

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI

Lucas Estevão dos Santos

**O vírus pode ser você: Aspectos computacionais  
da Arte em tempos de pandemia**

São João del-Rei

2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI

Lucas Estevão dos Santos

**O vírus pode ser você: Aspectos computacionais da Arte  
em tempos de pandemia**

Monografia apresentada como requisito da disciplina de Projeto Orientado em Computação II do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação da UFSJ.

Orientador: Flávio Luiz Schiavoni

Universidade Federal de São João del-Rei – UFSJ

Bacharelado em Ciência da Computação

São João del-Rei

2022

Lucas Estevão dos Santos

# **O vírus pode ser você: Aspectos computacionais da Arte em tempos de pandemia**

Monografia apresentada como requisito da disciplina de Projeto Orientado em Computação II do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação da UFSJ.

Trabalho aprovado. São João del-Rei, 15 de dezembro de 2022:

---

**Flávio Luiz Schiavoni**  
Orientador

---

**Adilson Roberto Siqueira**  
Convidado 1

---

**Diego Roberto Colombo Dias**  
Convidado 2

São João del-Rei  
2022

*Este trabalho é dedicado a todos os brasileiros e brasileiras, em especial as pessoas mais carentes e negras que não tiveram o privilégio de frequentar uma Universidade pública de qualidade.*

# Agradecimentos

A Deus, que me deu forças, me amparou e me carregou no colo no momentos mais difíceis. A minha amada esposa, que sofreu e sorriu comigo durante toda essa caminhada. A minha família, que sempre esteve ao meu lado, me incentivando de todas as formas possíveis. Ao meu orientador, que acreditou em mim, mais do que eu mesmo acreditei e me ajudou a fazer o possível e o impossível para que esse momento chegasse. Aos meus amigos de faculdade, que conviveram comigo e me proporcionaram momentos ímpares.

# Resumo

Em um contexto em que o mundo vivia a chegada da Covid-19, artistas que dependem de apresentações com um grande volume de pessoas aglomeradas, se viram perdidos sobre como continuarem exercendo suas profissões e projetos sem uma perspectiva próxima de futuro para voltar a “normalidade”. A arte da cena, seja musical, performática, circense ou teatral, precisou se reinventar e passou a utilizar as plataformas digitais para criar e distribuir espetáculos onde o público podia assistir ao vivo apresentações artísticas. Se para a classe dos artistas esta solução se mostrou adequada, para grande parte da população as chamadas “lives” passaram a fazer parte de um momento da vida onde o isolamento social tomou conta da rotina. Se por um lado esta condição regrou e limitou a forma de trabalho dos artistas, por outro ela serviu de estímulo para que o domínio da tecnologia trouxesse outras formas de criar e apresentar arte. Neste contexto, esse trabalho se apresenta com o objetivo de transformar a Internet em um local para se criar e executar performances de maneira colaborativas e digitais. Para além da apresentação, surgiu também a necessidade de que a criação artística também fosse mediada pela tecnologia uma vez que seria impossível reunir equipe técnica para a construção de espetáculos, dando assim a possibilidade para que esses profissionais pudessem reinventar o modo de criar e executar uma performance teatral totalmente suportados pela tecnologia, de tal forma que os atores, atrizes, o público e demais pessoas que participaram diretamente do projeto, pudessem fazê-lo separados geograficamente uns dos outros. Como resultado, apresentamos a peça criada coletivamente de maneira remota chamada “O vírus pode ser você” que é um dos resultados da presente investigação.

**Palavras-chaves:** Colaboração. Arte Digital. Teatro Digital.

# Lista de figuras

Figura 1 – A peça de arte rupestre mais conhecida pode ser encontrada na Caverna de Altamira, no norte da Espanha. . . . .	12
Figura 2 – Tela inicial do Youtube . . . . .	14
Figura 3 – Distância no mapa em linha reta entre São João del-rei - MG, Poços de Caldas - MG, Bragança Paulista - SP e Rio de Janeiro - RJ. . . . .	15
Figura 4 – Estrutura utilizada na performance ao vivo . . . . .	16
Figura 5 – Estrutura da divisão das salas e atores . . . . .	19
Figura 6 – Participação do público no bate papo e esquema do fluxo de vídeos utilizado como suporte tecnológico do espetáculo. . . . .	20
Figura 7 – Captura de tela do espetáculo durante sua apresentação mostrando diversos atores em cena simultaneamente. Apesar de estarem sendo transmitidos pelo youtube, os participantes encontravam-se por meio do Jitsi. . . . .	22
Figura 8 – Imagem OBS . . . . .	22
Figura 9 – Captura de tela do espetáculo durante sua apresentação mostrando a contagem regressiva para o início do espetáculo. . . . .	25
Figura 10 – Captura de tela do espetáculo durante sua apresentação com vários atores em cena simultaneamente no youtube . . . . .	27
Figura 11 – Captura de tela do espetáculo durante sua apresentação mostrando Anelize com o Noah no colo . . . . .	28
Figura 12 – Captura de tela do espetáculo durante sua apresentação mostrando Lucas Estevão interpretando o Vírus . . . . .	30
Figura 13 – Arte de divulgação . . . . .	32

# Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>8</b>
1.1	Contexto do trabalho	9
1.2	Objetivos	10
1.3	Metodologia	10
<b>2</b>	<b>Conceitos Envolvidos</b>	<b>11</b>
2.1	Performance	11
2.2	Arte digital	11
2.3	Streaming	13
<b>3</b>	<b>O Vírus Pode Ser Você</b>	<b>14</b>
3.1	Metodologia de criação	14
3.1.1	Divisão dos Núcleos	16
3.2	Estrutura da apresentação	18
3.3	Participação do público neste espetáculo	18
<b>4</b>	<b>Resultado e Avaliação</b>	<b>21</b>
4.1	Resultado tecnológico: domínio sobre a rede	21
4.2	Minha participação	24
4.3	Sobre a participação do público	25
4.4	Avaliação direta	25
<b>5</b>	<b>Resultado</b>	<b>31</b>
	<b>Referências</b>	<b>33</b>
	<b>ANEXO A Respostas do formulário</b>	<b>34</b>
A.1	Pessoa 1	34
A.2	Pessoa 2	35
A.3	Pessoa 3	37
A.4	Pessoa 4	40
	<b>ANEXO B Roteiro da peça</b>	<b>42</b>
	<b>ANEXO C Texto espetacular</b>	<b>47</b>

# 1 Introdução

Com a chegada da pandemia do vírus COVID-19 (SARS-CoV-2) no Brasil, nos dias finais de Fevereiro do ano de 2020, os professores e alunos do curso de teatro da UFSJ se viram em uma posição difícil para a realização de seus eventos e espetáculos. Neste momento, aglomerações tanto na parte da criação do espetáculo entre artistas e os demais profissionais que se envolveram no projeto, quanto na parte de circulação e visualização do público que assiste o espetáculo não era possível.

Neste contexto, houve a necessidade de pesquisar, investigar e encontrar outras formas de criar espetáculos e cenas teatrais que tivessem como premissa tanto a criação quanto a apresentação das artes da cena de maneira não presencial. Certamente, entre as opções mais factíveis que viriam a permitir tais cenas estava a utilização da tecnologia para os encontros, tanto de criação, quanto de apresentação de tais espetáculos. Desta maneira, a telepresença se tornou onipresente em nossos lares e plataformas que permitiam a realização de apresentações ao vivo, como o YouTube, Twitch, Instagram e Facebook, se tornaram parte da rotina diária das pessoas e do show business. No entanto, enquanto o show business podia contar com um suporte técnico e operacional para realizar suas transmissões, o mesmo não acontecia com artistas presentes no ambiente acadêmico. E foi com a meta de suprir a necessidade de dar suporte técnico e operacional a este tipo de apresentação artística baseada na telepresença que nasceu o presente projeto: Uma apresentação artística que contaria com a participação de diversos artistas distantes fisicamente em sua criação e com a participação do público em sua apresentação.

No início do projeto, as tecnologias estudadas e/ou usadas na construção e transmissão desse projeto ainda eram uma caixa preta para todos nós, mas alinhando o estudo com a prática foi possível selecionar ferramentas que não exigiam uma grande complexidade de utilização. Além disso, a criação deste tipo de arte não costuma demandar ferramentas específicas, o que torna possível a busca por ferramentas comuns, como editores de texto, ferramentas de troca de mensagem, e compartilhadores de arquivos, como uma possível solução para a questão da criação compartilhada mediada pela tecnologia. Além disso, estas ferramentas já existem e são amplamente utilizadas em diversos outros contextos, o que tornou sua adoção para o espetáculo em questão mais simples para todos os membros da equipe.

Exemplos de espetáculos deste tipo começaram a ser feitos em outros lugares, como é o caso da apresentação Maldicion de la Corona, feito pelo grupo La Fura dels Baus<sup>1</sup>. A Maldicion de la Corona é um experimento coletivo virtual dirigido por Gatell, em uma

---

<sup>1</sup> Mais sobre este espetáculo em <<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/321/3212117012/3212117012.pdf>> e <[https://elpais.com/cultura/2020/05/12/babelia/1589301705\\_192200.html](https://elpais.com/cultura/2020/05/12/babelia/1589301705_192200.html)>

adaptação de Macbeth, o clássico de Shakespeare. A criação deste experimento foi composto por aproximadamente trinta artistas de diversos países de maneira interdisciplinar, envolvendo profissionais das áreas das artes performativas, artes plásticas, ciência, design e engenharia. O espetáculo foi transmitido duas vezes, a estreia que ocorreu em abril e uma segunda transmissão em maio de 2020.

O intuito de um espetáculo criado e transmitido de forma digital foi o de pesquisar as possibilidades do uso das mídias digitais no fazer teatral e desenvolvimento artístico em tempos de isolamento social. O desenvolvimento desse trabalho, abriu portas para a criação de outros projetos que, até então, aconteciam de forma presencial. Desta maneira, ferramentas que antes já eram adotadas por membros da equipe para a criação coletivas de espetáculos passaram a ser a premissa de trabalho e condição sine qua non para toda a equipe.

Como aluno do curso de ciência da computação, participar de uma pesquisa assim, foi muito gratificante, pois foi possível ver o impacto da tecnologia como alicerce para a criação, execução e compartilhamento do projeto. A peça, denominada "O Vírus pode ser você" e outros trabalhos que vão ser citados durante o texto que foram realizados usando esse mesmo projeto como base.

## 1.1 Contexto do trabalho

Este trabalho e a criação do espetáculo "O Vírus pode ser você" foi desenvolvido a partir da colaboração entre três grupos de pesquisa da Universidade Federal de São João del-Rei e duas companhias de teatro, a saber:

- O ALICE, laboratório do Departamento de Ciência da Computação cujo nome é acrônimo para Arts Lab in Interfaces, Computers e (Education, Exceptions, Experiences, Entertainment, Environment, Entropy, Errors, Everything, Else and Etcetera ...)(SCHIAVONI et al., 2021).
- O Ecolab, núcleo organizador do evento, é um projeto de ensino, pesquisa e extensão do curso de Teatro, vinculado ao GTRANS, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPGAC) e ao Programa Interdepartamental de Pós-Graduação Interdisciplinar em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade (Pipaus). O Ecolab é uma plataforma de pesquisa e ação 'ativista' que busca investigar transdisciplinarmente e criar performances e ações eco-poéticas, artísticas, socio-comunitárias e educacionais(SIQUEIRA; SCHIAVONI, 2021).
- O Grupo de Pesquisas Núcleo Lúdico de Criação, Improvisação e Interatividade, do Departamento de Artes da Cena (Deace).

- As companhias de Teatro Conscius Dementia, de Poços de Caldas em Minas Gerais e os Programadores Cênicos Transmidiáticos, de Bragança Paulista em São Paulo.

Estes grupos tinham em comum que, assim como o ECOLAB, ambos os grupos de teatro também possuíam espetáculos criados com o planejamento de estreia que foram cancelado pela covid 19.

## 1.2 Objetivos

Este trabalho teve como objetivo pesquisar e investigar o suporte tecnológico necessário para a criação e apresentação de um espetáculo performático de maneira totalmente telepresencial. Além disso, também foram objetivos secundários do projeto:

- Dar suporte técnico e operacional para a criação do espetáculo "O Vírus pode ser você";
- Pesquisar ferramentas que poderiam auxiliar neste suporte;
- Integrar a equipe de montagem do espetáculo, interagindo com os demais membros da equipe e evitando criar barreiras disciplinares para o diálogo;
- Criar um arcabouço teórico e técnico para permitir que a estrutura desenvolvida no contexto do presente projeto pudesse ser utilizada para outros projetos da mesma natureza.

