

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Belas Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes

Cíntia Raquel Badaró

**O TEATRO POSSÍVEL DURANTE A PANDEMIA DE COVID-19:
as criações digitais do Grupo Galpão entre 2020 e 2022.**

Belo Horizonte
2024

Cíntia Raquel Badaró

**O TEATRO POSSÍVEL DURANTE A PANDEMIA DE COVID-19:
as criações digitais do Grupo Galpão entre 2020 e 2022.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Artes.

Linha de Pesquisa: Poéticas Tecnológicas

Orientadora: Prof.^a Dra. Mariana Lima Muniz

Coorientador: Prof. Dr. Eduardo dos Santos Andrade

Belo Horizonte

2024

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

792.028 B132t 2024	<p>Badaró, Cíntia, 1987- O teatro possível durante a pandemia de Covid-19 [recurso eletrônico] : as criações digitais do Grupo Galpão entre 2020 e 2022 / Cíntia Raquel Badaró. – 2024. 1 recurso online.</p> <p>Orientadora: Mariana Lima Muniz. Coorientador: Eduardo dos Santos Andrade.</p> <p>Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Inclui bibliografia.</p> <p>1. Grupo Galpão – Teses. 2. Representação teatral – Teses. 3. Mídia digital – Teses. 4. Arte e tecnologia – Teses. 5. Teatro brasileiro – Teses. 6. COVID-19 Pandemia, 2020- – Teses. I. Muniz, Mariana de Lima e. II. Andrade, Eduardo, 1973- III. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. IV. Título.</p>
--------------------------	---



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

FOLHA DE APROVAÇÃO

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação da aluna **CÍNTIA RAQUEL BADARÓ** - Número de Registro **2022686262**.

Título: **“O teatro possível durante a pandemia de Covid-19: As criações digitais do Grupo Galpão entre 2020 e 2022”**

Profa. Dra. Mariana de Lima e Muniz – Orientadora – EBA/UFMG
Prof. Dr. Eduardo dos Santos Andrade – Coorientador – EBA/UFMG
Prof. Dr. Marcelo Eduardo Rocco de Gasperi – Titular – UFOP
Profa. Dra. Raquel Castro de Souza – Titular – UFOP

Belo Horizonte, 13 de dezembro de 2024.



Documento assinado eletronicamente por **Mariana de Lima e Muniz, Professora do Magistério Superior**, em 14/12/2024, às 06:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Eduardo Rocco de Gasperi, Usuário Externo**, em 16/12/2024, às 14:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Eduardo dos Santos Andrade, Professor(a)**, em 17/12/2024, às 09:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Raquel Castro de Souza, Usuário Externo**, em 18/12/2024, às 13:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rita Lages Rodrigues, Coordenador(a) de curso de pós-graduação**, em 19/12/2024, às 09:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3822413** e o código CRC **995147BA**.

*Ao Leo que, mesmo sem eu saber, estava
comigo desde o início deste projeto.*

AGRADECIMENTOS

À CAPES, que financiou parte desta pesquisa e que desenvolve papel fundamental para a pesquisa acadêmica brasileira, possibilitando que cada vez mais estudantes ocupem vagas na pós-graduação.

À minha orientadora Mariana Muniz por ter me proporcionado uma abertura de visão a respeito do Teatro Digital para além da pandemia, o que me trouxe até esta pesquisa, e pelas orientações e contribuições ao longo do percurso.

Ao meu coorientador Ed Andrade, que chegou em momento mais que oportuno com contribuições afinadas e certeiras, me ajudando a retomar a harmonia da dissertação.

Ao Vinicius, que vem acendendo em mim a fagulha do uso consciente e efetivo de técnicas e tecnologias digitais na construção da cena desde 2018, além de escutar todas as minhas loucuras e, pior ainda, apoiar cada uma delas. Obrigada pelo companheirismo e amor de cada dia, por todo o esforço, dedicação e incentivo para que eu começasse e, principalmente, finalizasse essa etapa da vida acadêmica.

Ao Leo pela companhia nas aulas e por me dividir com as leituras e escritas acadêmicas. Obrigada pelos sorrisos de todas as manhãs, que dão combustível para seguir o dia, e pelos abraços apertados a cada reencontro na saída da escolinha. Tenho certeza de que valeu a pena por cada dança, música e palavra que você vem aprendendo, e pelo exemplo que eu espero poder ser pra você. Te amo infinito.

