

A CRIAÇÃO DE ESPETÁCULOS DE IMPRO *ON-LINE*

Brenno Jadvas Soares Ferreira (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – IFTO)¹

RESUMO

O presente artigo propõe apresentar o trabalho desenvolvido pelos grupos teatrais GuruImpro e ImproMédio com foco em suas experimentações e apresentações de espetáculos de improvisação no formato *on-line*. Os grupos têm sua origem e mantêm-se como projetos de extensão coordenados por Brenno Jadvas Soares Ferreira, enquanto docente no curso superior de Licenciatura em Teatro e também em classes do ensino médio integradas a cursos técnicos filiados ao *Campus* Gurupi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins. Criado em abril de 2017, com integrantes, em sua maioria, estudantes do curso de Licenciatura em Teatro do IFTO, o GuruImpro, desde sua formação até o início do ano de 2020, realizou apresentações em formatos competitivos de improvisação: Teatro-Esporte (2017); Match de Improvisação (2018); Catch de Impro (2019). Em abril de 2018, foi criado o ImproMédio, com estudantes do ensino médio, em sua maioria do IFTO. Os trabalhos desenvolvidos têm sua base no Sistema Impro de Jhonstone (1990), criador do Teatro-Esporte, e estudiosos de seu trabalho como Muniz (2015). Em 2019, os grupos obtiveram a licença educacional do Instituto Internacional de Teatro-Esporte do Canadá. No Brasil, apenas quatro grupos são membros do I.T.I., com o Tocantins abrigando metade desse quantitativo. Com a interrupção das atividades presenciais de ensino e extensão, devido à necessidade do isolamento social com a pandemia mundial do novo Coronavírus, os projetos ficaram suspensos no primeiro semestre de 2020. A partir disso, a continuação dos trabalhos demandou uma pesquisa prática com a experimentação de plataformas de videoconferência e transmissões *on-line* para desenvolvimento de um teatro digital, tendo como base teórica para esta pesquisa os estudos de Dubatti e Muniz (2018). Com a aprovação em editais de fomento à extensão no IFTO, foram montados três espetáculos, sendo dois do GuruImpro e um do ImproMédio. Dentre as principais

¹ Professor do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins (IFTO). Atua nos cursos de Ensino Médio, na Graduação em Teatro e na Pós-graduação em Arte Educação (IFTO – *Campus* Gurupi). Mestre em Artes pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Doutorando em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

adequações do trabalho para o novo formato temos: a relação diferenciada com o público; a criação e execução da iluminação feita pelos próprios improvisadores; a composição cenográfica com o ambiente doméstico, interno e externo ou com imagens extraídas da internet como tela de fundo; a sonoplastia; e a criação de estruturas que dialogassem com esse novo formato. Como resultado da experimentação desses elementos foram criados pelo GuruImpro os espetáculos: ‘GuruImpronline’, espetáculo com jogos transmitido pelo Youtube; ‘ImproSérie’, uma série improvisada ao vivo, com sugestões do público pelo chat do Youtube, com capítulos semanais, com estrutura semelhante a uma série televisiva, com abertura, intervalo comercial, narração de cenas do capítulo anterior e ‘possíveis’ cenas do próximo capítulo. E pelo ImproMédio temos o ‘ImproCine: versões de médio orçamento’, que elege uma cena de filme, série ou novela, sugerida pelo público, e refaz várias versões improvisadas, também a partir de sugestões do público, com transmissões semanais na Twitch.

PALAVRAS-CHAVE

Impro *on-line*; extensão; GuruImpro; ImproMédio; mídias digitais.

ABSTRACT

The following article proposes to present the work developed by the theater groups named GuruImpro and ImproMédio, focusing on their experiments and presentations of improvisation shows in the online format. The groups have their origins and remain as extension projects coordinated by Brenno Jadvas Soares Ferreira, as a teacher in the higher degree course in Theater and also in high school classes integrated with technical courses affiliated to the Campus Gurupi from the Federal Institute of Education, Science and Technology of Tocantins. Created in April 2017, with members, mostly students of the Licentiate Degree in Theater at the IFTO, GuruImpro, since its formation until the beginning of 2020, performed presentations in competitive improvisation formats: Theatresports (2017); Improvisation Match (2018); Catch of Impro (2019). In April 2018, ImproMedio was created, with high school students, mostly from the IFTO. The works developed are based on Jhonstone's Impro System (1990), creator of Sport-Theater, and scholars of his work such as Muniz (2015). In 2019, the groups obtained an educational license from the International Theatresports Institute of Canada. In Brazil, only four groups are members of the I.T.I., with Tocantins holding half of this amount. With the interruption of presential teaching and

extension activities, due to the need for social isolation with the worldwide pandemic of the new Coronavirus, the supported projects were suspended in the first half of 2020. Therefore, the continuity of the activities demanded a research with the experimentation of videoconference platforms and online broadcasts, having a theoretical basis on the studies of Dubatti and Muniz (2018). With the approval on public notices to promote extension at the IFTO, were organized three shows, two by GuruImpro and one by ImproMédio. Among the main adaptations of the work to the new format are: the differentiated relationship with the public; the creation and execution of lighting made by the improvisers themselves; a composition with the domestic, internal and external environment or with images taken from the internet as a background; the sound design; and the creation of structures that would dialogue with this new format. Thinking about the last note combined with the research of the others, the following shows were created by GuruImpro: 'GuruImpronline', a show with games broadcast on Youtube; 'ImproSérie', an improvised live series, with suggestions from the public through Youtube chat, with weekly chapters, with a similar structure to the TV series, with opening, commercial break, narration of scenes from the previous chapter and 'possible' scenes from the next chapter. And by ImproMédio we have 'ImproCine: mid-budget versions', which chooses a scene from a movie, series or soap opera, suggested by the audience, and remakes several improvised versions, also based on suggestions from the public, with weekly broadcasts on Twitch.