## 1.3 Metodologia

O presente trabalho partiu de uma necessidade e seu planejamento acabou sendo feito durante o desenvolver do mesmo. Assim, entendemos que o mesmo se baseia em uma metodologia de pesquisa-ação, onde o pesquisador toma parte da própria pesquisa, mesclando-se com ela e trazendo sua experiência como parte de seu resultado.

## 2 Conceitos Envolvidos

O desenvolvimento deste trabalho exigiu uma pesquisa interdisciplinar que envolve temas que do campo das artes e de sua relação com a tecnologia e a área da computação. Assim, apresentamos neste capítulo alguns destes conceitos que serão importantes para o entendimento do texto de forma a elucidar os mesmos e evitar que o texto seja interrompido com a apresentação de tais fundamentos.

### 2.1 Performance

O termo performance, segundo (PAVIS, 1999), pode ser traduzido por "teatro das artes visuais". A performance é uma apresentação artística e o artista que faz essa apresentação é chamado de performer. Tal apresentação artística envolve diferentes formas de arte, como música, dança, teatro, malabarismo, mimica e etc.

Segundo (PAVIS, 1999) o termo performance em inglês remete-se a ação, atividade e operação a tudo aquilo que se pode executar. O termo em Francês, enquanto a arte teatral, refere-se ao processo de fabricação e o produto final de um espetáculo. A performance é cuidadosamente elaborada, seguindo, geralmente, um roteiro específico e é apresentada para um público restrito, que irá fazer parte da apresentação do espetáculo cênico.

O autor (FABIÃO, 2008) descreve performance como um tipo de ação metodicamente calculada, conceitualmente polida, que em geral exige extrema tenacidade para ser levada a cabo, e que se aproxima do improvisacional exclusivamente na medida em que não seja previamente ensaiada. Mais sobre performance e sua relação com a tecnologia pode ser encontrado em (ARAÚJO, 2021).

### 2.2 Arte digital

A arte, desde os primórdios, se reinventa e evolui com base na tecnologias existentes de cada época. Se observarmos o período paleolítico, a arte rupestre é a maior manifestação de arte conhecida. As pessoas da época utilizavam-se de ferramentas como carvão, argila, ossos e tantas outras tecnologias da época para expressarem-se artisticamente através de pinturas em paredes e tetos de cavernas (Figura 1).

Segundo (SOGABE, 2004), o termo arte-tecnologia que vem em um crescente desde os anos 50, ganha uma força maior no final do século XX mas passa a ser um termo muito genérico diante de tantas possibilidades. Então surgem outros termos como mídia arte,



Figura 1 – A peça de arte rupestre mais conhecida pode ser encontrada na Caverna de Altamira, no norte da Espanha.

web arte, net arte e tantos outros.

Mas então, como distinguir o que é arte digital do que não é arte digital? No livro *Arte Digital*, (LIESER, 2010) define arte digital como “todas as manifestações artísticas realizadas por um computador”, mas apenas essa definição é ampla e não conseguimos chegar em ponto comum sobre que é arte digital.

Então (LIESER, 2010) nos dá uma definição menos abstrata, “a produção digital como arte quando conceptualmente se utilizam as possibilidades do computador ou da internet com um resultado que não seria alcançável por outros meios”(LIESER, 2010). Então concluímos que uma foto tirada por uma câmera e vista por outra pessoa pode ser considerada arte digital, uma vez que só foi possível chegar em um produto final usando como ponte a tecnologia.

Há ainda debates no campo das artes digitais sobre a inclusão das pessoas e aspectos de sustentabilidade desta arte (VIEIRA et al., 2021), o que nos leva a pensar os aspectos de cooperação e colaboração na criação deste tipo de arte (ALMEIDA; SCHIAVONI, 2018).

Entre as diversas possibilidades de arte está o teatro digital. De acordo com (GALDÃO, 2016), o teatro digital consiste em "uma arte em que um ator ou um conjunto de atores interpreta uma história ou atividades utilizando recursos digitais com vistas a ampliação da capacidade de expressão artística".

## 2.3 Streaming

O streaming é um processo de transmissão contínua de conteúdos mídia na internet. Esse serviço possui duas modalidades, o Streaming On Demand que seria o serviço disponibilizado pelo YouTube, Netflix e outros, onde há a necessidade de um servidor que vai hospedar os vídeos, músicas e etc.

Outra categoria é o Live Streaming que inicialmente era muito popular entre jogadores de jogos online, mas que está cada vez se popularizando mais. São serviços de transmissão de tempo real, onde não há necessariamente a necessidade de um servidor para armazenar os conteúdos.

O serviço de streaming surgiu por volta de 1995 com o pioneirismo da empresa Progressive Networks ao criar o RealAudio, que utilizava codecs de áudio que possibilitavam ao usuário ouvir um áudio durante o download do mesmo.

Com a popularização da banda larga no início do século XXI, o serviço de streaming em geral ganhou força pela qualidade e velocidade.

Em 2007 A plataforma pioneira em Stream Live foi o site Justin.tv onde Justin Kan, seu criador, transmitia sua vida 24 horas por dia. Com o sucesso da plataforma, Justin Kan a atualizou para que outros usuários pudessem também compartilhar com outras pessoas seus conteúdos.

Então foram criadas categorias de transmissões, para que os usuários pudessem criar o seu canal e escolher em qual categorias iria querer compartilhar seus conteúdos. A categoria de Games foi a que mais teve sucesso. E a partir dessa categoria de games, nasceu a Twitch.tv que foi comprada pela Amazon em 25 de agosto de 2014 e hoje é a maior plataforma de streaming do mundo.

Durante a pandemia os serviços de live streaming se popularizam entre artistas que queriam produzir um trabalho ao vivo, seja um show ou uma produção de disco com interação do público em um ambiente digital.

## 3 O Vírus Pode Ser Você

O espetáculo "O Vírus Pode ser Você" foi desenvolvido a partir do projeto de pesquisa "Performando com a COVID 19" e trata-se de um espetáculo que foi criado de forma colaborativa entre estudantes, professores e artistas. Apresentado em um formato digital e ao vivo. Teve sua estreia no dia 05 de setembro do ano de 2020 às 20:00 horas pela plataforma YouTube, no formato live stream. A tela inicial do espetáculo é apresentada na Figura 2.



Figura 2 – Tela inicial do Youtube

O objetivo principal do projeto foi estudar ferramentas e metodologias usadas para criação de um experimento, como foi esse espetáculo, para o fazer teatral de forma online com atores geograficamente divididos pelo mundo. Durante o espetáculo a personificação do vírus é interpretada por atores diferentes, dando ao público a sensação de que, assim como o coronavírus real, a personificação do vírus durante a apresentação do espetáculo foi sofrendo "mutações" com o decorrer do tempo.

### 3.1 Metodologia de criação

O espetáculo, como dito anteriormente, teve seu processo de criação de forma totalmente coletiva.

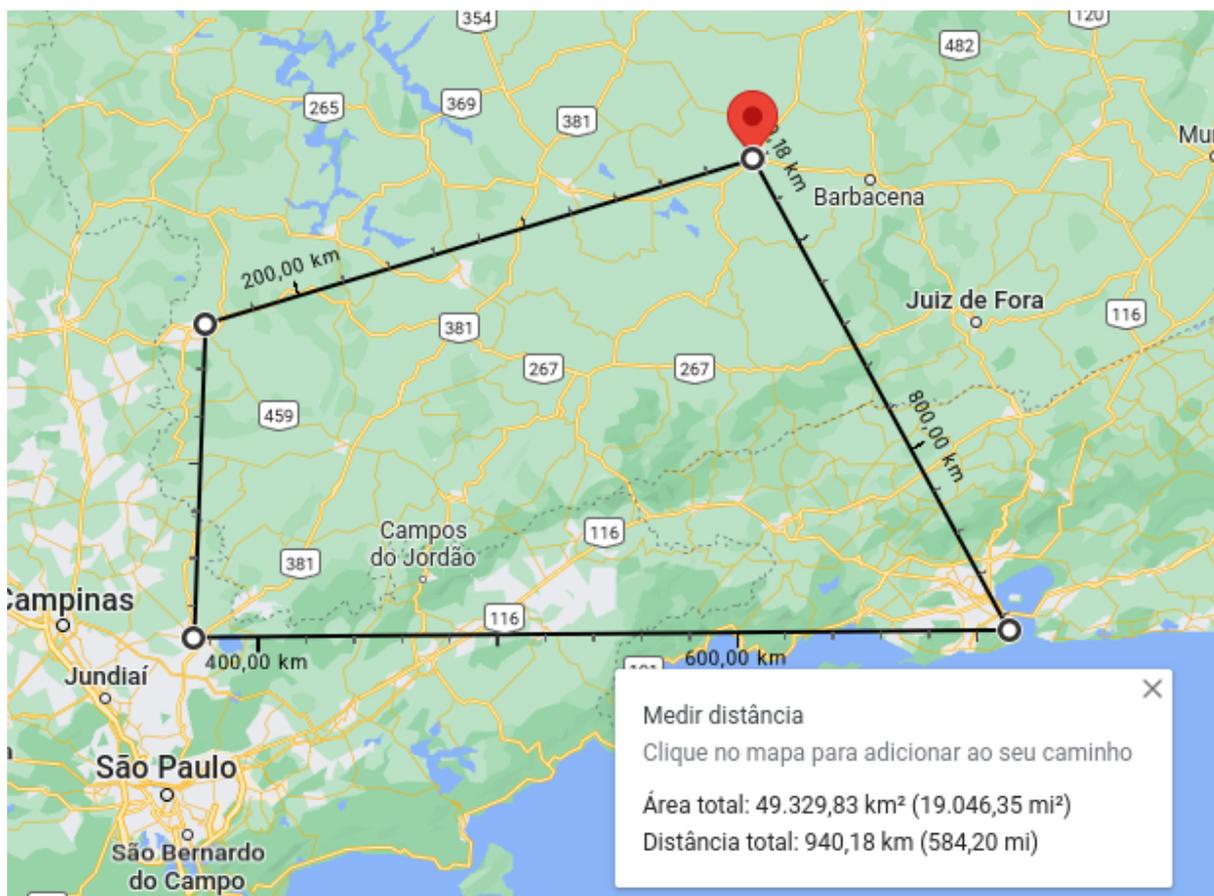


Figura 3 – Distância no mapa em linha reta entre São João del-rei - MG, Poços de Caldas - MG, Bragança Paulista - SP e Rio de Janeiro - RJ.

Participaram desse experimento interdisciplinar o ECOLAB e o Núcleo Lúdico que são laboratórios de pesquisas do curso de teatro da Universidade Federal de São João del-Rei, Cia de Teatro Conscius Dementia, de Poços de Caldas e o Núcleo Fios de Memória, da cidade do Rio de Janeiro. Outro coletivo que teve participação no experimento foram os Programadores Cênicos Transmidiáticos, um grupo de Bragança Paulista que se originou pela busca do conhecimento e necessidade do "fazer arte digital" durante o período da pandemia, somando um total de 26 pessoas, entre elas, alunos do curso de teatro, ciência da computação e música, professores do curso de teatro e atores e atrizes que trabalham nas companhias de teatro. A Figura 3 mostra a distância física entre os grupos destes participantes. No entanto, é importante notar que esta é a localização dos grupos que participaram da montagem do espetáculo, o que não reflete na real localização dos participantes no momento da pandemia em que várias pessoas se moveram para outros locais, distantes de seu local de trabalho.

Para organizar a criação, ensaio e apresentação, os participantes foram divididos em alguns núcleos que trabalharam partes específicas da performance, como será apresentado a seguir.

### 3.1.1 Divisão dos Núcleos

O grupo composto por 26 pessoas no total, batizado como "Grupão", foi dividido em núcleos de Técnica, Performer, Retorner, Compiladores e Direção. Cada um desses núcleos possuiu as suas funções individuais para a construção e execução do espetáculo. Existiram casos de pessoas que participaram de mais de um núcleo simultaneamente, como eu, que participei do núcleo técnico, núcleo performático e núcleo da compilação do texto. A estrutura utilizada com estes papéis é apresentada na Figura 4.