Ao Grupo Galpão, que cedeu os registros dos espetáculos para esta pesquisa, ao Eduardo Moreira que gentilmente me enviou o artigo que estava escrevendo sobre as criações digitais, à Simone Ordones pelo encaminhamento junto à comunicação, ao Fernando Dornas e à Fernanda Lara da comunicação, e à Júlia Castro pelos contatos internos.

Aos meus pais por sempre terem me incentivado a estudar e que, mesmo sem entender muito bem meus planos, me apoiam incondicionalmente. Aos meus irmãos, sempre presentes mesmo que às vezes precisemos estar longe.

Aos meus amigos que me encorajam a continuar, especialmente ao Tomaz Yanomani, que acompanha essa empreitada desde o início, e à Cia. das Bananas, que está no DNA da atriz e pesquisadora que hoje eu sou. Obrigada Daniela Graciere, Natália Moreira, Diogo Horta e Malu D'Ângelo!

Aos meus colegas das disciplinas cursadas pelas trocas, escutas e algumas risadas (sempre importantes!), especialmente João Santos, Caetano Galindo, Laysla Araújo, Jussara Braga, Rafael Perpétuo, Gabriela Seabra, Luciana Lanza, Maria Rita Fonseca, Jean Gorziza, Joicinele Pinheiro.

Aos professores da pós que contribuíram para a construção do pensamento e escrita deste trabalho: Heloísa Marina, Gabriela Christófaró, Carlos Falci. E aos professores da graduação que, de alguma forma, também contribuíram para que eu chegasse até o fim deste mestrado, especialmente Antonio Hildebrando, Bya Braga e Fernando Mencarelli.

Aos atores que toparam gravar o Audiodrama Ligação Perdida, quando ainda não tínhamos nenhum financiamento, e aos participantes da I mostra PANORAMA VIRTUAL de cenas imersivas que colaboraram direta ou indiretamente para os meus primeiros passos no território do teatro digital.

Aos membros da banca, que contribuíram de forma direta e assertiva para a finalização da escrita desta pesquisa: Prof.^a Dr.^a Raquel Castro e Prof. Dr. Marcelo Rocco.

À equipe do PPG Artes, às duas coordenações que estiveram à frente durante meu período de estudos e especialmente à Natalia Arruda, sempre atenta e disponível para nos ajudar e informar.

*O medo, levando-nos, apesar de tudo,
A irmos, arrepiados, aonde não iríamos,
Que nos dificulta o fato de ainda termos
O que dizer, mas, ao mesmo tempo,
O instiga, instiga o que resta a dizer,
Instiga a possibilidade do impossível.*

(Alberto Pucheu)

RESUMO

Esta pesquisa propõe uma análise das criações digitais do Grupo Galpão, um dos mais importantes e longevos grupos de teatro do Brasil. Inicialmente apresenta um panorama do uso e apropriação de tecnologias pelo Teatro, e então investiga linguagens e ferramentas utilizadas durante o período de isolamento social imposto pela pandemia da COVID-19. Neste período em que o encontro físico se tornou uma ameaça à saúde, os artistas de teatro – bem como profissionais de outras áreas – se reinventaram e se viram obrigados a produzir via internet. Ao longo desse período, o Grupo Galpão criou nove projetos, sendo um dos grupos brasileiros mais ativos digitalmente. Em 2022 a trupe completou 40 anos de trabalho ininterruptos e não havia, antes da pandemia, experimentado formas de substituição do convívio de atores, técnicos e espectadores por tecnologias digitais em seus espetáculos. O período foi de mudança abrupta e forçada de território: do físico ao virtual, do convívio ao tecnovívio, do espaço ao ciberespaço. A partir desse ponto de vista, analisa-se o uso das linguagens do audiovisual e da internet; os procedimentos e estratégias adotadas nos experimentos realizados; e investiga-se os resultados dessa mudança e como elas reverberaram nas criações seguintes e na presença digital do Grupo até o momento.

Palavras-chave: teatro digital; pandemia; Grupo Galpão; audiovisual; tecnovívio.

