundo” (DESGRANGES, 2018, p.11). Como dito, a arte se molda para se encaixar em novos formatos e assim conseguir acessar o público que, durante a pandemia, deixou de vir ao seu encontro.

Um dos pilares estruturais daquilo que foi entendido teatro desde a Grécia Antiga até a contemporaneidade é o público, a reunião de espectadores. A palavra teatro vem do grego *theatron* que significa lugar de onde se vê ou tornar-se espectador (GUÉNOUN, 2003). Fica evidente, portanto, o lugar focal do público no contexto teatral e a sua importância para se caracterizar alguma performance ou encenação artística como teatro.

“A plateia é o membro mais reverenciado do teatro. Sem platéia não há teatro. [...] Eles são nossos convidados, nossos avaliadores e o último elemento na roda que pode então começar a girar. Ela dá significado ao espetáculo.” (SPOLIN, 2005, p.11)

Se considerarmos sobre uma perspectiva de tecnologias, o teatro digital seria uma contrapartida do teatro analógico, e, por assim dizer, físico. Não há a possibilidade de a plateia intervir em um espetáculo analógico, salvo em peças interativas como as de improvisações, por exemplo, ou quando o espetáculo tem a proposta específica de promover um diálogo síncrono com a plateia. Num geral, podemos afirmar que nas perspectivas do teatro analógico a interlocução com o público, esteja ele em pé, sentado no chão ou em cadeiras, não promove a interação, no sentido de que não é esperado a comunicação atores/plateia verbal. A experiência de assistir à uma performance artística teatral dentro do espaço on-line faz com que esta interação seja possível e, muitas vezes, estimulante (porém não abertamente estimulada).

No caso da peça aqui analisada, interpretada pelo ator Matheus Naschtergale, a interação com a plateia não é algo promovido pelo roteiro, nem pela atuação, contudo, após análise dos comentários ao vivo, fica evidente que o desejo dos espectadores de expressar suas opiniões e considerações sobre a peça, o cenário, o roteiro e o ator sobressaem. O fato do espaço digital facilitar a troca de opiniões e das plataformas de

comunicação serem comumente consideradas como um espaço aberto para expressão livre e protegida por um avatar, faz com que esta nova construção de plateia que acompanha a cena mediada ao vivo se sinta estimulada a dividir opiniões no espaço concedido a ela (a aba bate-papo do *Youtube*). Podem-se levantar interrogações quanto a utilidade desta aba para apresentações teatrais ao vivo, entretanto não se pode negar a sua influência para as *lives* de música, por exemplo, ou para o conteúdo de influenciadores digitais num geral.

O que se pode observar e será mais detalhado no decorrer deste artigo, é a tendência de assumir um lugar de construção mútua de narrativa por parte da plateia durante a encenação da peça. A perspectiva da internet 3.0, na qual todos se tornam criadores dentro deste espaço, justifica esta tendência. De acordo com a teoria da Web 3.0, também conhecida como Web Semântica, ela se diferencia da 1.0 e da 2.0 por ter como característica principal o avanço na direção da classificação e da organização das informações, já que no primeiro momento a Web 1.0 tinha conteúdo estático e pouca interação e a partir da estruturação da Web 2.0 inicia-se o conceito de partilha de informações em *blogs*, *chats* etc. Ambas noções de Web serviram de pano de fundo para a criação da noção de comunidades virtuais (OLIVEIRA, MAZIEIRO, ARAÚJO, 2018). Na Web 3.0 o conteúdo encontrado, a troca e o gerenciamento de informações é personalizado e direcionado à cada usuário, com isso, o caráter de navegação todos/todos, no qual todos são criadores de conteúdo e receptores deles convida as pessoas a se sentirem parte importante da construção de um espetáculo on-line, por exemplo.

Os usuários se entendem no lugar de co-produtores da narrativa que está sendo encenada e, ao sugerirem temas e comentarem sobre as falas da personagem, estão assistindo e produzindo conteúdo junto com o ator. A recepção deste espetáculo aqui analisado, não se dá de forma passiva o que, mais uma vez, é justificado pela noção de Web 3.0. Esta seria, em particular, a questão central que diferencia a experiência teatral dentro e fora das telas.