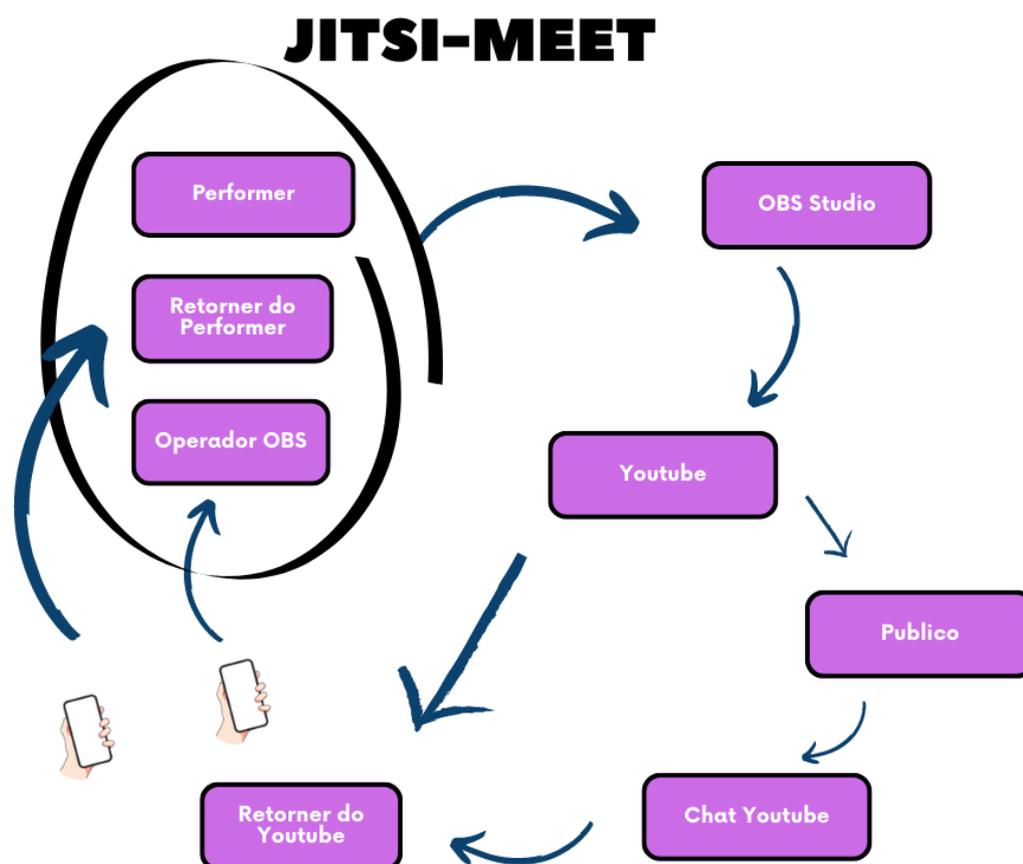


Figura 4 – Estrutura utilizada na performance ao vivo

#### Técnica

O núcleo da técnica foi responsável pelas escolhas das tecnologias e ferramentas utilizadas para a comunicação entre os participantes, criação de roteiro, transmissão do espetáculo, criação das artes de divulgação do espetáculo e todas as outras demandas trazidas pelo Grupão.

O núcleo da técnica também se responsabilizou por fazer um treinamento dos participantes do Grupão explicando as funcionalidades das ferramentas utilizadas para tudo que se diz respeito a criação e execução desse projeto, explicando as possibilidades e também as limitações de cada uma das ferramentas.

A troca da informação entre técnicos e os demais membros do Grupão aconteceram a todo momento, sejam dúvidas relacionadas ao funcionamento prático de certa ferramenta como também a parte teórica sobre os papéis de cliente e servidor, a importância de termos um servidor confiável, a importância de uma conexão cabeada de qualidade para os atores e atrizes, quando possível, a importância em se usar bons fones e microfones para conseguir uma melhor qualidade na entrada e saída de áudio e outras dúvidas trazidas pelo Grupão.

O núcleo da técnica se reunia uma vez por semana para discutir novos recursos aprendidos e encontrar formas de agregar esses novos recursos no projeto.

### Performer

O núcleo de Performer abrangia a maior parte dos participantes do Grupão. Esse núcleo foi responsável em ajudar no processo criativo das cenas, envolvendo a escrita dos textos, montagem de cenário, escolha dos objetos de cena e de figurino. Criação e execução de dinâmicas para que os demais performers se adaptassem e se sentissem confortáveis em atuar nesse novo modelo de se fazer teatro, dentro de suas casas, atrás de uma câmera de seu computador ou smartphones. Além de ajudar em todo esse processo que antecedeu o dia do espetáculo, os performers, como o próprio nome já diz, foram os responsáveis por performar as cenas em nossa apresentação.

### Retorner

O papel de *Retorner* foi uma proposta trazida pelo Professor Adilson para coordenar os envolvidos na apresentação do espetáculo. Havia um *retorner* dentro de cada uma das salas virtuais criadas no Jitsi-meet, e a responsabilidade deles foi a de auxiliar os performers com informações relacionadas ao espetáculo, fazendo a contagem regressiva do tempo para que os performers que estavam em suas salas iniciasse a sua apresentação, informações relacionadas a correção da postura do ator em frente a câmera, informações relacionadas a qualidade de áudio do ator. Em resumo, o *retorner* do performer, era a pessoa responsável por trazer informações necessárias para que o performer pudesse desempenhar sua apresentação da melhor forma possível.

Além do *retorner* do performer, havia também o *retorner* da técnica, que era responsável por interagir com o público através do web chat do YouTube. Além disso, outra responsabilidade do *retorner* da técnica, foi o de dar informações relacionadas a qualidade da transmissão para a pessoa que estava operando o OBS Studio. Informações relacionadas a qualidade de áudio, vídeo e qualquer outra informação que pudesse de alguma forma contribuir para o espetáculo.

## Compiladores

Para a criação do espetáculo, os grupos de cada uma das cenas escreviam ideias cênicas em um arquivo, que a princípio foi feito na ferramenta Excel, mas que depois foi transformado em um documento Word, e os compiladores foram responsáveis por transformar essas ideias em um espetáculo com uma unidade estética e criar um fio narrativo do início ao fim do espetáculo.

## Direção

O núcleo de direção foi responsável por orquestrar todo o projeto, por gerenciar as pessoas envolvidas, dar uma direção para o Grupão em todo o processo criativo, decidir juntamente com o núcleo técnico a respeito das ferramentas que seriam usadas para a criação e execução do projeto, enfim, garantir que o projeto pudesse ser executado da melhor maneira possível.

## 3.2 Estrutura da apresentação

Durante a execução do projeto, os performances e retorners foram divididos em chamadas, ou salas, dentro do aplicativo Jitsi-meet. O motivo dessa divisão se deu pois, caso algum membro "caísse" da chamada por fatores como falta de energia, problemas com a conexão de internet ou algum outro tipo de imprevisto, o "dano" pudesse ser mitigado a apenas uma das salas, visto que, quando alguém se desconecta do jitsi-meet, a disposição das câmeras é alterada, resultando em problemas no enquadramento dos cortes de tela do aplicativo OBS Studio. Sendo assim, dividir os participantes em salas, resulta em um reparo mais rápido e fácil pelo núcleo técnico, caso fosse possível. Um fator levado em consideração para a logística de divisão de salas foi, um performer que iria atuar em uma cena, não pudesse atuar na próxima cena, visto que não teríamos tempo hábil para fazer cortes de tela de uma cena para a outra. A divisão de salas pode ser vista na Figura 5.

## 3.3 Participação do público neste espetáculo

A participação do público no nosso projeto aconteceu de forma "tímida", uma vez que foi o nosso primeiro projeto em um palco virtual e precisávamos ter o mínimo de controle dos possíveis cenários que poderiam acontecer durante a performance, se é que pode ser possível ter algum controle em uma espetáculo digital. O público participou do espetáculo por meio do chat do YouTube, trazendo suas emoções, críticas e feedbacks relacionados a qualidade de áudio e imagem do espetáculo.

Tais feedbacks eram filtrados pelos retorners e repassados para os participantes de núcleos diretamente envolvidos, por exemplo, problema técnicos eram repassados para o

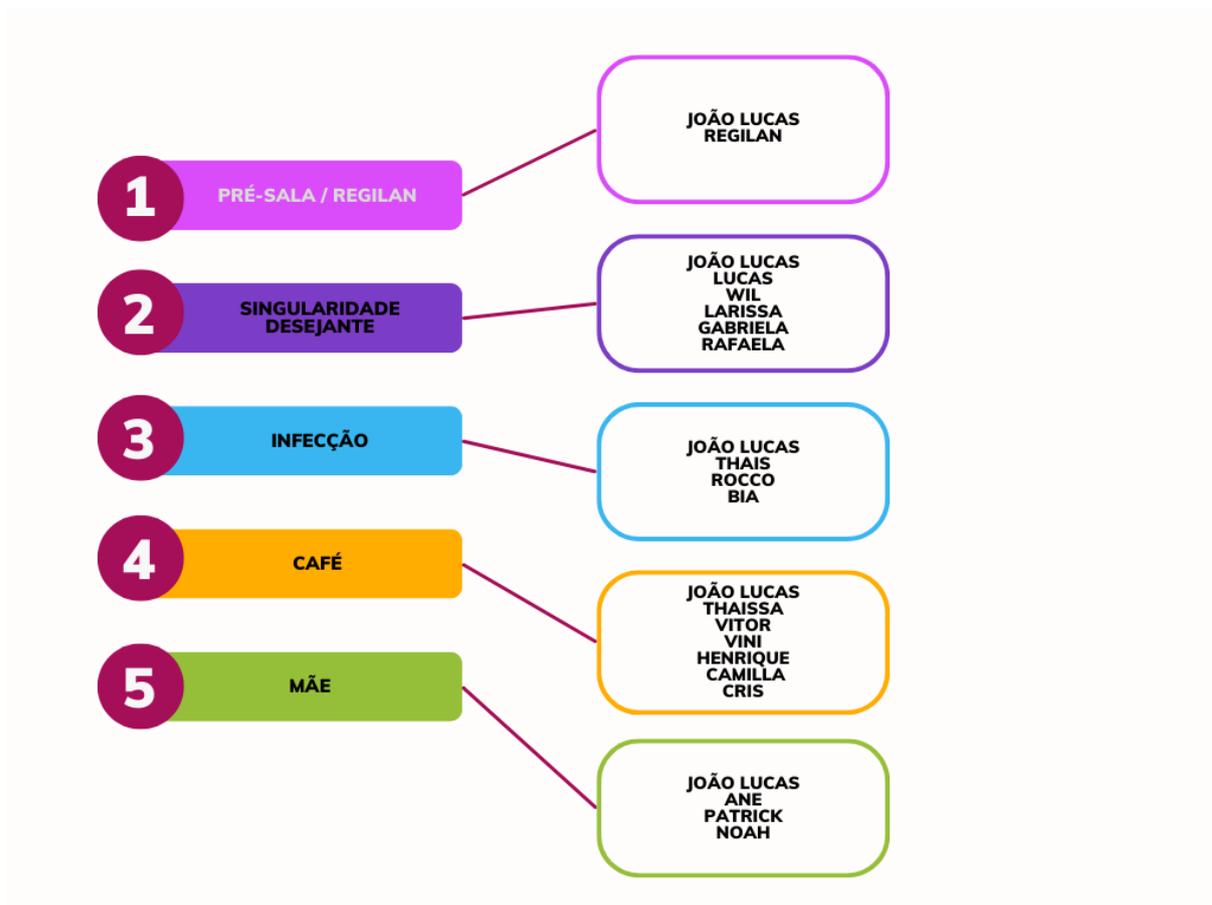


Figura 5 – Estrutura da divisão das salas e atores

núcleo técnico para que fossem corrigidos o mais rápido possível. Após o fim do espetáculo, o público foi convidado a participar de uma mesa redonda, onde membros da audiência pode participar de um bate papo com as pessoas envolvidos no espetáculo. O recorte desta participação pode ser visto na Figura 6, que traz ainda o esquema de transferência de fluxos de vídeos entre diferentes plataformas.