KEYWORDS

Online Impro; extension; GuruImpro; ImproMédio; digital media.

O ano de 2020 causou muitas incertezas sobre os caminhos das linguagens artísticas, em especial das Artes Cênicas. Com a necessidade do isolamento, devido à pandemia mundial com o novo Coronavírus, diversos setores e serviços foram obrigados a parar ou a se reestruturar ao atendimento *on-line*. Foram os casos dos teatros e das casas de espetáculos que fecharam, bem como das instituições educacionais que tiveram que se adequar ao ensino remoto.

No Brasil, o primeiro caso confirmado de contaminação pelo vírus ocorreu em fevereiro de 2020 e no mês seguinte foi registrada a primeira morte pelo vírus, com o início das medidas públicas de isolamento social. Medidas que se prolongaram ao longo

de todo o ano, paralelas a pesquisas realizadas aqui e em diversos países para a obtenção de vacinas que freassem o avanço cada vez maior da pandemia.

O fechamento dos teatros e das casas de espetáculos, por óbvio, acabaram por impor uma nova realidade aos artistas teatrais, muitos ainda dependentes do palco e do contato direto com a plateia para desenvolvimento de suas atividades, sem, ainda, terem o conhecimento da possibilidade das práticas teatrais através das mídias digitais.

Para classificar as mídias digitais, Martino (2014, p. 10-11), apresenta as seguintes distinções:

Sendo as mídias analógicas as que possuem uma base material para sua reprodução, como o disco de vinil, que necessita da agulha para a reprodução do som; a fotografia e o cinema, por meio de reações químicas em suas películas; e até mesmo o rádio e a televisão com suas ondas produzidas por meios físicos e captadas por antenas. E por outro lado as mídias digitais, onde o suporte físico praticamente desaparece, com os dados sendo convertidos em sequências de números e dígitos, processados em frações de segundos por um computador, originando assim sons, imagens e demais elementos possíveis por meio digital (MARTINO, 2014, p. 10-11).

Dentre os conceitos-chave apontados pelo autor **para as mídias digitais** encontramos a ‘cultura participatória’, definida como “Potencialidade de qualquer indivíduo se tornar um produtor de cultura, seja recriando conteúdos já existentes, seja produzindo conteúdos inéditos” (MARTINO, 2014, p. 11).

A popularidade da ‘cultura participatória’ é perceptível ao se analisar que as redes sociais mais lucrativas/populares, na modernidade, são justamente aquelas que permitem ao usuário a publicação de conteúdos de sua autoria, sejam fotos, vídeos, pinturas, etc.

Ainda, nos casos em que o usuário não é diretamente responsável por um conteúdo com que se identifica, as redes sociais ainda possuem mecanismos que lhe estimulem a sentir-se contribuindo, como a possibilidade de mandar o conteúdo para que seus amigos também o vejam, possibilidade de fazer um comentário acerca do conteúdo ou, ainda, de participar do mesmo ao vivo, com interações em um *chat* de conversa.

Atentos a esses avanços dos recursos tecnológicos de comunicação, bem como da importância e do alcance das redes sociais, artistas que inicialmente utilizavam esses ambientes apenas como meio de divulgação de seus trabalhos, precisaram iniciar produções artísticas que estivessem alinhadas com a cultura já citada, que demandava a interatividade com o público. Isso, possibilitou a públicos diversos o acesso global a produções artísticas antes limitadas a serem apreciadas exclusivamente no espaço físico

de seu acontecimento, e, ainda, de poderem influenciar/participar do conteúdo do artista de sua preferência.

Dessa forma, a “cultura participatória”, agora também era reforçada pelo surgimento constante de novos conteúdos artísticos relevantes, demonstrando a importância e o alcance da comunicação e da produção virtuais.

Relações de presença (palco/plateia) na cena digital

Ainda no século XX, antes mesmo do avanço dos recursos tecnológicos das mídias digitais e comunicações, foi inaugurado o uso de imagens projetadas no teatro, iniciando-se uma nova relação de presença/ausência corpórea, dentro da relação palco/plateia. Muniz e Dubatti (2018), destacam a inauguração desse recurso:

Resta dizer que a relação do teatro com a cultura midiática já vem sendo observada por estudiosos antes mesmo da popularização das mídias digitais. Se pensamos em mídias analógicas como o cinema e a televisão é difícil não ver suas relações com a prática teatral do século XX. O uso de imagem projetada foi inaugurado por Piscator no início do séc. XX e continua sendo um recurso importante no teatro contemporâneo (MUNIZ; DUBATTI, 2018, p. 372).