Dentro, a plateia se entende como participante ativa do espetáculo, ajudando a construí-lo. Fora, a plateia seria uma espécie de bloco não tão interativo (salvo em espetáculos que busquem a interação). Sem diminuir ou menosprezar a influência e o papel focal da plateia dentro de um teatro físico, esta nova concepção de plateia não torna a prévia inferior, apenas acrescenta um fator novo a ela. Também não a coloca em primeiro lugar no pódio, mais uma vez enfatizando que esta análise se dá sobre a

apresentação da peça “Desconcerto” de Matheus Nachtergaele na qual a plateia não é convidada a interagir com o ator de maneira direta.

“Desconcerto”: Análise da Interação On-line

Para o processo de averiguação do conteúdo publicado pelos espectadores ao vivo no monólogo “Desconcerto” foi usada a metodologia de análise de conteúdo de Bardin (2016). A escolha deste monólogo se deu em função do número de visualizações que, até o início da produção deste artigo, contava com o maior alcance em relação aos demais vídeos do projeto de teatro do Sesc¹⁰.

A adaptação do espetáculo “Processo de Concerto do Desejo” que estreou em 2015 protagonizado pelo ator Matheus Nachtergaele para o formato digital, traz no seu roteiro epistolar a história de Maria Cecília Nachtergaele, mãe do ator, que deixou cartas para seus familiares antes de sua morte precoce. Na descrição do vídeo na plataforma *Youtube* lemos: “O espetáculo é simples assim: um homem diz no palco as palavras escritas por sua mãe. É só isso, se isso for pouco”¹¹. O espetáculo solo on-line foi transmitido no dia 06 de junho de 2020 e contou com mais de mil espectadores que acompanharam a transmissão ao vivo. Com 27.985 visualizações, 223 comentários permanentes, 3.200 mil curtidas, 13 descurtidas e 734 mensagens no *chat* ao vivo, a análise aqui proposta vai se debruçar sobre os 734 comentários ao vivo, aqueles que depois de publicados não podem ser apagados ou editados, ao contrário dos comentários permanentes que além de permitirem modificações, admitem o compartilhamento de novas mensagens. O objetivo é tentar entender como esses espectadores que estavam conectados no Canal do Sesc no momento da encenação ao vivo entenderam seu lugar de plateia e quais seriam as especificidades discursivas dessa nova concepção de público, entendendo que a audiência é uma peça-chave na encenação artística teatral.

Com 36 minutos e 10 segundos de duração total, a apresentação começa após o som do terceiro sinal (símbolo particular e tradicional das apresentações teatrais) o que evidencia a preocupação do Sesc em manter os traços originais do teatro para uma experiência imersiva e mais aproximada possível de um teatro físico. Em cena vemos o que aparenta ser a casa do ator. No primeiro plano uma cadeira de palha, uma mesinha de canto com um espelho, uma escultura que parece ser de um animal e umas flores. Sobre

10 Esta marca foi posteriormente superada pelo vídeo da atriz Irene Ravache.

11 Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=To0j0Ss_GkE Data de acesso: 09/08/2020

a parede dois quadros de pássaros enfeitam o cenário dando um toque de natureza que é acrescentado por duas esculturas de onça embaixo da mesinha. Ao fundo o que parece ser uma área externa da casa. O ator transita por todo o cenário durante a encenação, utiliza-se do espelho para trazer um novo ângulo para a peça, fica em um plano mais próximo, depois se afasta e quebra constantemente a quarta parede para falar diretamente com o público, numa tentativa, talvez, de trazê-lo para dentro da peça. O figurino é composto por um vestido preto decotado e uma maquiagem preta destaca os olhos da personagem. A luz, sempre em penumbra, dá um tom sombrio ao espetáculo que, narrando as cartas de Maria Cecília, evidenciam a história de uma mulher triste e melancólica que está sofrendo após o nascimento do seu primeiro filho, no que parece ser em decorrência de uma possível depressão pós-parto.

Durante toda a apresentação há interação no bate-papo, mesmo antes do ator aparecer em cena, enquanto a tela diz “em instantes”, alguns espectadores já começam a interagir com os demais. A primeira mensagem on-line é enviada aos 4 segundos do início da transmissão: “Aguardando! Desde Montevideo Uruguay”¹² o que evidencia o alcance que as plataformas digitais e a comunicação mediada, em consequência, possuem uma vez que o usuário afirma estar no Uruguai assistindo a uma transmissão brasileira.