ABSTRACT

This research proposes an analysis of the digital creations of Grupo Galpão, one of the most important and long-standing theater groups in Brazil. Initially, it presents an overview of the use and appropriation of technologies by the Theater, and then investigates languages and tools used during the period of social isolation imposed by the COVID-19 pandemic. In this period of time in which physical meetings have become a threat to health, theater artists – as well as professionals from other areas – had to reinvent their ways of work and living to adapt to the internet. Throughout this time, Grupo Galpão created nine projects, being one of the most digitally active Brazilian theatre groups. In 2022, the troupe completed 40 years of uninterrupted work and, before the pandemic, they had not experimented with ways to replace interaction between actors, technicians and spectators with digital technologies in its shows. Those years was of abrupt and forced change of territory: from the physical to the virtual, from the convivial to the techno-vivial, from space to cyberspace. From this point of view, the use of audiovisual and internet languages is analyzed, as well as the procedures and strategies adopted in the experiments carried out and also the results of this change are investigated and how they reverberated in subsequent creations and in the Group's digital presence to date.

Keywords: digital theater; pandemic; Grupo Galpão; audiovisual; technovivio.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – “Sim, estamos muito modernos!”	11
Figura 2 – Ligação Perdida – Experiência Audiodramática	13
Figura 3 – Programadoras operam o primeiro computador eletrônico da história, o ENIAC	22
Figura 4 – “ <i>Distancia</i> ”	27
Figura 5 – <i>The Encounter</i>	28
Figura 6 – Troca de mensagens com ator Lucas Torres em <i>Tudo que coube numa VHS</i> , do Grupo Magiluth	31
Figura 7 – Post do Instagram do espetáculo <i>Quem vai olhar as crianças?</i>	33
Figura 8 – Espetáculo <i>E a noiva não quer casar</i> , apresentado na Praça Sete, centro de Belo Horizonte	37
Figura 9 – Elenco atual do Grupo Galpão.	40
Figura 10 – Campanha para envio de histórias do isolamento	45
Figura 11 – Como os ciganos fazem as malas	48
Figura 12 – Histórias de Confinamento	51
Figura 13 – Conte seu sonho para o Galpão	53
Figura 14 – Sonhos de uma noite com o Galpão	54
Figura 15 – Conversa entre a plateia de uma das apresentações de <i>Sonhos de uma noite com o Galpão</i>	55
Figura 16 – Captura de tela do trailer do espetáculo <i>Éramos em Bando</i>	58
Figura 17 – Divulgação de <i>Quer ver escuta</i>	61
Figura 18 – Banco de papel em frame de <i>A primeira perda da minha vida</i>	64
Figura 19 – Partida de vôlei com um vulcão islandês ao fundo	65
Figura 20 – Bastidores de <i>Partida de vôlei à sombra do vulcão</i>	66
Figura 21 – Muitos anos de vida	70

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 TEATRO E INTERNET	18
2.1 Teatro e tecnologia: a influência das mídias na cena.....	18
2.2 Quando a restrição vira potência: o teatro digital da pandemia.....	21
3 GRUPO GALPÃO: UMA HISTÓRIA DE RESISTÊNCIAS	35
3.1 Viver de Teatro.....	35
3.2 Os “galpônicos” e o teatro neotecnológico	39
3.3 Os projetos digitais na pandemia	43
4. O GALPÃO NA INTERNET	50
4.1 Produções em tempo real	50
4.2 Produções gravadas	58
4.3 Visão geral das produções	71
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
REFERÊNCIAS.....	81
APÊNDICE – MINIBIO DOS ATORES	90

1 INTRODUÇÃO

*Anunciaram e garantiram
que o mundo ia se acabar;
Por causa disso a minha gente
lá de casa começou a rezar...
Até disseram que o sol ia nascer
antes da madrugada:
Por causa disso nesta noite
lá no morro não se fez batucada.*

(Adriana Calcanhotto)

A história acontece todos os dias, mas em alguns dias nós a sentimos mais pulsante do que em outros. Quem já estava vivo em 2001 certamente tem histórias pra contar sobre o que estava fazendo, onde estava e como ficou sabendo dos atentados ao World Trade Center em Nova Iorque, no fatídico 11 de setembro daquele ano. De forma parecida, todos temos nossa versão e nossas memórias sobre o início do isolamento social imposto pela pandemia do coronavírus em 2020. No dia 13 de março, sexta-feira anterior ao fechamento em Belo Horizonte, eu fui ao cinema. Algumas medidas haviam sido tomadas – na época ainda um pouco às cegas e a cargo de cada estabelecimento –, e os assentos não eram marcados para que se pudesse manter distanciamento entre os grupos.