No artigo ‘Cena de Exceção’, citado acima, os autores analisam as relações de convívio (ator e espectador no mesmo espaço e tempo) e tecnovívio (intermediação tecnológica na relação espaço-temporal entre ator e espectador) em três espetáculos teatrais produzidos em Buenos Aires (*Distancia* e *Las Ideas*) e Belo Horizonte (*Play Me*). Os espetáculos analisados no trabalho citado foram realizados em espaços cênicos com a presença física do público, onde atores e *performers* proporcionavam a relação de tecnovívio por meio de projeções de vídeos previamente gravados dos próprios atores ou chamadas via *Skype*, onde parte do elenco interagiu em tempo real com os demais, mas em outra localização espacial.

O espetáculo *Play Me*, dirigido por Rodrigo Campos e analisado pelos autores, tem sua origem em um projeto idealizado inicialmente para a internet, baseado em jogos digitais. Ao ser convidado para dirigir o trabalho de formatura de estudantes do Centro de Formação Artística – CEFAR, em Belo Horizonte, surgiu a proposta de incorporar este projeto como espetáculo de formatura. E, sobre esse processo de adaptação da obra definida pelo diretor como uma *webvideoperformance*, Campos afirma que:

Teatro sem público *in loco* não é teatro, não sou eu que estou afirmando isso, existe essa ideia. Houve uma certa pressão dos atores e da administração para essa mudança. É da tradição, deve ter soado estranho uma turma formar sem ninguém estar presente. Eu também acho estranho e eu concordei imediatamente (CAMPOS, 2016, p. 5 *apud* MUNIZ; DUBATTI; 2018, p. 382).

Ideia que corrobora com a definição de Teatro-Matriz, defendida por Dubatti, “pela copresença dos corpos vivos dos artistas, técnicos e público na mesma coordenada espaço-temporal na produção de um evento *poiético* em expectativa.” (MUNIZ, 2018)

Diferente dos espetáculos analisados pelos autores citados, nos trabalhos pesquisados, tanto atores quanto público estão todos em suas próprias residências, interagindo por meios digitais durante todo o tempo das apresentações. Contrapondo assim a necessidade da simultaneidade da coordenada espacial entre atores e público, como elemento fundamental para o fazer teatral, conforme afirmou Dubatti.

Em seu ‘Dicionário de Teatro’, Patrice Pavis apresenta definições de diversos tipos de teatro, mas não uma definição da palavra Teatro em si. Na definição do conceito de Teatralidade, ao abordar sobre ‘A Origem da Teatralidade e o Teatro’, Pavis diz que:

A origem grega da palavra teatro, o *theatron*, revela uma propriedade esquecida, porém fundamental, desta arte: é o local de onde o público olha uma ação que lhe é apresentada num outro lugar. O teatro é o mesmo, na verdade, um ponto de vista sobre um acontecimento: um olhar, um ângulo de visão e raios ópticos o constituem. Tão-somente pelo deslocamento da relação entre olhar e objeto olhado é o que ocorre a construção onde tem lugar a representação. (PAVIS, 2003, p. 372)

Utilizando da definição de Pavis para traçar um paralelo com o teatro *on-line*, mais especificamente a Impro *on-line*, destaco a relação entre o olhar do público e o objeto observado, o ator. Como o autor apresenta, a ação teatral, desde sua concepção, acontece num outro lugar, criando a separação entre palco/plateia. Separação rompida por diversos encenadores e pesquisadores teatrais a partir do século XX. Porém, a presente investigação consiste na relação entre atores e público e como essa relação pode manter-se potente, independentemente da distância espacial entre ambos. Inclusive, a distância entre os atores, que criam suas relações e executam suas ações conjuntamente em cidades, estados e até países distintos. Além da direção, que em muitos casos na Impro também ocorre durante a apresentação. Um exemplo similar,

porém, com o público acomodado no espaço cênico é o espetáculo argentino *Distancia*, dirigido por Matías Umpierrez, apresentado em 2013 na cidade de Buenos Aires.

Anterior a análise realizada em ‘Cena de Exceção’ (2018), Jorge Dubatti faz uma análise do espetáculo no artigo ‘*Convivio y tecnovivio*’ (2015), tendo as relações entre atores, técnicos e público, como foco. No espetáculo as personagens de quatro atrizes, cada uma em uma cidade de países diferentes (Buenos Aires, Paris, Hamburgo e Nova Iorque), se comunicam por Skype. Com transmissão via *streaming*, são projetadas para o público presente. E, assim, se passa o espetáculo, com cada atriz dialogando no idioma de seu país de origem, com legendas simultâneas projetadas para o público, discutindo sobre como o distanciamento nas relações foi rompido pela tecnologia, mas, ainda assim, como o indivíduo continua ávido pelo contato presencial, para solucionar algumas de suas carências emocionais. Ao final do espetáculo é revelado ao público que uma das atrizes, a argentina, estava presente fisicamente no espaço da apresentação, recebendo assim os aplausos do público. (DUBATTI, 2015).

Antes da revelação do convívio espaço/temporal da atriz argentina e músicos junto ao público, temos como proposta a construção de relações potentes entre esses agentes e as demais atrizes através do tecnovívio. Sendo essa revelação apenas um elemento a mais para o estabelecimento das relações.