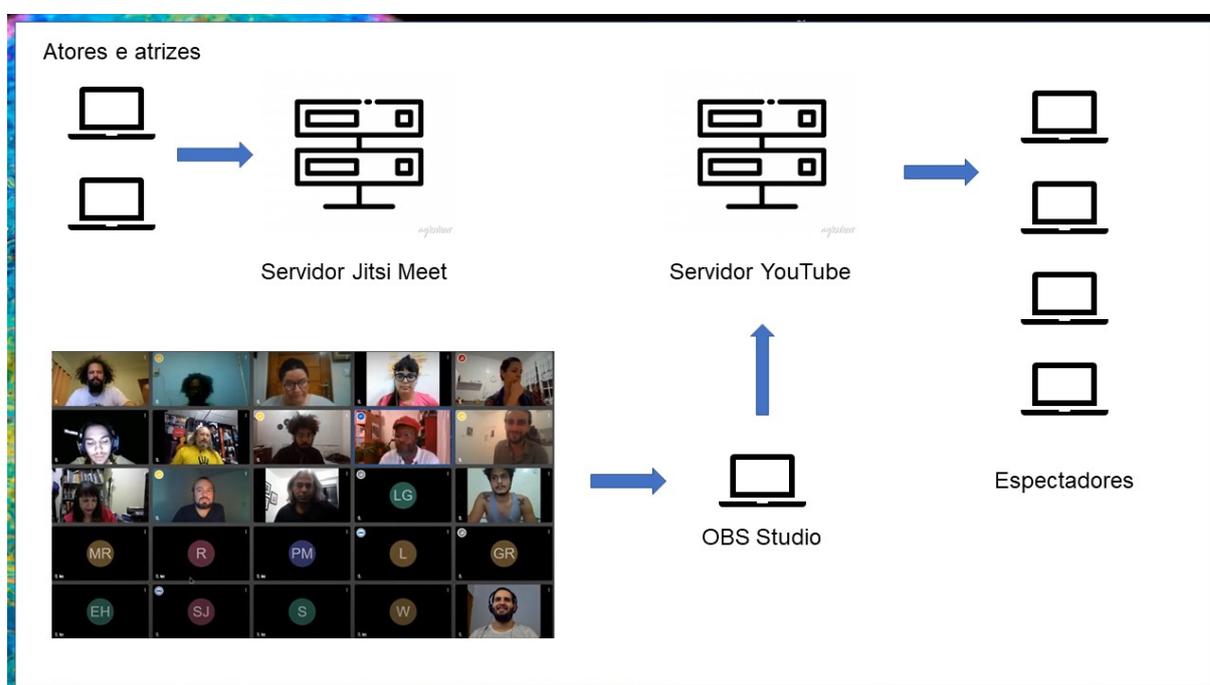


Figura 6 – Participação do público no bate papo e esquema do fluxo de vídeos utilizado como suporte tecnológico do espetáculo.

## 4 Resultado e Avaliação

### 4.1 Resultado tecnológico: domínio sobre a rede

O resultado alcançado por este espetáculo acabou sendo mais do que a peça em si pois trouxe também um maior conhecimento sobre a tecnologia envolvida nestas cenas para todo o grupo de participantes. Para a realização do projeto "O Vírus pode ser você", foram estudadas ferramentas e plataformas que possibilitaram a realização do nosso espetáculo virtual. A escolha dessas ferramentas foram feitas inicialmente pelo núcleo técnico, como dito anteriormente, mas contou com a aceitação de todo o Grupão. Abaixo será listado as ferramentas e plataformas que foram usadas no espetáculo:

#### Jitsi Meet

O Jitsi é uma plataforma de webconferências, open source, que pode ser acessado pelo navegador ou pelo smartfone através do seu aplicativo android. A plataforma por si oferece o recurso de transmitir a chamada diretamente para a plataforma do YouTube, adicionar efeitos de background, gravar e salvar o conteúdo da chamada no Dropbox. Essa foi uma das plataformas *core* usadas no espetáculo. Ela foi usada em todos os encontros virtuais do Grupão, sejam eles reuniões, ensaios, dinâmicas, experimentações e também foi usado na transmissão do espetáculo. Para a escolha de plataforma de webconferência, alguns outros aplicativos como Google Meet, Zoom e discord também foram levados em consideração. Mas para o nosso caso de uso, o Jitsi sobressaiu por ter uma boa qualidade de áudio e imagem, servidor confiável, não precisar de um cadastro prévio do usuário dando assim uma maior acessibilidade, não possuir uma tempo limite de chamada e por se tratar de um open source. A Figura 7 mostra como a sala do jitsi foi transmitida no youtube.

#### OBS Studio

O OBS - Open Broadcaster Software, conhecido popularmente como OBS Studio é um software usado para a transmissão de conteúdos multimídias. Para fazer a transmissão para uma plataforma de streaming, ele recebe diversos canais de entrada, como câmeras, imagens, textos, vídeos, áudio e etc. Então é realizada uma compilação de todos esses canais de entrada. O Obs permite a edição dos canais de entrada, tais como o tamanho da imagem, a distribuição das imagens em tela, quais canais de áudio serão utilizados em cada um dos momentos, o volume de saída desses canais de áudio, aplicação de efeitos em áudio, imagem e video e etc. Após isso, é possível transmitir o produto final em uma



Figura 7 – Captura de tela do espetáculo durante sua apresentação mostrando diversos atores em cena simultaneamente. Apesar de estarem sendo transmitidos pelo youtube, os participantes encontravam-se por meio do Jitsi.

plataforma de stream, através do protocolo RMTMP que faz a multiplexação do sinal de saída em pequenos pacotes e os envia para o servidor, que por sua vez recebe esses pacotes e os transmite.

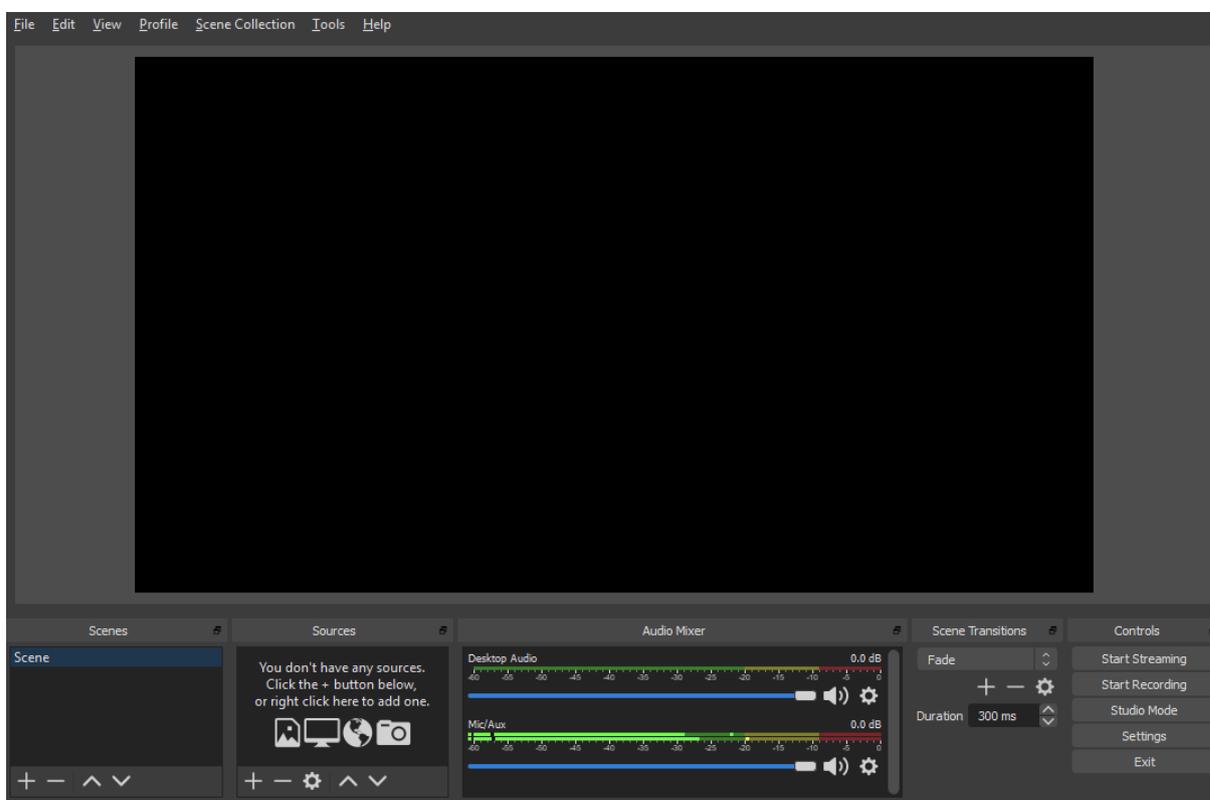


Figura 8 – Imagem OBS

O software foi popularizado por streamers de jogos eletrônicos, por ser de código aberto, permite o desenvolvimento de plugins para personalizações e funcionalidades es-

pecíficas do usuário. Possui uma comunidade grande de desenvolvedores ativos em seu fórum. Além disso, possui um bom desempenho nos sistemas operacionais modernos mais usados, como Windows, MacOS e Ubuntu 14.04 ou posterior. Como dito anteriormente, ele utiliza o protocolo RTMP como principal protocolo de saída de transmissão mas possui suporte a outros protocolos, como RTMPS, SRT e HLS, possibilitando que o OBS se comunique com diversas plataformas de streaming como YouTube, Twitch e Facebook, por exemplo.

O OBS Studio foi uma das ferramentas *cores* do espetáculo. Usada para captar os canais de audio e videos dos performances e aplicar efeitos sobre essas entradas criando o produto final, que era enviado para a plataforma do Youtube para ser transmitido para o público geral.

## Google Docs

Plataforma usada para escrita das cenas, por se tratar de uma biblioteca de ferramentas, que a maioria das pessoas do Grupão já possuía o costume de usar, decidimos usar o Excel e Word online. Exemplos de documentos criados colaborativamente para a criação do espetáculo podem ser encontrados nos Anexos B e C.

## Adobe Photoshop e Coreldraw

Além de ferramentas colaborativas, outras ferramentas locais foram usadas para a criação das artes envolvidas no espetáculo. Escolhemos o uso delas por se tratarem de ferramentas que as pessoas mais envolvidas com o design do espetáculo, já dominavam o uso.

## WhatsApp

A principal plataforma usada pelo Grupão para a comunicação e envio de materiais. Por se tratar de uma ferramenta que todos do Grupão tinham acesso e um domínio prévio muito grande, o WhatsApp foi um grande facilitador para o projeto, principalmente se levarmos em conta o contexto de isolamento social que vivíamos durante a criação e execução desse trabalho. A ferramenta foi usada para bate papo, discussões, compartilhamento de documentos, sites e outros.

## YouTube

O YouTube foi a plataforma utilizada para transmitir e manter o acesso ao espetáculo após sua transmissão. Optamos por utilizar o YouTube por ser a maior e mais popular plataforma de vídeos do mundo.

## Google Drive

O Google Drive foi a ferramenta utilizada para salvar e compartilhar todo o material criado para o espetáculo entre os participantes do Grupão. A escolha de tal plataforma se deu por se tratar de uma ferramenta a qual a maior parte do coletivo já utiliza previamente.

## 4.2 Minha participação

A minha participação no projeto deu-se por uma conversa com o professor Adílson, onde ele trouxe uma proposta de criação de um espetáculo em um ambiente digital, visto que o ECOLAB já estava trabalhando em uma performance em um projeto na rua do Ouro em São João del Rei, mas com a chegada da pandemia de COVID-19 no Brasil, tornou-se impossível que o projeto acontecesse de forma presencial. A partir dessa conversa começaram-se pesquisas e estudos por trabalhos semelhantes, que até o momento, existiam poucas referências nesse mesmo contexto. O segundo passo foi fazer um levantamento de ferramentas que pudessem abranger todas as necessidades do projeto. Então começaram-se os testes, muitos testes. Testes de ferramentas que pudessem oferecer um equilíbrio de boa qualidade de conexão e qualidade de imagem e áudio. Testes com ferramentas para a escrita dos textos, que pudessem ser de fácil uso entre todos os participantes, pois todos ajudaram a escrever os textos das cenas. Testes de ferramentas de comunicação que fossem de fácil acesso por todos do Grupão, e mais testes.