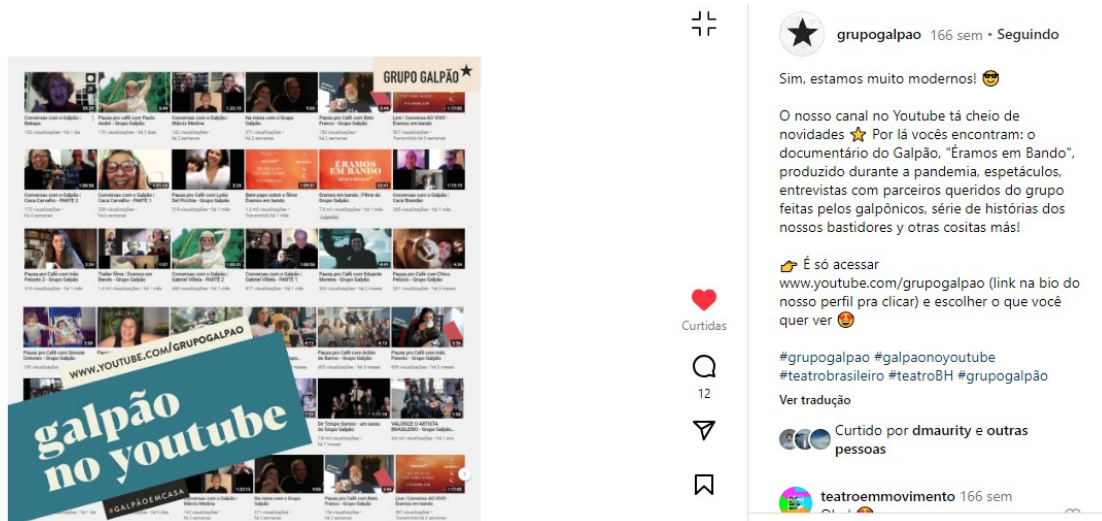
Na segunda-feira fui trabalhar normalmente – apesar de que os usuais beijos e abraços haviam sido retirados dos cumprimentos. Na manhã desse mesmo dia, 16 de março, o centro cultural em que eu trabalhava na época fechou as portas e liberou os funcionários que recebiam o público para irem para suas casas. Como eu trabalhava na parte administrativa, ainda permaneci normalmente até o fim do expediente. Além do trabalho neste centro cultural, eu estava montando um espetáculo de teatro, e o primeiro ensaio aberto aconteceria em abril. À noite, como a equipe era reduzida e era possível manter distanciamento, ensaiamos normalmente.

Tudo era muito novo, não sabíamos como se portar, como se proteger, o que esperar. Os próximos dias foram de adaptação, cancelamento das próximas apresentações teatrais, organização do trabalho e da dinâmica que seria

adotada dali em diante. O ensaio aberto foi cancelado – como esperado –, então desmontamos a estrutura dos ensaios e a levamos para casa. Em mais alguns dias, começamos o trabalho remoto no centro cultural, ainda sem muita estrutura e sem muita certeza de como seriam as próximas ações e por quanto tempo essas mudanças fariam parte do nosso cotidiano.

Em casa, acompanhávamos as movimentações artísticas locais e mundiais. A internet tem a vantagem de globalizar os acessos, mas também é preciso saber o que se está procurando. Para descobrir coisas novas é necessário um esforço um pouco maior, especialmente na fase atual, em que os sites se valem de algoritmos e *cookies*¹ para direcionar publicidades e conteúdos para quem se acredita que a pessoa queira acessar, com base em acessos frequentes e perfil. Então, de início e majoritariamente, o que aparecia para mim era o movimento que acontecia entre os grupos e artistas próximos, conhecidos, especialmente os grupos de Belo Horizonte.

Figura 1 – “Sim, estamos muito modernos!”



Fonte: captura de tela de publicação no Instagram do Grupo Galpão (2024).