Dubatti (2015), estabelece duas grandes formas de tecnovívio: tecnovívio interativo e tecnovívio monativo. O primeiro estabelecendo uma relação bidirecional dialógica, onde por intermédio de aparelhos tecnológicos o ser humano transmite e recebe informações em tempo real. Como exemplos, as mensagens de texto, jogos em rede, ligações e videochamadas. Em contraposição ao segundo, que permite uma relação monológica, onde os áudios e/ou imagens são transmitidos, sem a possibilidade de resposta direta de quem os recebe. Exemplos como o cinema, o rádio e televisão.

Ao defender que o teatro não pode ser concretizado exclusivamente por meio de relações de tecnovívio, o autor supracitado somente discorre sobre o tecnovívio monoativo. Porém, pouco questiona a não concretude do fazer teatral através do tecnovívio interativo. Este último, embora não em sua totalidade, se apresenta como recurso central do espetáculo *Distancia*. Elemento imprescindível, para a abordagem temática das relações de ausência/presença tratadas pelas personagens, em cantos diversos do planeta, dependendo dessa nova forma de convívio para tratar suas alegrias e angústias.

Entre 2020 e 2021, com o fechamento dos teatros, casas de espetáculos e a proibição em quaisquer ambientes, sejam abertos ou fechados, de manifestações artísticas que promovam aglomerações de pessoas, devido à pandemia mundial do novo Coronavírus, artistas de diversas áreas encontraram nas plataformas digitais um ‘lugar’ para exercerem sua arte. Faço uso da palavra ‘lugar’, apoiado nas contribuições de Martino (2014), ao tratar sobre o ‘ciberespaço’, como um ambiente virtual que necessita de vínculos e conexões no compartilhamento de informações entre seus usuários para existir. Análogo às apresentações artísticas transmitidas ao vivo por plataformas digitais que permitem que o(s) artista(s) e/ou sua equipe recebam informações e possam inclusive interagir com a plateia durante a apresentação. Diferente, por exemplo, de uma transmissão ao vivo por um meio analógico como TV ou rádio, por onde não é possível essa interação entre artista e público.

Interação essa, entre atores e público, indispensável nos espetáculos com base na Impro. Dentre vários espetáculos, destaca-se o ‘Geleia – uma jam de impro’, dirigido e apresentado por Michelle Gallindo em seu canal no Youtube. Espetáculo competitivo de Impro *on-line*, baseado na estrutura do ‘Maestro™’ de Keith Johnstone.

O ‘Geleia’ tem duração média de três horas, composto por três rodadas de jogos, sendo três jogos na primeira, dois jogos na segunda e um jogo na final, com propagandas de comerciais e programas, improvisadas por todos os jogadores entre cada rodada, enquanto a plateia vota nos vencedores através de links de *google forms* na descrição do vídeo de transmissão.

Mesmo com uma duração bastante extensa o espetáculo consegue manter uma média entre 20 e 60 espectadores do início ao fim. Parte desse interesse do público pode ser atribuída à interação criada no chat ao vivo durante o espetáculo, onde o público comenta as cenas, cria discussões e por vezes histórias e conversas paralelas ao espetáculo, como uma espécie de hipertexto². O que não seria possível em uma apresentação presencial, prejudicando o entendimento dos demais participantes da plateia aos jogos no palco.

Além disso, fica facultado ao público criar torcidas virtuais defendendo os jogadores que querem que avancem para as próximas rodadas e ‘vibram’ quando um jogador ‘fora de cena’ comenta algo no chat. Cada jogador se apresenta como o sabor de

² “Hipertexto é um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, vídeos) conectados uns aos outros por links” (MURRAY, 2003, p. 64 *apud* MUNIZ; DUBATTI; 2018, p. 387).

uma geleia, que pode variar de frutas como morango, banana, até geleia de batom ou estrela.

O resultado dessa dinâmica interativa são votações que variam entre mil e quatro mil votos por rodada, já que é permitido a cada usuário votar quantas vezes quiser. Ao final de cada espetáculo a diretora Michelle Gallindo realiza uma *live* no Instagram com os primeiros colocados da noite.

Ao perceber o crescimento da manifestação espontânea do público no chat do Youtube, um integrante do grupo ficou responsável por selecionar os comentários e respostas mais criativas no chat durante a competição, para serem votados os melhores pelo público na *live* do Instagram. Como uma espécie de hiperlink³ para outra plataforma, onde o público que por ventura não acompanhou o chat vê contextualizado cada comentário selecionado, que por diversas vezes é relacionado a alguma cena do espetáculo.

Experiências com a Impro *on-line* no IFTO

Criado em abril de 2017 com integrantes, em sua maioria, estudantes do curso de Licenciatura em Teatro do IFTO, o GuruImpro, desde sua formação até o início do ano de 2020 realizou apresentações em formatos competitivos de improvisação: Teatro-Esporte (2017); Match de Improvisação (2018); Catch de Impro (2019). Em abril de 2018 foi criado o ImproMédio, com estudantes do ensino médio, em sua maioria do IFTO. Os trabalhos desenvolvidos têm sua base no Sistema Impro de Jhonstone (1990), criador do Teatro-Esporte, e estudiosos de seu trabalho como Muniz (2015).