Além da parte técnica, participei na criação dos textos, da compilação do texto final<sup>1</sup>, treinamentos dos performers e retorners para a atuação no espetáculo e como performer em uma das cenas, onde o trabalho foi mais "legal", pois pude ver o experimento na perspectiva dos atores e contribuir com minha visão de cientista da computação.

A minha participação na performance foi na segunda cena. A cena começa com a aparição da personificação do vírus, onde o mesmo fala sobre si e faz ameaças ao público, falando sobre o quão mortal e inevitável seria sua chegada. A minha participação nessa cena foi performando a primeira das 3 personificações diferentes do vírus.

Para realizar um bom trabalho, passei por treinamentos teatrais realizados pelos próprios membros do Grupão, envolvendo treinamento de dicção, respiração, redução de timidez e processos que me ajudaram a performar no espetáculo.

---

<sup>1</sup> O texto espetacular da peça encontra-se no Anexo C deste documento.



Figura 9 – Captura de tela do espetáculo durante sua apresentação mostrando a contagem regressiva para o início do espetáculo.

### 4.3 Sobre a participação do público

A ideia principal no conceito artístico do espetáculo era trabalhar em um experimento mais próximo a um happening do que a uma performance. Tal ideia foi dificultada por ser um primeiro experimento, onde os artistas e demais pessoas envolvidas não haviam experiência em um espetáculo digital. Assim, apesar de ser um evento online, a peça deu-se ao vivo e contou inclusive com um relógio para marcar seu início, como pode ser visto na Figura 9.

Tal situação tinha por objetivo impactar na participação do público e permitir que o mesmo estivesse presente no momento da transmissão. Queríamos que o público tivesse uma participação ativa e pudesse contribuir para o espetáculo, fazendo com que o produto final fosse um produto único mesmo que fosse apresentado mais de uma vez. A solução que encontramos foi a iteração feita entre os Retorners e o público através do chat do YouTube, durante a transmissão do espetáculo. Para abranger um pouco mais a ideia do happenings, criamos uma mesa redonda utilizando o software jitsi-meet, que teve a participação dos artistas (o grupo todo) e o público. Nessa mesa redonda foram discutidos assuntos como técnica, performance, metodologia de criação e outros.

### 4.4 Avaliação direta

A fim de entender como o projeto, como um todo, impactou diretamente e indiretamente no âmbito profissional dos participantes, foi elaborado um questionário com doze perguntas. Tais perguntas, apresentadas a seguir, foram direcionadas aos 15 participantes da performance por meio do Whatsapp e 4 pessoas responderam ao questionário sendo

que uma pessoa não respondeu a todas as perguntas do questionário <sup>2</sup>. Afim de facilitar a compilação de respostas, os participantes não terão seus nomes divulgados nesta próxima seção e serão referenciados no texto como "Pessoa 1", "Pessoa 2" e assim por diante.

1. Qual o seu nome?
2. Qual a sua experiência prévia com arte, em especial com o teatro?
3. Qual a sua experiência prévia com a tecnologia?
4. Qual a sua experiência prévia com teatro digital ou teatro híbrido?
5. Qual a sua participação no espetáculo O vírus pode ser você?
6. Como foi o processo de trabalhar com tecnologia?
7. Na sua opinião, qual a diferença entre o teatro tradicional e o teatro pela rede ao vivo?
8. Esse projeto te ajudou profissionalmente durante e após a pandemia? Como?
9. O que você faria diferente se fosse criar este mesmo espetáculo hoje?
10. Você continua trabalhando com teatro digital?
11. O que mudou no processo de preparação do espetáculo?
12. O que mudou no processo de execução do espetáculo?

A pessoa 1, possui 17 anos de experiência profissional com o teatro. Previamente, a experiência com a tecnologia era "básica", sempre teve acesso a tecnologia mas não da maioria das ferramentas e processos computacionais usados no espetáculo. Além disso, não se interessou por se aprofundar no aprendizado de uso das ferramentas. O primeiro contato com o teatro digital e/ou teatro híbrido foi assistindo outros espetáculos, e em Outubro de 2020, juntamente com seu coletivo, lançou 3 espetáculos digitais. O seu coletivo utilizava o meet para reuniões e ensaios, mas o coletivo não se adaptou bem aos encontros online, pois havia uma parte do grupo reunida no presencial e uma parte pelo ambiente digital, e isso fez com que a vivência tecnológica não fosse satisfatória. Sua participação no espetáculo se deu como performer e na contribuição para a escrita do texto espetacular. Achou o processo de construção e organização das pessoas para a criação do espetáculo confusa, por se tratar de um grupo com muitas pessoas, por isso não conseguiu se engajar tanto quanto queria, além disso, precisávamos ter pensado em uma melhor organização e divisão de tarefas. O processo de trabalhar com a tecnologia foi fácil, uma vez que foi necessário

---

<sup>2</sup> Estas respostas encontram-se no Anexo A deste documento.

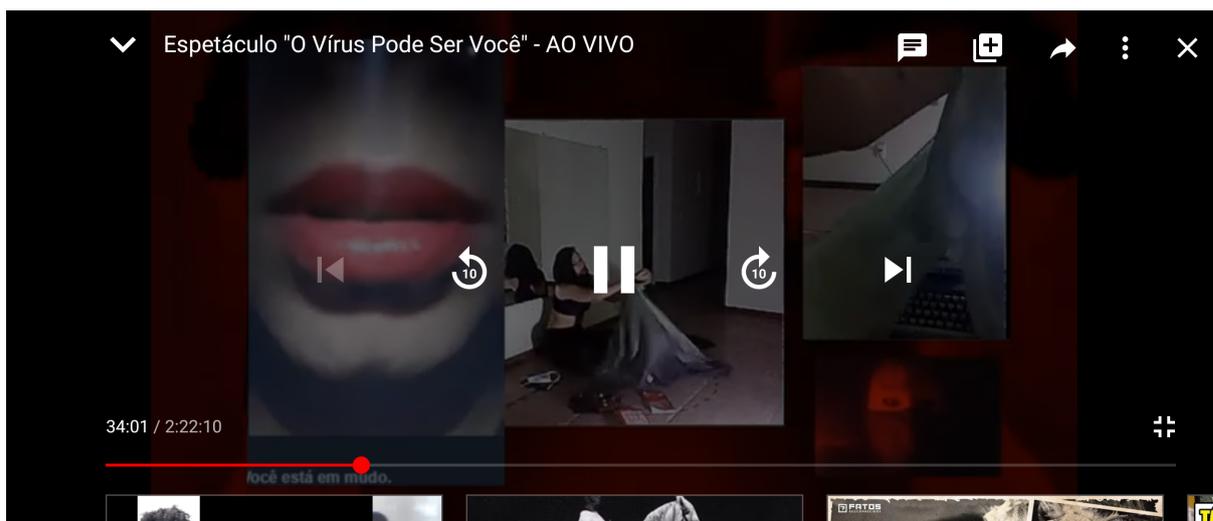


Figura 10 – Captura de tela do espetáculo durante sua apresentação com vários atores em cena simultaneamente no youtube

aprender para continuar trabalhando com o teatro durante o período de isolamento social causado pela pandemia. Segundo a Pessoa 1, a maior diferença entre o teatro tradicional e o teatro feito em uma plataforma digital está no encontro com as pessoas, "...No teatro tradicional existe mais encontro, nós temos mais troca, eu consigo olhar no olho no público, eu consigo sentir a respiração do público, eu consigo ver como o público está sentado na cadeira, se ele está incomodado, se ele está rido, se está chorando. Enquanto isso, no teatro digital, eu preciso confiar que o público está do outro lado assistindo, a troca é menor, minha troca é comigo mesmo e com o ambiente que eu estou". Sobre como esse projeto contribuiu profissionalmente, a Pessoa 1 falou sobre a importância de fazer parte de uma rede de artistas e pesquisadores em prol da arte em momento onde as coisas "estavam muito confusas e muito horríveis, sem esperança". Outro ponto destacado, foi a importância dessa rede para trabalhos futuros. Dois integrantes do grupão, que até o início do estudo, não conhecia o coletivo no qual a Pessoa 1 trabalha, e após o projeto se juntaram para trabalhar nesse coletivo. Hoje, seu coletivo possui três produtos advindos do teatro digital. Todos os três produtos foram gravados e disponibilizados para a venda.

A Pessoa 2, é uma atriz não atuante e professora universitária de teatro. Previamente a experiência com a tecnologia era básica, e começou a ter contato com o teatro digital ou teatro híbrido em 2020, com o isolamento social e o início do projeto. Dentro do espetáculo, assumiu um papel de direção, atuação na criação e compilação dos textos. Achou muito interessante o processo de trabalhar com a tecnologia, "Muito interessante. Achei desafiador, arriscado, empolgante."

Segundo a Pessoa 2, a principal diferença entre o teatro tradicional e o teatro digital é "o espaço compartilhado (quando realmente compartilhado, no caso dos espectadores estarem na mesma plataforma que os atores) não é real, é uma representação de um

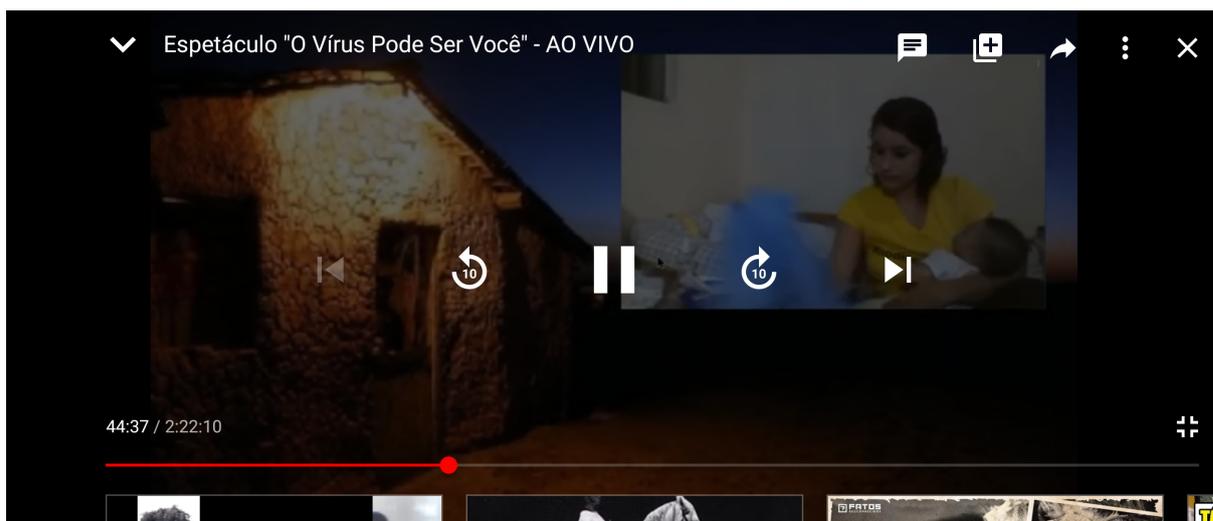


Figura 11 – Captura de tela do espetáculo durante sua apresentação mostrando Anelize com o Noah no colo

espaço por meio da plataforma. Nós nos vemos e ouvimos mediados pela tecnologia, e, como esta depende da boa qualidade da Internet e dos equipamentos (bem como do estágio tecnológico em que se encontra), nosso “jogo” com os demais atores, com o meio e com o público é delimitado por essas variáveis, e não pelas variáveis do ambiente físico concreto. Não sentimos cheiros, não percebemos olhares, respiração, não ouvimos (a maior parte das vezes) o público... no entanto, há meios de interação silenciosos como o chat, que é uma forma de comunicação bem mais difícil de acontecer no presencial”.

Segundo ela, o projeto a ajudou a se sentir criando, possibilitou que seus projetos de extensão não parassem, uma vez que adquiriu experiência sobre a utilização das plataformas e ferramentas. Mas que se fosse pra refazer o espetáculo hoje, "tentaria fazer com que o público estivesse na plataforma com a gente, de algum modo, e não apenas assistindo pelo Youtube, porque sou pesquisadora das possibilidades de maior interação entre a cena e a plateia." A Pessoa 2 não continua trabalhando com o teatro digital, pois "a maior parte dos meus amigos, colegas e do público cansou disso. Eu também estava aflita para trabalhar com maior mobilidade, sem ter que me preocupar com uma câmera e com microfones que temos que abrir e fechar”.