¹ Cookies são pequenos pacotes de arquivos de texto que informam ao navegador [...] informações da sua navegação na web, por exemplo, se você assistiu a um vídeo, quanto tempo passou na página, qual o idioma de sua preferência, ou quais foram suas buscas em um site. Ou seja, tudo o que você fizer durante a navegação gera informações sobre você, que podem ser armazenadas em cookies (Pessoa, 2023).

Houve um movimento rápido de criação ou de maior atenção aos perfis nas redes sociais. No Instagram² viam-se algumas campanhas para conseguir seguidores no YouTube³, no qual um número mínimo de inscritos é necessário para que a rede entenda seu perfil como relevante e libere algumas funcionalidades, como a escolha de um nome de usuário pertinente e fácil de compartilhar. Alguns grupos e artistas já tinham seus perfis consolidados, mas os espaços virtuais não eram utilizados em toda sua potência, ficando relegados a segundo plano. A verdade é que, até então, poucos artistas tinham real interesse em utilizar as ferramentas disponíveis nas redes sociais para enriquecer ou acompanhar suas criações feitas fora do mundo digital, a não ser para divulgação.

Lembro-me de logo no início assistir, na íntegra, aos espetáculos *Romeu e Julieta*, do Grupo Galpão, encenado em Londres no *Globe Theatre*, e *Krum*, da Cia. Brasileira, que as companhias disponibilizaram talvez no intuito de tentar amenizar os dias solitários que muitos estavam enfrentando, ou talvez numa tentativa de se manterem ativas e se fazerem presentes. Mas a experiência de assistir ao registro de espetáculos era muito aquém da experiência teatral, especialmente porque foram feitos num momento em que não se tinha a intenção de fazer registros interessantes, prazerosos de se assistir, mas apenas com o objetivo de documentá-los, às vezes apenas para provar aos patrocinadores que o espetáculo tinha sido apresentado nas ocasiões para que tinha sido contratado.

Aos poucos, experimentos diversos foram tomando conta dos nossos dias de isolamento. Surgiram cenas de alunos de teatro que seguiram com seus estudos de dentro de suas casas, experimentos cênicos de artistas inquietos que extravasavam os pensamentos e angústias dos dias de incerteza e medo que estávamos vivendo. Quando algum nível de abertura foi possível, passou-se a usar os teatros para encenar e fazer gravações, tudo pensado desde o início

² Instagram é uma rede social de compartilhamento de fotos, imagens e vídeos. Desde 2015, os brasileiros ocupam lugar de destaque nas estatísticas do aplicativo. Entre os usuários do Instagram, a participação dos brasileiros é maior que a média global (Instagram, [202-?]).

³ Youtube é o maior site para assistir vídeos do mundo, permite que os usuários compartilhem vídeos e interajam com seus criadores de conteúdo por meio de comentários (YouTube [202-?]).

para ser apresentado digitalmente ou adaptado para essa finalidade. Vários projetos surgiram em diversos campos: cenas curtas, espetáculos interativos, gravados ou ao vivo, adaptações e criações originais. Entrevistas e mesas de debate aconteciam toda semana para se conversar sobre o que se estava vivendo e tentar responder, geralmente, a uma mesma questão: qual seria o futuro do teatro?

Figura 2 – Ligação Perdida – Experiência Audiodramática



Fonte: divulgação. Arquivo pessoal.

Foi ainda em julho de 2020 que apresentamos uma versão teste da adaptação para o on-line do *Ligação Perdida*, espetáculo que estávamos ensaiando em março daquele ano. Essa espécie de ensaio aberto ganhou o subtítulo “Primeiro experimento audiodramático”⁴. Recriamos o texto do espetáculo baseado em

⁴ *Ligação Perdida – Primeiro Experimento Audiodramático* foi apresentado no dia 31 de julho de 2020 dentro da programação do 2º Inverno Estelar, Festival de Inverno do Espaço Comum Luiz Estrela, que naquele ano aconteceu de forma completamente on-line.

livros-jogo⁵, em que o leitor escolhe ao final de cada capítulo qual rumo a história deve seguir. O espetáculo originalmente acontece⁶ em uma instalação sonora e tem o som como elemento principal da criação. Então o caminho de transformá-lo em audiodrama foi quase natural. Durante a fase de adaptação, por meio de várias conversas e pesquisas, chegamos à ideia de torná-lo interativo.