No IFTO, em março de 2020, com o início da tomada das medidas de segurança em função da pandemia, as aulas do semestre 2020/1, iniciadas no final de janeiro migraram imediatamente do presencial para o virtual. Havendo uma paralisação para capacitação dos docentes sobre esse novo formato no início de junho, seguido das férias de julho, retomando o semestre no início de agosto para sua finalização.

³ Apesar de no contexto digital possuir a mesma definição que o hipertexto, optei por distinguir como hipertexto no espetáculo *on-line* as informações simultâneas na mesma plataforma e como hiperlink essa transição de plataforma, levando ao público informações relacionadas ao presenciado na plataforma anterior.

Durante esse período os grupos de teatro de improviso, vinculados a projetos de extensão, GuruImpro e ImproMédio, sob a coordenação do técnico Fernando França e da prof.^a Marli Magalhães, respectivamente, tiveram suspensas suas atividades.

Neste contexto, as indagações sobre se os grupos continuariam, se seria possível fazer Impro *on-line*, se teríamos público, quais seriam os jogos e as adequações necessárias para a nova rotina mundial, etc, eram latentes.

Em anos anteriores, durante o período de férias, os integrantes do GuruImpro encontraram formas de se exercitarem, para não perder o ritmo do trabalho, com treinamentos no parque da cidade e até mesmo com adaptações de jogos realizados pelo grupo no *Whatsapp*.

Essa experiência despreziosa pelo *Whatsapp*, ocorrida cerca de dois anos antes, nos lembrou que é possível adaptar um jogo do presencial para o *on-line*. Foi um pequeno estímulo para tentar responder a todas as outras questões.

Lives do GuruImpro

Em julho de 2020 decidimos nos reunir pelo *Google Meet*, plataforma digital gratuita para videoconferências. A primeira pergunta foi: Qual o formato do espetáculo?

Ao longo de sua trajetória, o GuruImpro havia trabalhado basicamente com formatos competitivos de Impro: Teatro-Esporte, Match de Improvisação e Catch de Impro. Porém, nosso impasse era: de que forma o público faria a votação e como computaríamos esses votos? Visto que nos formatos citados é pela votação do público que é determinada a equipe vencedora de cada rodada. Até o presente momento eu não tinha conhecimento de outros trabalhos do gênero realizados em plataformas digitais, como o Geleia, citado anteriormente. Sem uma resposta para essa questão, optamos por não fazer um formato competitivo. Porém, para início de nossos experimentos fizemos uso dos jogos que realizávamos nas partidas presenciais de Teatro-Esporte. Dessa forma faríamos a seleção e experimentação desses jogos para adaptações necessárias no formato *on-line*.

Após as discussões e definição das primeiras ações a serem experimentadas, nos deparamos com nossa primeira limitação prática para o início do treinamento, exercícios e jogos de preparação para a cena. Nos treinamentos presenciais do GuruImpro todos os exercícios eram coletivos, ou, pelo menos, em dupla, e em sua grande maioria era necessário o contato físico. Em nossos primeiros encontros virtuais realizamos

alongamentos e aquecimentos vocais e corporais individuais, com uma música de fundo compartilhada simultaneamente para todos os participantes, com o objetivo de gerar uma sensação do trabalho coletivo.

Experimentadas as primeiras propostas para o treinamento de forma virtual, com exercícios de preparação e os jogos para as apresentações, restava a definição para a inserção do principal elemento para a realização da Impro: o público. As salas virtuais de videoconferência, criadas pelo *Google Meet*, são de fácil acesso, bastando apenas clicar no *link* e aguardar o organizador da sala aceitar a entrada. Porém, quanto maior o número de participantes na sala, menor é a dimensão da imagem de cada participante, visto que mesmo os participantes que têm sua câmera desabilitada, permanecem com o ícone de seu perfil como uma janela na sala. Dessa forma, cria-se um grande mosaico, onde as janelas com câmeras abertas dos jogadores ficam ‘perdidas’ em meio a todas as outras do público. Causando assim uma grande poluição visual e interferindo no foco de atenção das ações dos jogadores.

O GuruImpro já fazia uso de ferramentas digitais como o Facebook, Youtube e Instagram para divulgar seus trabalhos. Todas com possibilidade de transmissões ao vivo e com chat simultâneo, onde os espectadores podem interagir em tempo real com os atores. Com nosso pouco conhecimento, naquele momento, sobre o funcionamento dessas transmissões, optamos por um primeiro experimento com o Instagram, que nos parecia ser de mais fácil manuseio.

E no dia 31 de julho de 2020 estreamos a primeira ‘Live do GuruImpro’ no perfil do grupo no Instagram⁴, com uma média de público entre 30 e 40 pessoas. A primeira limitação apresentada pela plataforma foi a quantidade de jogadores com câmeras abertas simultaneamente. Atualmente é possível realizar uma *live* com até quatro participantes no Instagram. Porém, naquele período a plataforma proporcionava uma videochamada para apenas duas pessoas por vez. Diferente de plataformas de videoconferência, que suportam um número maior de pessoas conectadas por vídeo ao mesmo tempo.