Seguindo os conceitos de Bardin (2016), a análise dos dados foi separada em 3 grandes temas e dentro de cada um foram detectados alguns subtemas que apresentam componentes que se repetem dentro da comunicação. A figura abaixo explicita a categorização criada para análise do conteúdo.

Figura 1: Planilha Análise de Conteúdo

Categoria	Subtemas	Exemplos	Quantidade
Vocabulário Digital	Emojis	J.B.: ❤️ ❤️	196
	Códigos Digitais	A.L.: gente desliga os comentários.. o espetáculo já começou..	20
	Engajamento	C.T.: Dêem like like like like like like like like... pros algoritmos chamarem mais pessoas pra cá!	4
Narrativas Teatrais	Diálogo com o espetáculo	P.D.A.: A arte é uma vacina Sabin contra a desolação destes tempos obscuros.	21
	Signos teatrais	L.T.: Merda merda!	6
Randômico	Manifestação política	C.D.:FORA BOZONARO FORA DORIA	7

¹² Comentário de um internauta no bate-papo

	Diálogos paralelos	P.R.A.F.: Alguém pode ir lá atrás e matar esse cachorro?	14
	Ritos de cumprimentos	B.L.: Boa noite, de SBC, SP	63
	Congratulações	P.L.: Parabéns, Sesc e Matheus e a todos os demais envolvidos!	407

Fonte: A tabela foi criada pelos autores para fins de apresentação neste artigo.

A ideia desta análise é encontrar pontos de congruência nas falas e, a partir do contexto, entender quais as particularidades do discurso apresentado. Com 734 interações totais, 220 na categoria Vocabulário Digital, 27 em Signos Teatrais, 491 nos Randômicos e com 4 interações que foram alocadas tanto nos subtemas “Congratulações” e “Diálogo com o espetáculo”, foi possível perceber que o discurso positivo de enaltecimento da obra, da encenação e da iniciativa do Sesc e o envio de *emojis* foram as interações mais presentes, o que evidencia a tendência da comunicação mediada de privilegiar a escrita “oralizada” e a necessidade do público de estar em contato com a arte, uma vez que mais da metade das mensagens recebidas no *chat* elogiavam o projeto.

As 4 mensagens que foram aplicadas em duas categorias e dois subtemas eram: “Gente, a estética da cena! O rosto dele no estado Elvora ficou da hora!”¹³, “cena do reflexo no espelho. Bravo...”¹⁴, “Que cena linda! que enquadre maravilhoso! Ela no oval do espelho . Momento sublime da arte!”¹⁵ e “Linda interpretação Matheus. Saudades de estar com você e toda equipe/família dando luz ao que era escuro e homenageando Maria Cecília. Bjos”¹⁶. Em todas as mensagens, além de conter elogios à cena, ao enquadramento e ao ator, também dialogam de alguma forma com a peça e o que está sendo apresentado nela, ao contrário dos elogios e congratulações simples que foram posicionados no subtema “Congratulações” como: “Pulsante!!!”¹⁷, “lindooo lindooo lindooo”¹⁸.

Para uma análise mais minuciosa do material, foi pretendido fazer uma averiguação daquilo que não estava contido no texto, mas que servia como um pano de fundo para dar sentido ao que estava sendo escrito. Em outras palavras, a análise dos dados foi feita de maneira tal que fosse possível identificar os significados, as

13 Comentário de um internauta no bate-papo

14 Comentário de um internauta no bate-papo

15 Comentário de um internauta no bate-papo

16 Comentário de um internauta no bate-papo

17 Comentário de um internauta no bate-papo

18 Comentário de um internauta no bate-papo

subjetividades e os pontos de confluência com outras naturezas como a política, histórica etc a partir de uma pesquisa mais objetiva e também quantitativa.