O espetáculo foi todo gravado em áudio binaural⁷, que, além da interatividade, traz uma perspectiva de imersão para o espectador. Nesse primeiro momento não tínhamos financiamento e fizemos o espetáculo com elenco super reduzido, gravando com atores que moravam no mesmo lugar para diminuir os encontros. Entre 2021 e 2022 finalizamos essa versão, que recebeu o título *Ligação Perdida – Experiência Audiodramática*⁸, com o total de nove pessoas no elenco e o texto completo que tem 34 caminhos possíveis, chegando a 11 finais diferentes.

Seguindo esta linha de pesquisa de criações digitais imersivas, eu e meu parceiro de vida e trabalho, Vinicius Alves⁹, idealizamos a *I mostra PANORAMA VIRTUAL de cenas imersivas*¹⁰. A mostra selecionou e produziu quinze cenas contendo algum elemento de imersão. Foram utilizadas câmeras 360°, áudio

⁵ Os livros-jogo são obras com narrativas ramificadas, permitindo ao leitor escolher caminhos diferentes a cada leitura. Um célebre exemplo deste gênero é o livro *O jogo da amarelinha*, de Júlio Cortázar, que teve sua primeira edição em 1963.

⁶ A versão presencial de *Ligação Perdida* está em construção e será estreada no próximo ano.

⁷ A palavra “binaural” refere-se, literalmente, ao que é relativo aos dois ouvidos. Essa é uma técnica de gravação e reprodução de áudio que tenta se aproximar da audição humana, possibilitando ao ouvinte posicionar espacialmente cada fonte sonora, criando um ambiente imersivo. A gravação é feita com um microfone que imita a posição dos tímpanos e, para a reprodução acontecer de forma eficiente, é preciso utilizar fones de ouvido (Paiva; Morais, 2020).

⁸ *Ligação Perdida – Experiência Audiodramática* tem texto baseado no conto “Só vim telefonar”, de Gabriel García Márquez, e em histórias reais acontecidas nos hospitais psiquiátricos brasileiros em meados do século XX. O espetáculo foi contemplado pelo Edital Movimenta Cultura do Fundo Municipal de Cultura de Contagem, em 2021. Estreou em 28 de setembro de 2022 e cumpriu temporada on-line até 10 de outubro de 2022.

⁹ Vinicius Alves é artista sonoro e pesquisador de tecnologias imersivas. No teatro possui mais de 15 anos de experiência em sonorização e assina o design sonoro de diversos espetáculos, tendo passado por mais de 130 cidades em 6 países. Em 2019 expôs sua primeira instalação sonora, intitulada *Refúgios*, no Galpão Cine Horto, fruto de 7 anos de pesquisa sobre áudio imersivo, e em 2021 estreou a instalação *Transposições* na galeria Mari’Stella Tristão do Palácio das Artes.

¹⁰ A *I mostra PANORAMA VIRTUAL de cenas imersivas* foi contemplada pela Lei Emergencial Aldir Blanc e aconteceu entre os dias 24 e 27 de junho de 2021, reunindo as 15 cenas contempladas e dois bate-papos com os participantes. A mostra está disponível no YouTube (I Mostra..., 2020).

ambissônico¹¹, áudio binaural e vídeos em primeira pessoa. Entre os variados artistas e coletivos que propuseram e gravaram cenas estavam Rita Clemente, Charles Valadares, David Maurity e também os atores Eduardo Moreira e Simone Ordones, integrantes do Grupo Galpão.

Na mesma época estreei *O Espelho*¹², uma cena curta on-line gravada com câmera 360° e que utiliza sobreposição de imagens para possibilitar que eu contracene comigo mesma em quatro versões diferentes.

Nesse contexto de pesquisar o que estava acontecendo, adquirir e desenvolver novas habilidades no mundo digital, me matriculei na disciplina “Teatro Digital” no programa de pós-graduação da Escola de Belas Artes da UFMG. Essa disciplina foi fundamental para que eu ampliasse minhas perspectivas sobre o que estava sendo feito nesse campo e sobre como as tecnologias – que insistimos em chamar de “novas”, mesmo 30 anos depois! – estavam construindo e modificando as dramaturgias propostas, e isso muito antes de restrições sanitárias e antes de o convívio ser uma ameaça à vida.