A Pessoa 3 é um professor universitário que teve seu primeiro contato com o teatro em 1984. Sua primeira experiência com computadores foi em um "curso de digitador que fiz na IBM-Campinas, ainda na época dos cartões perfurados.(...) Por volta de 1990/91 tive contato com a INTERNET através do curso online. (...) Além do conhecimento em computação, destaco também o uso das multimídias nas artes da cena e meu contato se deu como aluno do Instituto de Artes e Agente Cultural da UNICAMP que me possibilitaram manter contato bastante direcionado com o Centro de Computação da universidade e, durante o mestrado, tive aulas e contatos que foram muito importantes para a com-

preensão das possibilidades de usos da multimídia nas artes da cena. (...) Essa influencia foi determinante na criação do curso Cena Híbrida e Representação não-Interpretativa para as disciplinas Práticas de Atuação. (...) Cabe aqui destacar a parceria iniciada com o Prof. Flávio Schiavoni quando entrou essa investigação se ampliou e muito e me levou a abrir, no contexto da minha pesquisa, uma linha que denominei Cena Sintética (2018), cujo primeiro resultado efetivo foi o espetáculo “Caos das 5” (2019)."

A Pessoa 3 teve sua participação no espetáculo como Diretor, Coordenador geral, Pesquisador e Professor. Ele ressalta que o processo de trabalhar com tecnologia "sempre foi um processo de investigar as possibilidades de construção da presença cênica e da narrativa". E que para ele, o projeto foi fundamental para desenvolver a metodologia que venho aplicando desde então, inclusive no próximo espetáculo híbrido que o ECOLAB está criando, intitulado “Kakistocracia ou Cidade nova del Rei”. Do ponto de vista acadêmico, falando especialmente como pesquisador, o conceito de Retorner que desenvolvi durante os anos de 2020 e 2021. "Quando perguntado sobre o que faria diferente se fosse criar este mesmo espetáculo hoje, a resposta é: "Seria mais radical".

A Pessoa 3 continua trabalhando com teatro digital, e esta "criando um espetáculo 100% híbrido, chamado “Kakistocracia ou Cidade nova del Rei”, cuja narrativa acontece nas telas do mundo digital e na realidade física da sala de espetáculo, com os atores mudando de uma para outra e conversando entre si nos dois mundos, neste multiverso."

Perguntado se, de alguma forma, a realização do projeto mudou o processo de preparação e execução do espetáculo, a Pessoa 3 responde sobre o "aprimoramento" das ferramentas usadas no espetáculo. Além disso, o aumento no número de pessoas que conhecem e sabem manipular essas ferramentas.

A Pessoa 4 é um "skatista, produtor audiovisual, artista visual e estudante de Teatro da UFSJ, meu contato com Teatro começa em 2018 quando comecei o curso de Teatro tendo experiência com performance, teatro digital e cenografia. "Possui experiência "como produtor audiovisual, tenho contato com câmeras e processos de manipulação digital de arquivos (foto e vídeo) há uns quase 10 anos. Tendo algum contato com games e rádio faço arte digital multimídia há 5 anos."

"Eu já tinha experimentado algumas coisas com Teatro Híbrido, que julgo fazer parte da área do Teatro Digital, montamos um espetáculo em 2018 chamado Chaos das 5 que usava desenvolvimento de interfaces visuais e sonoras, captura e modificação de imagens e live coding ao vivo; o que possibilitou um contato maior com a tecnologia em contextos teatrais."

Teve a sua participação no espetáculo como "produtor, roteirista, ensaiador, cenógrafo e responsável pela montagem e transmissão ao vivo do espetáculo. Se aproximou "da arte digital quando comecei a filmar e editar vídeos. A partir dessa perspectiva meu tra-

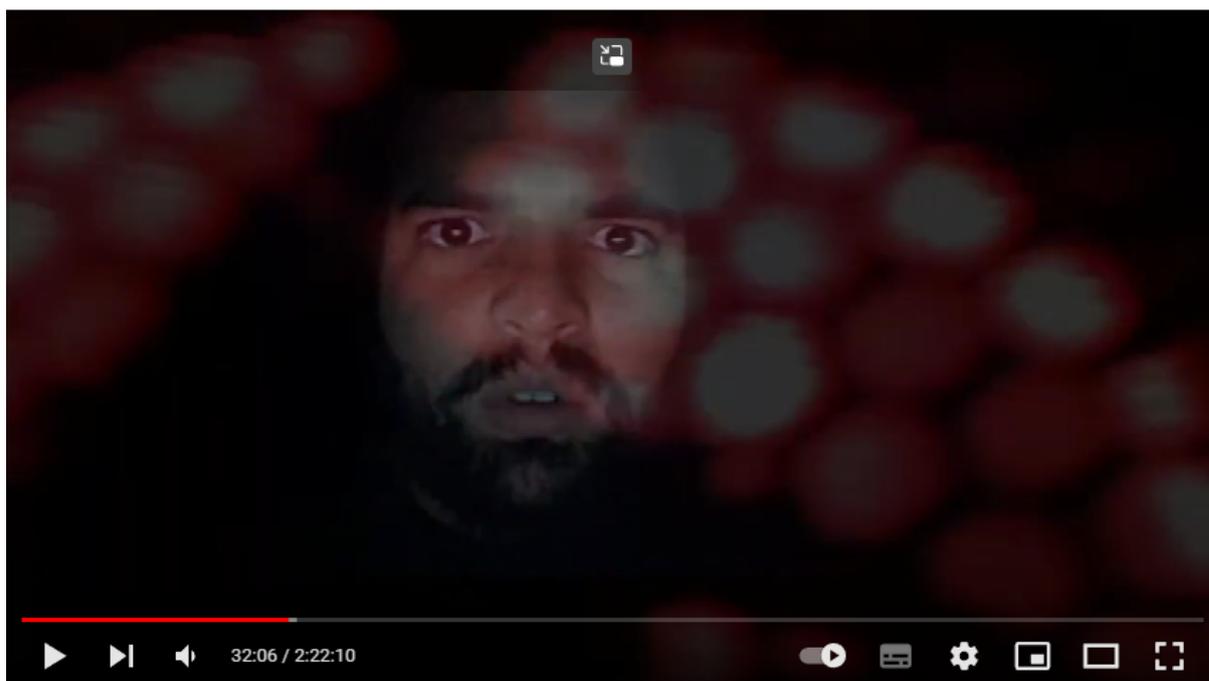


Figura 12 – Captura de tela do espetáculo durante sua apresentação mostrando Lucas Estevão interpretando o Vírus

balho sempre foi muito ligado a esfera visualidades + movimento. O trabalho teatral está ligado ao controle do tempo e acontecimentos num espaço tridimensional, o que muda essa perspectiva a partir de diferentes pontos de vista dos artistas e espectadores. Digitalizar o teatro requer uma compreensão da cena bidimensional (vídeo) em uma esfera expandida. Isso quer dizer que num ambiente em que as tecnologias da cena sejam usadas como complemento de uma cena presencial, ela deve agir como tridimensional, como movimento e ação assim como complemento visual/estético da cena. Num ambiente estritamente digital, como na cena do teatro online, as tecnologias tem que suportar as necessidades da expansão da cena de acordo com as funcionalidades exploradas pelos artistas. Os programas, plugins, telas, salas de chat e etc são suporte para a cena, assim como fatores estéticos que a modificam e expandem para gerar uma dimensão tridimensional dentro do aspecto bidimensional das telas.

## 5 Resultado

A ideia inicial da criação do espetáculo era criar um ambiente de interação direta entre o público e o espetáculo, fazendo com que o público saísse do papel apenas de ouvinte e tivesse uma participação que impactasse diretamente na execução do espetáculo, seja por meio de um boot de votação para uma determinada ação do performer ou até mesmo participando diretamente do espetáculo como um performer em algumas cenas. Essa ideia foi sendo deixada de lado, uma vez que não tínhamos a certeza de uma boa conexão de rede das pessoas que nos assistia e isso poderia nos levar a problemas, e por se tratar de um modelo de teatro digital novo para todos, poderíamos esbarrar em uma falta de maturidade para solucionar esses problemas em tempo hábil.

Assim, nascem alternativas e possibilidades para artistas transformarem o ambiente em sua volta em um palco para o fazer teatral. Nascem também metodologias que podem ser usadas para o ensino remoto, como no curso de teatro, que possui muitas disciplinas práticas que devem ser observadas e orientadas por professores.

O projeto começou a ser desenvolvido no início de 2020, sendo assim, o roteiro<sup>1</sup> do espetáculo foi pensando e escrito de forma a impactar o público com a chegada do Coronavírus e criticar a forma como nós, brasileiros, enfrentamos os problemas iniciais da pandemia do Coronavírus. Dando voz a pessoas comuns que sofreram não apenas com a pandemia do Coronavírus mas também com os vírus da ignorância, do negacionismo e tantos outros que ainda circulam e se proliferam em nosso meio.

Certamente, várias dificuldades surgiram na execução da peça por a mesma ser remota. A conexão da internet de algumas pessoas, por exemplo, impossibilitou a participação de alguns artistas como performadores do espetáculo. Outra dificuldade importante dessa performance foi a possibilidade de que, por algum problema de conexão ou falta de energia, algum dos participantes perdesse a conexão e que isso pudesse impactar alguma das cenas. Para solucionar esse possível problema, foi acordado que caso isso acontecesse, trataríamos esse problema jogando a responsabilidade no vírus. Fazendo uma analogia que o ator ou atriz teria sido afetado por um vírus, deixando margem para que o público pudesse entender esse vírus como o vírus da COVID-19 ou um vírus computacional, e a partir daí os demais atores da cena deveriam improvisar de forma que a falta de conexão ficasse invisível para o público. Durante nossa apresentação, não fomos impactados com esse problema.

Outra questão fundamental foi a busca por ferramentas abertas para a criação do espetáculo. Tal decisão baseou-se na ideia de que ferramentas livres trazem maior

---

<sup>1</sup> O roteiro da peça encontra-se no Anexo B deste documento.



Figura 13 – Arte de divulgação

sustentabilidade para a criação artística (SCHIAVONI, 2017) por trazer o debate da autoria coletiva na criação de tecnologia, debate este tão importante no contexto do trabalho aqui apresentado.

Além do espetáculo apresentado neste trabalho, cuja arte de divulgação é apresentada na Figura 13, outros trabalhos foram criados a partir do referencial tecnológico aqui apresentado. Um dos projetos derivados da nossa pesquisa é a "Roda ECOLAB Diálogos na Pandemia". O objetivo do projeto é fomentar o debate em torno da sustentabilidade, a partir da análise das condições socioeconômicas, artístico-culturais, ecológicas, urbanas e ambientais, para promover artística e esteticamente o engajamento comunitário.

A pedido do Professor Adilson, o coletivo ECOLAB prestou também suporte na transmissão do Seminário do Programa de Pós-Graduação de Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto no ano de 2020.

## Referências

- ALMEIDA, M. A.; SCHIAVONI, F. L. Aspectos da sustentabilidade e colaboração na arte digital. *Art & Sensorium*, v. 5, p. 01–14, 2018. Citado na página 12.
- ARAÚJO, J. T. *Proposta de Arquitetura para Interação do Público em Performances Digitais*. Tese (Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação)) — Universidade Federal de São João del-Rei, 2021. Citado na página 11.
- FABIÃO, E. Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea. *Sala Preta*, v. 8, p. 235–246, 2008. Citado na página 11.
- GAVALDÃO, N. Letramento e teatro digital: produção textual. *Journal of Research in Special Educational Needs*, Wiley Online Library, v. 16, p. 688–692, 2016. Citado na página 12.
- LIESER, W. *Arte Digital - Novos caminhos na arte*. [S.l.]: Ullmann Publishing, 2010. 11 p. Citado na página 12.
- PAVIS, P. *Dicionário de teatro*. Trad. J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. [S.l.]: São Paulo: Perspectiva, 1999. Citado na página 11.
- SCHIAVONI, F. L. Software livre e sustentabilidade. In: *Simpósio Internacional em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade*. São João del-Rei - MG - Brazil: [s.n.], 2017. p. 175–184. Citado na página 32.
- SCHIAVONI, F. L. et al. Alice no país da pandemia (2021). In: *Proceedings of the 18th Brazilian Symposium on Computer Music*. Recife - PE: [s.n.], 2021. p. 266–271. ISSN 2175-6759. Citado na página 9.
- SIQUEIRA, A.; SCHIAVONI, F. L. Arte contra as mudanças climáticas. In: *Anais do 2o. Simpósio em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade*. São João del-Rei - MG: [s.n.], 2021. p. 263–280. ISSN 2594-8482. Citado na página 9.
- SOGABE, M. Arte e tecnologia. *Derivas: Cartografias do Ciberespaço*. São Paulo, 2004. Citado na página 11.
- VIEIRA, R. A. et al. Por uma arte digital povera. In: *Anais do VI Seminário de Artes Digitais (SAD) 2020/2021*. Belo Horizonte - MG: [s.n.], 2021. p. 437–445. ISSN 2674-7847. Citado na página 12.