Vocabulário Digital

A escrita “oralizada” é característica marcante da comunicação mediada pelo computador (RECUERO, 2010). Nela, o uso de *emojis*¹⁹ é comumente utilizado para expressar algum tipo de emoção durante a interação on-line. No bate-papo analisado, o uso de *emojis* de coração, aplausos e rostos felizes foi significativo a ponto de ser o subtema mais utilizado da categoria Vocabulário Digital com 26% de utilização. A importância desses *emojis* como forma de expressar emoções durante uma conversa foi entendida por Raquel Recuro (2010) como:

Essa simulação do oral e dos elementos característicos da conversação falada dá às trocas interacionais realizadas no ciberespaço elementos semelhantes à conversação oral. [...] Assim, podemos dizer que, embora não seja constituída de “fala” na maioria das vezes, a conversação no ambiente virtual é constituída de interações próximas desta, que simulam a organização conversacional oral. Tais elementos são aparentes em todas as ferramentas de CMC. (RECUERO, 2010, p.4)

Além desses símbolos específicos da comunicação virtual, alguns códigos digitais também foram identificados nas mensagens do bate-papo durante a performance do ator. Mensagens como “Pessoal, vamos parar de mandar msg aqui, atrapalha quem está assistindo pelo celular”²⁰ e “começou p vcs ou ta travado?”²¹ exemplificam duas questões centrais da CMC: a abreviação de palavras para dar dinamismo e velocidade na digitação e a ideia de fórum que a internet fomenta. Os fóruns são espaços abertos de discussão nos quais os usuários podem perguntar e responder questões de outras pessoas. A utilização do *chat*, durante a apresentação, como espaço de ajuda técnica e troca de informações e as características próprias do diálogo virtual fizeram com que esse subtema se sustentasse enquanto ponto relevante da análise. Ao todo, foram 20 mensagens enviadas com esse teor.

Por último, um ponto relevante da análise foi a presença de um discurso de engajamento dentro desse bate-papo que foi mais significativo no início e no final da

19 *Emojis* são imagens de carinhas, objetos ou formas geométricas que substituem palavras e podem esboçar algum tipo de emoção, podendo representar também onomatopéias sempre em uma conversação on-line.

20 Comentário de um internauta no bate-papo

21 Comentário de um internauta no bate-papo

apresentação. O incentivo para que a *live* alcançasse mais pessoas e ficasse mais popular dentro da plataforma, mesmo que não muito expressivo em números chamou a atenção pelo fato de que não só espectadores, os usuários que estavam presentes tentavam atrair mais visibilidade para o canal e com isso se colocavam no lugar de mediadores da apresentação, ao assumirem papel de influenciadores e recrutadores de audiência. Esse dado de análise fortalece a noção da Web 3.0, e a construção de sentido que os usuários produzem, no qual eles se entendem como co-produtores da ação.

Narrativas Teatrais

A identificação de uma linguagem propriamente teatral chamou atenção ao analisarmos as mensagens do bate-papo, uma vez que a expectativa era encontrar um número grande de elementos da linguagem teatral no discurso dos espectadores. O público da peça “Desconcerto” aparentemente possuía, em algum grau, conhecimento dos signos teatrais. Foi notório que uma porcentagem pequena da audiência (apenas 0,8% do total) possuía alguma familiaridade com as condutas simbólicas do teatro - como o toque do terceiro sinal, por exemplo - com a linguagem, o dicionário particular e as gírias teatrais tais como “MERDA!!!!!!”²² e “Merda Mateus e a quem se ajuntou”²³. Contudo, o número de publicações com este cunho foi muito abaixo do esperado, o que indicaria que a maioria do público que estava ali presente ou não possuía intimidade com o vocabulário teatral ou não se sentiu convidado a manifestá-lo. Por se tratar de um projeto cultural promovido dentro de uma rede social de muito alcance, a suspeita é a de que o conteúdo do espetáculo extrapolou as barreiras da audiência cativa do teatro e se estendeu às pessoas que não tinham tanta aproximação com seu campo semântico.

Contudo, mesmo não dominando o vocabulário, ficou evidente que o público se sentiu convidado a dialogar diretamente com o ator que estava em cena. Aos 32 minutos e 50 segundos, a personagem Maria Cecília ao encarar a câmera clama “alguém, por favor, dê a segunda dose da vacina Sabin, no Hospital das Clínicas no dia 13 de maio”, logo em seguida dois internautas comentam: “13 de maio é aniversário de minha filha”²⁴ e “A arte é uma vacina Sabin contra a desolação destes tempos obscuros”²⁵. No que parece ser uma tentativa de dialogar com o ator que está encenando a personagem

22 Comentário de um internauta no bate-papo

23 Comentário de um internauta no bate-papo

24 Comentário de um internauta no bate-papo

25 Comentário de um internauta no bate-papo

Maria Cecília, os internautas expõem suas frustrações e intimidades durante toda a apresentação, sempre em acordo com o que está sendo dito pelo ator.