Comecei e terminei aquele semestre com a questão que me moveu até esta pesquisa de mestrado: o que aprenderíamos – como classe artística – com o tempo em que o único teatro possível era o digital? Será que incorporaríamos algumas ferramentas ou alguma habilidade multidisciplinar, será que passaríamos a fazer eventos híbridos utilizando essa forma como difusora e facilitadora de acessos, ou será que negaríamos veementemente tudo o que precisou ser feito à força e agora só nos interessaria o encontro dos corpos, o perdigoto na cara e o cheiro de suor do ator empolgado? Se ao ler esta dissertação você busca respostas a essas perguntas, sinto informar que também ainda não sei o que apreendemos desses anos intensos. Acho, inclusive, que

¹¹Ambissônico, do inglês *ambisonics*, é uma técnica de gravação e reprodução de áudio em que a direção de cada som é decodificada matematicamente por um software. Assim, ao assistir um vídeo em 360° com essa tecnologia, o espectador perceberá as fontes sonoras associadas à imagem enquadrada por ele. Permitindo uma imagem sonora condizente com o que é visto na tela, ampliando a sensação de imersão.

¹²A cena “O Espelho” é baseada no texto homônimo de Machado de Assis. Foi contemplada pela Lei emergencial Aldir Blanc. Estreou em 25 ago. 2021 e segue disponível no YouTube (Badaró, 2021). Em 2024 integrou a programação da exposição PANORAMA 5 META.

estamos temporalmente muito próximos dessa experiência e uma eventual mudança em modos de ver e fazer teatro ainda serão vistas – e compreendidas – nos próximos anos, quiçá décadas.

Por enquanto, nesta pesquisa serão analisados os espetáculos digitais criados pelo Grupo Galpão, importante e longevo grupo teatral de Belo Horizonte, Minas Gerais. Entre 2020 e 2022, primeiros anos da pandemia da COVID-19, eles lançaram nove produções, um número expressivo para a trupe que estreava, em média, um espetáculo a cada dois anos. Esse alto fluxo de criação foi um dos motivos da escolha deste objeto de pesquisa. Outro ponto importante foi o fato de que essas obras foram as primeiras experiências do Grupo com criações para o ambiente digital. O que fica ainda mais relevante ao se levar em conta que a idade dos integrantes, em 2020, variava entre 53 e 78 anos, e sabe-se que essa faixa etária não costuma ser conhecida por ter intimidade com aparatos tecnológicos como computadores, celulares e internet. Veremos como foram e quais foram as dificuldades e de que forma eles, como grupo, as contornaram, além dos pontos de facilidade que possibilitaram tantas criações.

Dubatti, em seu livro *O teatro dos mortos: introdução a uma filosofia do teatro*, afirma que o que distingue o teatro de outras artes, como o cinema e a televisão, é o convívio: “O teatro exige a presença real dos artistas, em reunião com técnicos e espectadores, à maneira do ancestral banquete ou simpósio grego” (2016, p 129). Como na época em que os trabalhos analisados nesta pesquisa estrearam esse convívio não era possível de acontecer em segurança, a troca entre os agentes de teatro era realizada por meio do que ele chama de tecnovívio, que seria o convívio mediado por tecnologias (2016). Em suas reflexões sobre as criações pandêmicas, Dubatti diz ainda que “as artes conviviais, as artes tecnoviviais e as artes liminares entre convívio e tecnovívio não devem ser reduzidas a uma unidade homogeneizadora, mas percebidas (e desfrutadas) em suas singularidades e diferenças”¹³ (2021, tradução da autora).

¹³ Texto original: “artes conviviales, artes tecnoviviales y artes liminales entre convivio y tecnovivio, que no deben ser reducidas a unidad homogeneizadora, sino percibidas (y disfrutadas) en sus singularidades y diferencias”.

Portanto, apesar dos esforços aqui estarem concentrados em observar as ferramentas utilizadas pelo Grupo Galpão no ambiente virtual, com o objetivo de diminuir a distância entre atores, técnicos e espectadores que estavam territorialmente afastados uns dos outros, mantém-se em mente que as criações completamente digitais, especialmente nesse contexto tão único, têm suas particularidades e não podem ser comparadas em iguais medidas às criações conviviais que reúnem todos os fazedores de teatro (incluindo aqui os espectadores) em um mesmo território físico.