Nosso primeiro objetivo para a realização de uma *live* com jogos de Impro foi encontrar e testar jogos possíveis de serem realizados com apenas dois jogadores. Assim, os jogos escolhidos foram os que possibilitavam uma narrativa solo dos jogadores. E nos jogos que se fazia essencial a participação de um segundo jogador, o

⁴ <https://www.instagram.com/guruimpro/>. Acessado em 03/08/2021 às 00:35

Mestre de Cerimônia da apresentação assumia essa função, como uma espécie de ‘goleiro’ para os demais jogadores.

Diante das dificuldades encontradas nas primeiras apresentações, criamos um perfil no Instagram, específico para os treinamentos. Esse perfil só era seguido pelos integrantes do grupo, onde realizávamos *lives*, que somente os integrantes tinham acesso. Nelas observávamos com mais cuidado as limitações da plataforma e realizávamos experimentos com suas ferramentas, como a utilização de filtros⁵ para a composição de ambientes e personagens.

Todo esse trabalho era realizado por celulares. As músicas e sinais sonoros necessários para as apresentações eram reproduzidos a partir de outro aparelho de celular, captados pelo aparelho que realizava a transmissão. De forma geral a qualidade sonora do trabalho era bastante precária. Devido a falhas de conectividade das redes de internet dos participantes, haviam muitos cortes nos áudios de suas falas. Além da limitação corporal que isso acarretava aos jogos, pois, apesar de o celular permitir uma maior mobilidade pelos ambientes, em comparação com um computador, pelo Instagram as imagens sofrem grandes momentos de congelamento, caso o participante movimente o aparelho.

Diante dessas questões, foi necessário migrar as apresentações para a plataforma Zoom, transmitindo-a simultaneamente pelo Youtube.

GuruImpronline

Paralelo e incentivados pelos experimentos *on-line* no Instagram, participamos dos editais PBEX e Bolsa Cultura do IFTO, onde tivemos três projetos aprovados para serem executados entre outubro de 2020 e junho de 2021: GuruImpronline, sob a coordenação do técnico Fernando França; ImproMédio: Improlive e GuruImpro: Long Form, sob a coordenação da prof.^a Marli Magalhães. Cabendo a Brenno Jadvas Soares Ferreira, enquanto colaborador, a direção artística dos projetos e a atuação como Mestre de Cerimônias (MC).

⁵ Efeitos produzidos por câmeras, com o uso da tecnologia de realidade aumentada, que modificam a imagem real.

O GuruImpronline estreou no dia 24 de outubro de 2020 no canal do GuruImpro no Youtube⁶, apresentado semanalmente aos sábados às 19:30h, encerrando sua temporada em abril de 2021. O espetáculo é composto por jogos de improviso de uma forma livre. Ou seja, não segue um formato específico com regras pré-determinadas, como os formatos competitivos trabalhados pelo grupo nas apresentações presenciais. O que possibilitou uma maior liberdade de experimentações, tanto na adaptação de regras dos jogos apresentados, como no próprio tempo de duração do espetáculo.

Nossos encontros para os treinamentos e para as apresentações em si eram realizadas pelo programa de *software* ‘Zoom Cloud Meetings’, popularmente conhecido como Zoom. Apesar de possuir, de forma gratuita, diversos recursos, como filtros e planos de fundos que podem ser usados como figurinos, caracterização de personagens e construção de cenários, o programa possui limitações, como o tempo da teleconferência, por exemplo. Dessa forma, as primeiras apresentações do GuruImpronline no Youtube tiveram duração de pouco menos de 40 minutos, tempo máximo da teleconferência gratuita pelo Zoom. Somente com a assinatura do programa seria possível a realização da transmissão direta para o Youtube. Como o grupo não dispunha do valor para arcar com a assinatura do Zoom, tivemos que pesquisar programas para tal função. Assim encontramos o *Open Broadcaster Software* (OBS), um programa de *streaming* e gravação gratuito.

Contávamos com uma equipe de apenas 4 (quatro) estudantes. Cabendo ao MC a execução técnica da apresentação, como a transmissão via OBS e compartilhamento de sons para início, encerramento e sonoplastia durante as cenas.

Uma das vantagens das apresentações *on-line* é a possibilidade de comunicação entre os atores e direção durante a cena. No GuruImpronline a plateia acompanha o espetáculo exclusivamente pela transmissão no Youtube, onde o chat do Zoom não é exibido nas transmissões, mas somente as imagens das câmeras dos improvisadores. Dessa forma, além da comunicação entre os improvisadores para estabelecer previamente quem vai ‘entrar em cena’ primeiro e lançar sugestões de início para a cena. Também era possível para o MC sugerir ações, entrada de jogadores e demais elementos no campo da direção de cena que colaboravam para o avanço das histórias. Mesmo os improvisadores que estavam encenando conseguiam visualizar essas

⁶ <https://www.youtube.com/c/GuruImpro>. Acessado em 03/08/2021 às 01:03

informações e incorporá-las de forma orgânica, sem o conhecimento do público e a necessidade de interrupção da cena.