A ideia de plateia como um bloco não interativo não tem espaço dentro do ambiente digital que, como visto, funciona como um tipo de impulsionador e incentivador da conversação antes, durante e depois do espetáculo, por espectadores que têm ou não alguma familiaridade com a experiência de ir à um teatro e seu campo semântico.

Randômico

A categoria intitulada “Randômico” uniu os subtemas “Manifestação política”, “Diálogos paralelos”, “Ritos de cumprimento” e “Congratulações”. Sob ponto de vista da análise de conteúdo esta categoria talvez seja a mais rica para entendermos as particularidades da interação on-line desta nova concepção de plateia. A publicação de mensagens de cunho político como “Viva Paulo Freire!”²⁶ e “o teatro vive”²⁷, evidenciam a associação entre teatro e sua função social, mas não foi vinculado à categoria “Narrativas Teatrais” por dois motivos: 1) Os comentários desde cunho apareceram com mais frequência antes e depois da apresentação, não possuindo relação direta com o que estava sendo apresentado no espetáculo. 2) Como sugere Bardin (2016) os contextos são importantes pontos de partida para entender os significados gerais da análise do conteúdo e a conjuntura política atual é questão importante para ser analisada mais de perto e sob perspectiva própria, o que nos levou a trazer este subtema para a categoria “Randômico” entendida como a mais substancial e destoante daquilo que acreditávamos encontrar nas mensagens do *chat*.

Dénis Guénoun (2003) afirma:

Formulemos aqui uma tese: a convocação, de forma pública, e a realização de uma reunião, seja qual for seu objetivo é um ato político. [...] O teatro é, portanto, uma atividade intrinsecamente política. (GUÉNOUN, 2003, p. 14)

Os protestos políticos antes e depois da apresentação revelaram a insatisfação com o governo atual, o reconhecimento de Paulo Freire para a história e a pedagogia e, principalmente, a utilização do espaço público on-line como lugar de manifestação e ativismo político.

26 Comentário de um internauta no bate-papo

27 Comentário de um internauta no bate-papo

Os ritos de cumprimento e as congratulações, juntos correspondem a mais da metade das interações on-line dentro do *chat*. Mensagens de boa tarde/boa noite, apresentações pessoais e regionais, entendidos aqui como ritos de cumprimento, no sentido de iniciar possíveis conversas equivaleram a 8,5% do total de interações. Se analisadas sob a perspectiva das Narrativas Teatrais, só este subtema já supera a marca desta categoria inteira. Como afirma Recuero (2010) “A conversação, no ambiente mediado pelo computador, assim, assume idiosincrasias próprias que são decorrentes da chamada apropriação dos meios para o uso conversacional” (RECUERO, 2010, p. 11), esses ritos seriam um exemplo dessas idiosincrasias.

Os elogios ao projeto, ao ator, à encenação, ao cenário e à apresentação num geral somam 55% dos dados totais da análise e foram também percebidos como uma idiosincrasia da conversação e do uso que os usuários fazem das redes sociais, como espaços de interação, neste caso positivas. Esses discursos de congratulação são forte indício da aprovação da união entre teatro e tecnologias digitais neste momento de pandemia. A migração do espetáculo para as telas gerou, neste caso em especial, respostas altamente positivas por parte do público que incentivou e reverenciou a apresentação, no que parece ser um ato de validação deste formato de teatro digital.

Por último, a análise dos diálogos paralelos foi ponto que despertou curiosidade na produção deste artigo. “Cachorro chato”²⁸ e “Deixa o cusco”²⁹, são alguns dos exemplos de interações que não possuíam sentido quando analisadas sobre o contexto do espetáculo, do teatro ou do projeto. De fato, durante alguns minutos houve um ruído no áudio e o latido de um cachorro ficou evidente. Este fato gerou uma conversação de 7 usuários diferentes e a dispersão total do espetáculo uma vez a preocupação em defender o cachorro ou ameaça-lo durante a apresentação da peça falou mal alto. “CACHORRICÍDIO JÁ”³⁰, “matar o cachorro não ta doidi”³¹ e “segura o cachorro”³² são alguns dos exemplos de interação destoante de usuários diferentes que tomaram o espaço do *chat* durante a apresentação.