# ANEXO A – Respostas do formulário

## A.1 Pessoa 1

**1) Qual o seu nome?**

–Removido–

**2) Qual a sua experiência prévia com arte, em especial com o teatro?**

Possuo 17 anos trabalhando com o teatro. Profissionalmente trabalho a 9 anos na companhia de teatro Conscius Dementia em Poços de Caldas.

**3) Qual a sua experiência prévia com a tecnologia?**

Sempre tive acesso a tecnologia, entretanto tenho apenas o conhecimento básico.

**4) Qual a sua experiência prévia com teatro digital ou teatro híbrido?**

Não possuía experiência prévia com teatro digital e híbrido, minha primeira experiência foi assistir a espetáculos da companhia Os Satyros quando começamos a pesquisa com o Grupão.

Na Conscius, no início da pandemia, começamos a utilizar o Google Meet para assistir ensaios e fazer reuniões, mas não deu certo, por que havia um grupo de pessoas presencial e um grupo de pessoas online.

**5) Qual a sua participação no espetáculo O vírus pode ser você?**

Minha participação se deu mais voltada para cenas em conjunto com outros atores. Achei o processo confuso, por isso não consegui me engajar tanto, achei a questão da organização confusa.

**6) Como foi o processo de trabalhar com tecnologia?**

A adaptação com a tecnologia foi fácil, pois foi necessário aprender pra continuar trabalhando com o que eu amo. Mas não me interessei muito em me aprofundar nas ferramentas.

**7) Na sua opinião, qual a diferença entre o teatro tradicional e o teatro pela rede ao vivo?**

No teatro tradicional existe mais encontro, mais troca, o olho no olho, dá pra sentir a respiração, ver e ouvir o público. Saber se o público está sorrindo ou chorando. Quando estou no mesmo espaço físico eu tenho mais acesso a troca.

No teatro digital eu preciso confiar que o público está do outro lado assistindo. É um teatro mais "solitário", não tenho tanta troca com o público, mesmo o público participando, a interação continua sendo meio "quadrada". Acaba que a minha troca acontece comigo mesma e com o ambiente que estou, com a ferramenta que estou usando, com a tecnologia.

**8) Esse projeto te ajudou profissionalmente durante e após a pandemia? Como?**

Ajudou no sentido de fazer parte de uma rede em um momento onde as coisas estavam muito confusas. Havia uma falta de esperança e eu precisa conviver com outros artistas que estavam passando pelo mesmo que eu. Através dessa rede, 2 pessoas que conhecemos na pesquisa com o Grupão foram trabalhar com a companhia, complementando a Conscius. Outro fator importante é a oportunidade de trabalhar em uma pesquisa, com professores e alunos da universidade.

**9) O que você faria diferente se fosse criar este mesmo espetáculo hoje?**

Por se tratar de muitas pessoas, senti que o trabalho no Grupão foi se perdendo e não me senti confortável em trabalhar, pois estava bagunçando, o comprometimento não era o suficiente. Deveríamos ter feito uma melhor organização e divisão de tarefas.

**10) Você continua trabalhando com teatro digital?**

Sim. A companhia possui 3 produtos advindos do teatro digital. "Eu sinto, muito", "Carta ao meu Corpo" e "Perfeita Imperfeição" são espetáculos que foram gravados no Zoom e a companhia está criando um combo com os 3 espetáculos para serem vendidos em um formato gravado e não ao vivo.

**11) O que mudou no processo de preparação do espetáculo?**

Aperfeiçoamos nosso processo de cronograma, pois foi algo que nos incomodou no processo com o Grupão.

**12) O que mudou no processo de execução do espetáculo?**

Trouxemos 2 novos membros para dar apoio, principalmente tecnológico. Reafirmou a nossa forma de trabalhar na Conscius.

## A.2 Pessoa 2

**1) Qual o seu nome?**

–Removido–

**2) Qual a sua experiência prévia com arte, em especial com o teatro?**

Sou atriz não atuante, e professora universitária de teatro

**3) Qual a sua experiência prévia com a tecnologia?**

Básica. Uso computador desde 1985, mais ou menos. Meu pai é analista de sistemas e sempre esteve na vanguarda neste sentido, mas não segui os seus caminhos. Ah! Sou formada em cinema, comecei a editar vídeos ainda na década de 80, mas de lá pra cá muita coisa mudou.

**4) Qual a sua experiência prévia com teatro digital ou teatro híbrido?**

A experiência começou em 2020, com o isolamento social.

**5) Qual a sua participação no espetáculo O vírus pode ser você?**

Fui uma das diretoras de cena (não me lembro mais o nome da minha função). Era responsável pela cena do Núcleo Lúdico, meu grupo de pesquisas.

**6) Como foi o processo de trabalhar com tecnologia?**

Muito interessante. Achei desafiador, arriscado, empolgante.

**7) Na sua opinião, qual a diferença entre o teatro tradicional e o teatro pela rede ao vivo?**

A principal diferença é que o espaço compartilhado (quando realmente compartilhado, no caso dos espectadores estarem na mesma plataforma que os atores) não é real, é uma representação de um espaço por meio da plataforma. Nós nos vemos e ouvimos mediados pela tecnologia, e, como esta depende da boa qualidade da Internet e dos equipamentos (bem como do estágio tecnológico em que se encontra), nosso “jogo” com os demais atores, com o meio e com o público é delimitado por essas variáveis, e não pelas variáveis do ambiente físico concreto. Não sentimos cheiros, não percebemos olhares, respiração, não ouvimos (a maior parte das vezes) o público... no entanto, há meios de interação silenciosos como o chat, que é uma forma de comunicação bem mais difícil de acontecer no presencial.

**8) Esse projeto te ajudou profissionalmente durante e após a pandemia? Como?**

Ajudou-me a me sentir criando, possibilitou que meus projetos de extensão não parassem, já que aprendi muito sobre a utilização das plataformas com essa experiência.

**9) O que você faria diferente se fosse criar este mesmo espetáculo hoje?**

Eu tentaria fazer com que o público estivesse na plataforma com a gente, de algum modo, e não apenas assistindo pelo Youtube, porque sou pesquisadora das possibilidades de maior interação entre a cena e a plateia.

**10) Você continua trabalhando com teatro digital?**

Não, pois a maior parte dos meus amigos, colegas e do público cansou disso. Eu

também estava aflita para trabalhar com maior mobilidade, sem ter que me preocupar com uma câmera e com microfones que temos que abrir e fechar.

### **11) O que mudou no processo de preparação do espetáculo?**

A preparação foi muito diferente por não podermos fazer jogos físicos em conjunto, sobretudo os de aquecimento e atenção. Mas são mudanças que se devem especialmente ao fato de não podermos estar num mesmo ambiente por causa da pandemia.

### **12) O que mudou no processo de execução do espetáculo?**

O espetáculo ficou dependendo muito de uma organização tecnológica e uma comunicação especial. Precisamos criar uma “coxia”<sup>1</sup> no whatsapp e foi imperativo a presença de uma espécie de DJ que definia quais imagens mostrar. Além disso, como foram várias salas criadas para as cenas, precisamos também ter uma pessoa responsável pela comunicação entre este DJ e os atores de cada sala. Neste caso, eu fui uma das responsáveis. Qualquer problema que ocorresse num dispositivo ou na conexão de alguém, poderia abalar toda a continuidade do espetáculo.

## **A.3 Pessoa 3**

**1) Qual o seu nome?** –Removido–

**2) Qual a sua experiência prévia com arte, em especial com o teatro?**

Desde 1984.

**3) Qual a sua experiência prévia com a tecnologia?**

A rigor, desde sempre. Mas, imagino que você esteja se referindo à tecnologia digital/computacional.

Neste caso, minha iniciação no mundo dos computadores teve início num curso de digitador que fiz na IBM-Campinas, ainda na época dos cartões perfurados. Entretanto, apesar de se tratar de aprendizado para exercer um trabalho totalmente mecânico, vinculado ao processamento de cheques, este curso me permitiu entender o básico sobre o que era um computador. Por isso considero que meu conhecimento sobre esse novo mundo, sua linguagem, etc se deu em 1988, já como estudante de graduação em Teatro e Agente cultural da UNICAMP. Esse aprendizado aconteceu simultaneamente, numa máquina Apple Lisa 2/10, que vinha com programa emulador Macintosh, que posteriormente ficou conhecido como Macintosh XL e numa máquina IBM XT 5150 que nem sequer tinha disco rígido ainda. O primeiro a vir equipado com um HD foi o IBM XT 5160.

Mais ou menos na mesma época, por volta de 1990/91 tive contato com a INTER-

---

<sup>1</sup> nos teatros, a coxia é o corredor em torno do palco, não visível ao público, onde se organiza os bastidores das cenas.

NET através do curso online “Zen and the Art of the Internet: A Beginner’s Guide” de Brendan P. Kehoe (mais tarde, em 1995, viraria livro publicado pela Prentice Hall Ptr) que era distribuído online inicialmente pela rede Alternex do IBASE, comandado pelo sociólogo Herbert de Souza, o Betinho. Para ler era preciso acessar a BBS do IBASE, cadastrar um e-mail e os capítulos chegavam regularmente.

Além do conhecimento em computação, destaco também o uso das multimídias nas artes da cena e meu contato com isso se deu como aluno do instituto de Artes e agente cultural da UNICAMP que me possibilitaram manter contato bastante direcionado com o Centro de Computação da universidade e, durante o mestrado, tive aulas e contatos que foram muito importantes para a compreensão das possibilidades de usos da multimídia nas artes da cena.

Por fim, neste breve histórico devo reconhecer a importância do técnico em computação e rede do Instituto de artes, o senhor Daniel Roseno e a estudante do curso de física, Andrea Hahn.

#### **4) Qual a sua experiência prévia com teatro digital ou teatro híbrido?**

Pelo exposto acima, pode-se perceber que sempre tive interesse pelas possibilidades digitais na cena. Essa influencia foi determinante na criação do curso Cena Híbrida e Representação não-Interpretativa para as disciplinas Práticas de Atuação: Fundamentos da Interpretação Teatral (bacharelado) e Práticas como Componentes Curriculares: Teorias e métodos de atuação cênica já em 2013, que tinha entre outros o objetivo “estudar os aspectos estéticos e poéticos fundamentais da arte de representar com enfoque na dança e no hibridismo da cena contemporânea”. Essa disciplina foi sendo aprimorada de modo que o plano de ensino da mesma, oferecida no segundo semestre de 2016, trazia a ideia de se utilizar as transmídias e o usos de novas medias, entre as quais friso, testar como o conceito do Pokémon Go (lançado do em julho daquele ano e que se tornou uma verdadeira febre) poderia ser utilizado na cena. Cabe aqui destacar a parceria iniciada com o Prof. Flávio Schiavoni quando entrou essa investigação se ampliou e muito e me levou a abrir, no contexto da minha pesquisa, uma linha que denominei Cena Sintética (2018), cujo primeiro resultado efetivo foi o espetáculo “Caos das 5” (2019).

#### **5) Qual a sua participação no espetáculo O vírus pode ser você?**

Diretor/Coordenador geral/Pesquisador/Professor

#### **6) Como foi o processo de trabalhar com tecnologia?**

Novamente, imagino que você esteja se referindo à tecnologia digital/computacional. Sendo este o caso, pra mim sempre foi um processo de investigar as possibilidades de construção da presença cênica e da narrativa explorada como a ampliação radical do conceito basilar do teatro calcado na ideia de que em síntese essa arte se dá por ator desenvolvendo/apresentando uma narrativa num local diante de um ou mais espectador.