Paralelo à temporada de apresentações do GuruImpronline, estávamos em processo de montagem dos outros dois espetáculos aprovados em editais do IFTO, com integrantes do GuruImpro e do ImproMédio. O ‘ImproMédio: Improlive’ e o ‘GuruImpro: Long Form’. Cada um com quatro participantes, onde haviam integrantes que participavam só de um, de dois ou dos três espetáculos. O maior desafio seria criar espetáculos de Impro que possuíssem, cada um, sua própria identidade.

ImproCine: versões de médio orçamento

Na pesquisa por programas e plataformas utilizadas em sua grande maioria por um público jovem, nosso foco para o ImproMédio, encontramos a *Twitch*. Um serviço de *streaming* voltado principalmente para transmissões de partidas de videogame e apresentações musicais com DJs. Apesar de não encontrarmos com facilidade apresentações teatrais realizadas na *Twitch*, como observávamos no Youtube e Instagram, decidimos investir nessa iniciativa.

O próprio *layout* da *Twitch*, com uma quantidade maior de elementos de cores e imagens, já nos trazia uma identidade diferenciada de nossos demais trabalhos. Além disso, é uma plataforma exclusiva para transmissões ao vivo. Podendo até permitir a transmissão de um vídeo previamente gravado e a reprise de uma transmissão, porém de forma ao vivo, com o chat aberto para interação da plateia durante a transmissão.

A interação do público durante as transmissões é um dos principais objetivos da *Twitch*. Para proporcionar essa maior interatividade, como em um game, o público pode ir desbloqueando selos, *emojis* e outras ferramentas específicas para interagir no chat. Essas ferramentas podem ser desbloqueadas através do pagamento de uma quantia preestabelecida pelo dono do canal que o telespectador está a assistir, ou, ainda, de forma gratuita, conforme o tempo que a pessoa gasta assistindo as transmissões do canal e também pela quantidade de interações suas no chat.

No dia 04 de abril de 2021, estreamos o espetáculo ‘ImproCine: versões de médio orçamento’. Foram realizadas 10 apresentações no canal do ImproMédio na Twitch⁷. O espetáculo é composto por três jogos clássicos em espetáculos de Impro. O

⁷ <https://www.twitch.tv/impromedio>. Acessado em 03/08/2021 às 01:06

‘jogo dos estilos’, ‘jogo dos estereótipos’ e ‘contra o relógio’. O diferencial é que cada apresentação é baseada em uma cena de filme, série ou novela sugerida ao longo da semana pelo público, por meio de enquetes no Instagram do GuruImpro.

O espetáculo inicia-se com a exibição da cena original, seguida da ‘versão de médio orçamento’, previamente ensaiada e com o uso de figurinos e planos de fundo mais próximos possíveis da cena original. A seguir são sugeridos ao vivo pela plateia, no chat, estilos e estereótipos de personagens, para que os improvisadores refaçam a cena baseada nas sugestões escolhidas. Na última rodada, com o jogo do contra o relógio, os improvisadores refazem a cena original por diversas vezes, com o tempo cronometrado, cada vez menor.

Com a transmissão realizada pelo OBS é possível alternar as telas de transmissão entre a videoconferência no Zoom e vídeos do computador do operador da transmissão, de uma forma mais dinâmica. Sem a necessidade de compartilhamento de vídeos pelo Zoom, que por vezes, provocam quebras entre o fechar das câmeras e compartilhamento dos vídeos. Dessa forma, além da exibição da cena original do filme escolhido, também foram produzidos pelo grupo, vídeos para a abertura e encerramento do espetáculo. Além de vídeos de divulgação de outros trabalhos dos grupos e propagandas para venda da camiseta do grupo e o Impropix, um ‘chapéu virtual’ para colaboração da plateia. Os vídeos com os anúncios são exibidos entre cada rodada do jogo, proporcionando uma dinâmica semelhante a uma atração televisiva.

Essa estrutura de exibição de vídeos também foi utilizada de forma semelhante na ImproSérie. O espetáculo originado do projeto GuruImpro: Long Form, estreado em maio de 2021. Com apresentações semanais pelo canal do Youtube do GuruImpro, a ImproSérie apresentou, ao longo de seis semanas, duas histórias diferentes divididas em três capítulos, cada.

ImproSérie

Como dito anteriormente, os grupos só haviam trabalhado com espetáculos de Impro com formato de jogos, também conhecidos como ‘*Short form*’. Portanto, seria uma nova e desafiadora experiência realizar nosso primeiro ‘*Long form*’ no teatro *on-line*. A diferença básica é que ao passo que o ‘*Short form*’ é composto por várias cenas curtas e independentes, com duração média entre um e sete minutos, o ‘*Long form*’ é

composto de apenas uma história, que pode ser dividida em várias cenas e atos, porém todas interligadas por uma linha central.

A proposta foi criar uma história que fosse dividida em capítulos semanais. Onde no início e meio de cada capítulo eram solicitadas sugestões do público sobre o desenrolar da história. No primeiro capítulo, os improvisadores não tem nenhuma ideia da história a ser contada, nem mesmo seu título. No início da apresentação, o público sugere o local central, onde se passará a história, bem como a época e os tipos de personagens que vivenciarão essa história. A partir dessas sugestões os improvisadores iniciam a história. Ao final do primeiro capítulo, o público sugere o título da ImproSérie, que seguirá com esse nome pelos próximos dois capítulos. Assim, foram criadas as ImproSéries, ‘O Despertar’ e ‘Em busca de Xambaclar’. A primeira baseada em um universo futurista de magos e vampiros e a segunda em uma aventura na selva em busca de um tesouro perdido.