Conclusão

28 Comentário de um internauta no bate-papo

29 Comentário de um internauta no bate-papo

30 Comentário de um internauta no bate-papo

31 Comentário de um internauta no bate-papo

32 Comentário de um internauta no bate-papo

O que se pode retirar desta análise como resultado de pesquisa é que o público, num geral, dentro do espaço da rede social *Youtube* apresentou especificidades discursivas características do ambiente digital e os adaptou para o contexto teatral. O teatro, quando espelhado dentro das telas, recebe uma resposta particular e inerente das redes sociais. As interações que no espaço físico eram reduzidas durante a apresentação de um espetáculo e costumam acontecer antes e depois da peça, se reconfiguram dentro do ciberespaço e passam a ocorrer simultaneamente com a apresentação.

A característica da Web 3.0 de tornar usuários produtores e receptores de conteúdo personalizado e a singularidade das CMCs de se configurarem enquanto espaços de incentivo e sociabilidade síncrona, fazem com que a apresentação de um espetáculo seja entendida como um processo bilateral onde o ator encena e o público incentiva, opina, discorda e comenta ao mesmo tempo. As interações que antes se limitavam a risadas e choros durante o espetáculo, hoje, dentro das telas, expandem seus horizontes e suas possibilidades e ocupam um espaço maior. A interatividade que o ambiente digital propõe, supõe e estimula, sugere novos modos de perceber o teatro que passa a ser entendido como um espaço de colaboração e diálogo aberto. Sem acrescentar juízo de valor a essa nova forma de interpretar o teatro, é notório que há potencialidades nessa interação entre ator e público dentro das telas. O público se vê motivado a trocar com o ator, o que pode ser uma sugestão de nova morfologia teatral.

De modo geral, a comunicação do que aqui estamos chamando de “nova concepção de plateia” se apropria dos signos e símbolos digitais, uma vez que estão inseridas dentro desse contexto, e os trazem para outros cenários como no caso de uma apresentação artística on-line. A linguagem essencialmente digital, no sentido de uma construção de significado que as redes sociais já produziram, é percebida durante todo o processo de sociabilidade no *chat* e curiosamente as gírias teatrais são pouco compartilhadas. A noção aqui percebida é a de que o teatro se molda para encaixar-se dentro das telas e não o contrário.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BARON, N. **Language of the Internet**. Chapter 5. In: Ali Farghali, ed. *The Stanford Handbook for Language Engineers*. Stanford: CSLI Publications, pp. 59-127, 2002.

CASTELLS, M. **A sociedade em redes**. Tradução: Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DECEMBER, J. **What is Computer-mediated Communication?** 1996. Disponível em: <http://www.december.com/john/study/cmc/what.html> Data de acesso: 08/10/2020

DESGRANGES, F. **Teatralidade tátil: alterações no ato do espectador**. Sala Preta, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, n.08, 11-19, 2008.

GUÉNOUN, D. **A exibição das palavras: uma ideia (política) do teatro**. Rio de Janeiro: Teatro do pequeno gesto, 2003.

JONES, S. **Understanding community in the information age**. In S. Jones (ed.), *Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community*, 10-35. Thousand Oaks, CA: Sage. 1995.

LEVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

OLIVEIRA, F. R.; MAZIERO, R. C.; ARAÚJO, L. S. de. UM ESTUDO SOBRE A WEB 3.0: evolução, conceitos, princípios, benefícios e impactos. **Revista Interface Tecnológica**, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 60-71, 2018. DOI: 10.31510/infa.v15i2.492. Disponível em: <https://revista.fatectq.edu.br/index.php/interfacetecnologica/article/view/492>. Data de acesso: 08/10/2020.

SIBILIA, P. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SPOLIN, V. **Improvisação para o Teatro**. Tradução de Ingrid Dormien Koudela. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

RECUERO, R. **A conversação como apropriação na comunicação mediada pelo computador**. 2010. Disponível em: <http://www.raquelrecuero.com/arquivos/raquelrecueroativocasper.pdf> Data de acesso: 08/10/2020