### **7) Na sua opinião, qual a diferença entre o teatro tradicional e o teatro pela rede ao vivo?**

Para responder a esta pergunta, cito abaixo o horizonte temático que consta da proposta apresentada para o Webinar Performativo Transmidiático realizado no evento ARTE INDIGENTE: VII Seminário de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – UFOP em julho de 2020, a qual, ainda hoje caracteriza a resposta a essa questão:

Para Grotowski (1965) o teatro é Relação. Segundo ele, o teatro "não pode existir se não há relação ator-espectador, uma relação tangível, concreta, viva". Note-se que ele não diz que esta relação deva ser presencial mas, "tangível, concreta e viva". Normalmente pensamos o tangível como estando relacionado ao tato, ao que é palpável mas também pode ser tangível tudo o que resiste às variações perceptivas, tudo aquilo que é suficientemente claro ou definido para ser percebido ou entendido. Por sua vez, concreto pode ser qualquer objeto de conhecimento singular, passível de ser captado pelos sentidos. Para Hegel, refere-se àquilo que é efetivamente real em decorrência de sua universalidade, de seu caráter sintético passível de unificar uma multiplicidade de aspectos ou determinações, em oposição ao que é parcial, singular ou individual. Neste ponto, penso Derrida (2005) quando ele nos propõe a seguinte questão: Quando os nossos olhos se tocam, será dia ou será noite? Quando o tato e a visão são um só sentido. Temos aqui, conforme Pires (2017) uma situação na qual o tato e a visão são um só sentido e, neste caso, o corpo existe como presente, lembrando a presença do outro numa relação sensorial ignorada no cotidiano. Estabeleçamos aqui, nosso recorte e façamos uma analogia entre este corpo concreto que existe em frente a outro corpo concreto, percebido pela visão e pelo tato (via touchscreen, pro exemplo), mediado por uma tela e consideremos que, como exposto acima "o corpo existe como presente, lembrando a presença do outro". Sustentamos que temos, na relação mediada pela tela e conforme Pires, um "espaço topológico, um espaço-estrutura relacional, onde imperam noções de convergência, continuidade e naturalmente de memória" que, como muito bem pontuado pela autora, relaciona-se com o conceito derridiano de reflexividade, onde, e é o que propomos, o contato não se submete ao paradigma da contato físico, mas da visão. Trata-se, e Pires muito bem pontua, da "transcendência ontológica do háptico: ver é tocar" e isso nos leva a uma experiência de alteridade, de presença ainda que ausente, uma dobra dos limites de si para si e/ou de si com ou outro."

### **8) Esse projeto te ajudou profissionalmente durante e após a pandemia? Como?**

Sim. Foi fundamental para desenvolver a metodologia que venho aplicando desde então, inclusive no próximo espetáculo híbrido que o ECOLAB está criando, intitulado "Kakistocracia ou Cidade nova del Rei". Do ponto de vista acadêmico, falando especialmente como pesquisador, o conceito de Retorner que desenvolvi durante os anos de 2020

e 2021.

**9) O que você faria diferente se fosse criar este mesmo espetáculo hoje?**  
Seria mais radical.

**10) Você continua trabalhando com teatro digital?**

Sim. Em “Kakistocracia ou Cidade nova del Rei” estou criando um espetáculo 100% híbrido cuja narrativa acontece nas telas do mundo digital e na realidade física da sala de espetáculo, com os atores mudando de uma para outra e conversando entre si nos dois mundos, neste multiverso.

**11) O que mudou no processo de preparação do espetáculo?**

A utilização da metodologia desenvolvida ao longo dos dois anos mais críticos da pandemia.

**12) O que mudou no processo de execução do espetáculo?**

Agora tem mais pessoas que conhecem os aplicativos e elementos digitais em relação à época que comecei a pesquisa “Performando com o SARS-CoV2 [COVID 19]” e, os aplicativos também melhoraram, foram aprimorados.

## A.4 Pessoa 4

**1) Qual o seu nome?**

–Removido–

**2) Qual a sua experiência prévia com arte, em especial com o teatro?**

Eu sou skatista, produtor audiovisual, artista visual e estudante de Teatro da UFSJ, meu contato com Teatro começa em 2018 quando comecei o curso de Teatro tendo experiência com performance, teatro digital e cenografia

**3) Qual a sua experiência prévia com a tecnologia?**

Como produtor audiovisual tenho contato com câmeras e processos de manipulação digital de arquivos (foto e vídeo) há uns quase 10 anos. Tendo algum contato com games e rádio faço arte digital multimídia há 5 anos.

**4) Qual a sua experiência prévia com teatro digital ou teatro híbrido?**

Eu já tinha experimentado alguma coisas com Teatro Híbrido, que julgo fazer parte da área do Teatro Digital, montamos um espetáculo em 2018 chamado Chaos das 5 que usava desenvolvimento de interfaces visuais e sonoras, captura e modificação de imagens e live coding ao vivo; o que possibilitou um contato maior com as tecnologia em contextos teatrais

**5) Qual a sua participação no espetáculo O vírus pode ser você?**

Eu fui produtor, roteirista, ensaiador, cenógrafo e responsável pela montagem e transmissão ao vivo do espetáculo O Vírus Pode Ser Você.

**6) Como foi o processo de trabalhar com tecnologia?**

Eu me aproximei da arte digital quando comecei a filmar e editar vídeos. A partir dessa perspectiva meu trabalho sempre foi muito ligado a esfera visualidades + movimento. O trabalho teatral está ligado ao controle do tempo e acontecimentos num espaço tridimensional, o que muda essa perspectiva a partir de diferentes pontos de vista dos artistas e espectadores. Digitalizar o teatro requer uma compreensão da cena bidimensional (vídeo) em uma esfera expandida. Isso quer dizer que num ambiente em que as tecnologias da cena sejam usadas como complemento de uma cena presencial, ela deve agir como tridimensional, como movimento e ação assim como complemento visual/estético da cena. Num ambiente estritamente digital, como na cena do teatro online, as tecnologias tem que suportar as necessidades da expansão da cena de acordo com as funcionalidades exploradas pelos artistas. Os programas, plugins, telas, salas de chat e etc são suporte para a cena, assim como fatores estéticos que a modificam e expandem para gerar uma dimensão tridimensional dentro do aspecto bidimensional das telas.

**7) Na sua opinião, qual a diferença entre o teatro tradicional e o teatro pela rede ao vivo?**

-Não respondida-

**8) Esse projeto te ajudou profissionalmente durante e após a pandemia? Como?**

-Não respondida-

**9) O que você faria diferente se fosse criar este mesmo espetáculo hoje?**

-Não respondida-

**10) Você continua trabalhando com teatro digital?**

-Não respondida-

**11) O que mudou no processo de preparação do espetáculo?**

-Não respondida-

**12) O que mudou no processo de execução do espetáculo?**

-Não respondida-

# ANEXO B – Roteiro da peça

## ROTEIRO

Legenda: TECNICA REPRESENTANTES PERFORMERS

-19:45h: 30 MINUTOS pra Cena 1: COMEÇA A TRANSMISSÃO

-FUNDO EM LOOP E TRILHA ATIVADOS

- 20:00h: COMEÇAM AS PARTICIPAÇÕES DA PRÉ-SALA (Representante João Lucas)

- Falta 1 minuto (João Lucas)

- Patrick liga o microfone e se prepara

- Entra PATRICK

- Acaba a cena

-Representante sinaliza o fim da cena (João Lucas)

-Patrick desliga o microfone

-20:05h:

- Falta 1 minuto

- Faltam 10 segundos,

- Henrique liga o microfone

- Entra Henrique

- Tá rolando! (João Lucas)

- Sai a contagem de tempo e Entra Henrique

- Acaba a cena volta contagem de tempo

- Representante sinaliza o fim da cena (João Lucas)

- Henrique desliga o microfone

-20:08h:

- Falta 1 minuto (João Lucas)

- Faltam 10 segundos (João Lucas)

- Thaís se prepara

- Entra Thaís

- Sai Thaís

- Representante sinaliza o fim da cena (João Lucas)

-20:12h:

- Entra vídeo Elvira na pia
- Falta uma cena (Gabriela)
- Falta 1 minuto (Gabriela)
- Faltam 10 segundos e liguem o microfone(Gabriela)
- Núcleo cena 1 se prepara
- Tá rolando (Gabriela)

20:15H

- Cena 1 Singularidade Desejante
- Will, Rafa, Larissa, Gabriela (Representante Gabriela)

entram Will, Rafa e Larissa

entra Gabriela

Falta 1 minuto (João Lucas)

Faltam 10 segundos e liga o microfone (João Lucas)

Cena 2 Mensagem do Vírus - Lucas (Representante (Gabriela)

entra Lucas

Falta 1 cena (Ana Dias)

Nucleo INFECÇÃO se prepara

Falta 1 minuto (Ana Dias)

Faltam 10 segundos e liga o microfone (Ana Dias)

Tá rolando! Para Thaís no fone(João Lucas)

Cena 3 Infecção - Thais, Bia, Marcelo (Representante Ana Dias)

Entram perfomers

Falta 1 cena (bolo)

Nucleo CAFÉ/DEBATE se prepara

Falta 1 minuto (Bolo)

Faltam 10 segundos e liga o microfone (Bolo)

Tá rolando! (Bolo)

Cena 6 Café Marinilda - Thaissa, Henrique (Representante Bolo)

Play no vídeo da marinilda (João Lucas)

Entra Thaíssa

Entra Henrique

TRANSIÇÃO REGILAN - CENA GRAVADA (3 minutos)

Falta 1 minuto (Ivy)

Nucleo MÃE/LIGAÇÃO se prepara

Faltam 10 segundos e liga o microfone (Ivy)

Tá rolando! (Ivy)

Cena 7 Mãe - Aneliza, Patrick, Noah (Representante Ivy)

Entram performers

Falta 1 cena (bolo)

Falta 1 minuto (Bolo)

Faltam 10 segundos e liga o microfone (Bolo)

Tá rolando! (Bolo)

Cena 8 Virus Reacionário - Vini (Representante Bolo)

entra Vini

Sai vini,

desliga o microfone (bolo)

TRANSIÇÃO MARTINS - CENA GRAVADA (2 minutos e 40 seg)

Falta 1 cena (Gabriela)

Nucleo SINGULARIDADE DESEJANTE se prepara

Falta 1 minuto (Gabriela)

Faltam 10 segundos e liga o microfone (Gabriela)

Tá rolando! (Gabriela)

Cena 9 Ritual - Camilla (Representante Gabriela)

Entra Camila

Falta 1 minuto (Gabriela)

Faltam 10 segundos e liga o microfone (Gabriela)

Tá rolando! (Gabriela)

Cena 10 Artista - Larissa (Representante Gabriela)

Entra Laly

Falta 1 cena (Bolo)

Nucleo CAFÉ/DEBATE se prepara

Falta 1 minuto (Bolo)

Faltam 10 segundos e liga o microfone (Bolo)

Tá rolando! (Bolo)

Cena 11 Debate - Vini, Henrique, Cris, Thaissa (Representante Bolo)

Entram performers

Entra o vídeo

Falta uma cena (Ivyla)

Nucleo MÃE/LIGAÇÃO se prepara

Falta 1 minuto (Ivyla)

Faltam 10 segundos e liga o microfone (Ivyla)

Tá rolando (Ivyla)

Cena 12 Ligação - Aneliza, Thais, Ivyla, Victor (Representante Ivyla)

Entram performers

FALTA 1 CENA (João Lucas)

Nucleo ELVIRA FINA / REGILAN se prepara

Falta 1 minuto (João Lucas)

Faltam 10 segundos e liga o microfone (João Lucas)

Cena 13 - Regilan - Regilan

Falta 1 cena (João Lucas)

Nucleo ELVIRA FINA / ADILSON se prepara

Falta 1 minuto (João Lucas)

Faltam 10 segundos e liga o microfone (João Lucas)

Créditos

Falta 1 minuto (João Lucas)

Faltam 10 segundos e liga o microfone (João Lucas)

Bate Papo

todos os participantes entram na SALA batePAP0virus

## ANEXO C – Texto espetacular