Diferente do ImproCine, apresentado na Twitch pelo ImproMédio, nas apresentações da ImproSérie, os improvisadores não faziam uso de planos de fundo para a composição cenográfica. Os ambientes internos e externos das casas eram organizados para compor os cenários das histórias. Recursos de iluminação como *ring lights* e mini refletores, com variação de cores, foram fundamentais para criação das atmosferas de suspense nas histórias. Tanto no ImproCine quanto na ImproSérie havia um integrante do grupo responsável pela parte técnica de transmissão do espetáculo e dos vídeos durante as apresentações. Os técnicos também absorveram a função de sonoplastas, onde realizavam uma pesquisa de trilhas e efeitos sonoros para as cenas. No caso da ImproSérie era necessária uma grande atenção e sintonia com os acontecimentos. Por serem cenas improvisadas, o sonoplasta tem que perceber cada momento e qual ambientação sonora é mais adequada para a cena.

Outra especificidade da ImproSérie em relação aos outros espetáculos é o trabalho de construção de personagens. Eles são criados de forma totalmente improvisada no primeiro capítulo, a partir de sugestões do público. Mas se desenvolvem por mais dois capítulos, nas semanas seguintes de apresentações. Durante esse período são realizados exercícios para construção corporal dos personagens, a partir das características propostas pelos improvisadores no primeiro capítulo.

Também são discutidos os elementos dramáticos surgidos em cada capítulo, que necessitam ser resolvidos na história. Mesmo com a participação do público nas apresentações de todos os capítulos, após o primeiro, os improvisadores entram em cena

conscientes de acontecimentos que serão necessários para o desenrolar da história. Assim, o pedido de sugestões para o público é mais direcionado para as questões dramáticas discutidas antes da apresentação, auxiliando o encontro do desfecho da história.

Considerações

As experiências apresentadas neste trabalho proporcionaram um grande amadurecimento aos grupos. Não somente nos aspectos técnicos e artísticos, através da pesquisa da Impro no ambiente virtual. Mas também enquanto proatividade de cada participante na produção, divulgação e execução técnica das apresentações. No trabalho *on-line*, coube aos grupos o planejamento das temporadas de cada espetáculo, assim como as estratégias de divulgação. Isso exigiu que integrantes pesquisassem os recursos e ferramentas das plataformas digitais, onde cada um assumiu uma função específica de acordo com seu interesse e prévio conhecimento sobre essas ferramentas.

Ainda percebemos uma grande resistência de estudantes da instituição em participar desse tipo de trabalho, mesmo enquanto público. Sinais disso foram, a redução pela metade dos integrantes dos grupos e a falta de interesse para ingresso de novos integrantes, como ocorria nos inícios dos anos anteriores. Enquanto ao público, observamos pelas interações nos chats das apresentações, uma participação maior de servidores e estudantes da instituição no início das apresentações *on-line*, pelas *lives* no Instagram. Nos espetáculos realizados pelo GuruImpro no Youtube e pelo ImproMédio na Twitch, tivemos em média 20 (vinte) espectadores simultâneos em cada apresentação, em sua maioria externos ao IFTO. O que proporcionou a apresentação dos grupos a pessoas da cidade de Gurupi e até mesmo de outros estados, que não conheciam nosso trabalho. Inclusive participantes de grupos de Impro de estados do Sul do país e dos estados de São Paulo e Minas Gerais, que relataram não ter conhecimento da existência de grupos no Tocantins.

Atualmente os grupos estão se preparando para uma segunda temporada dos espetáculos *on-line*, novamente aprovados por edital de fomento do IFTO. E com o retorno das atividades presenciais, nosso objetivo é continuar a pesquisa com a Impro *on-line* e estudar formas de treinamento e construção de espetáculos articulando a participação de improvisadores e plateia nos ambientes virtual e presencial, simultaneamente.

REFERÊNCIAS CITADAS

DUBATTI, Jorge. *Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo*. Revista Colombiana de las Artes Escénicas, 9, p. 44-54, 2015.

JOHNSTONE, Keith. *IMPRO: Improvisacion y el teatro*. Traducción: Elena Olivos y Francisco Huneus. Santiago de Chile: Cuatro Vientos Editorial, 1990.

MARTINO, Luís Mauro Sá. *Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes e redes*. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

MUNIZ, Mariana Lima. *Improvisação como espetáculo – Processo de criação e metodologias de treinamento do ator-improvisador*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

MUNIZ, Mariana Lima; DUBATTI, Jorge. *Cena de Exceção: o teatro neotecnológico em Belo Horizonte (Brasil) e Buenos Aires (Argentina)*. Rev. Bras. Estud. Presença, Porto Alegre, v. 8, n. 2, p. 366-389, abr./jun. 2018.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro – (Dictionnaire du Théâtre)*. Trad. Maria Lúcia Pereira, J. Guinsburg, Rachel Araújo de Baptista Fuser, Eudynir Fraga e Nanci Fernandes. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2003.