Para isso, consulta-se materiais de teóricos que já se debruçam sobre o tema do teatro digital mesmo antes do contexto pandêmico, pesquisadores contemporâneos que também estão analisando as criações neotecnológicas dos últimos anos e recorre-se à fortuna crítica dos espetáculos em questão, além da análise detida de cada espetáculo, a partir do acesso aos registros que foram gentilmente cedidos pelo Grupo Galpão para esta pesquisa.

Este texto foi dividido nas seguintes partes, além desta introdução:

Um capítulo tratando brevemente do uso de tecnologias ao longo da história do Teatro, especialmente o ocidental, a chegada das mídias e as mudanças que elas causaram na produção artística, até chegar às reflexões sobre teatro digital, especialmente na pandemia da COVID-19.

Um capítulo contextualizando o Grupo Galpão, desde a sua criação, com uma breve apresentação de seus integrantes e dos projetos digitais criados entre 2020 e 2022.

Um capítulo em que as linguagens utilizadas em cada um dos nove projetos digitais do Grupo Galpão serão analisadas, identificando procedimentos de criação e exibição, nomenclaturas e estratégias de adaptação que o Grupo e os artistas convidados lançaram mão na empreitada de se reinventar e se estabelecer no território digital.

E, por último, as considerações finais seguidas das referências e de uma minibiografia dos integrantes do Grupo Galpão.

2 TEATRO E INTERNET

*Nasce um Deus. Outros morrem. A verdade
Nem veio nem se foi: o Erro mudou.
Temos agora uma outra Eternidade,
E era sempre melhor o que passou.*

(Fernando Pessoa)

2.1 Teatro e tecnologia: a influência das mídias na cena

Patrice Pavis (2012) levanta o questionamento: “O teatro, desde sempre, não vem utilizando tecnologias de todos os tipos? E estariam essas tecnologias tão distantes do conceito de mídia?”¹⁴ Ao longo da história do teatro, podemos observar sua constante adaptação aos costumes e às tecnologias de cada época, sendo molde e reflexo das sociedades que o praticam. Voltando aos tradicionais Teatros de Sombras Chinês e Turco, será que podemos pensar nas sombras como projeções e vislumbrar ali um uso primitivo de recursos midiáticos no palco? Observando o teatro ocidental, vemos desde o Teatro Clássico Grego o uso de apetrechos e instrumentos tecnológicos que são utilizados, muitas vezes, como recursos de ampliação de presença dos atores. Seja por uso de figurinos especiais (coturnos e máscaras), seja pela chegada da luz elétrica que modifica toda a relação da cidade com o acontecimento teatral (Muniz; Dubatti, 2018).

Imagine que o teatro tivesse rejeitado a utilização da luz elétrica quando foi inventada, no século XIX. Toda uma gama de possibilidades de encenação não teria sido possível, além dos trabalhadores que não estariam hoje em dia envolvidos com teatro: desde o engenheiro eletricista que projeta casas de espetáculo e refletores até os iluminadores, técnicos e operadores que não fariam parte da cadeia de trabalho das artes cênicas. Essa situação hipotética parece impensável em 2024 e, se pensarmos bem, deveria ser impensável também a rejeição que alguns artistas tiveram ao teatro em formato digital logo nos primeiros meses de isolamento social em 2020.

¹⁴ Tradução da autora. Original: “But has theatre not always made use of technologies of all kinds? And are these technologies so distant from the notion of media?”.

Por outro lado, podemos entender essa primeira aversão e desconfiança que o avanço das tecnologias gera em algumas pessoas ou setores da sociedade. As tecnologias e mídias digitais são recentes e têm avançado muito rapidamente, resultando até no medo de que as máquinas possam, eventualmente, tomar o lugar do humano em tarefas que hoje são a única forma de existência e sustento que muitos conhecem, assim como a incorporação do uso de Inteligência Artificial nas criações artísticas em variados campos, que sofre críticas e gera desconfiança, apesar de haver diversos pesquisadores empenhados em descobrir as melhores formas de uso dessa ferramenta. O avanço e a influência que as mídias digitais têm atualmente em nossa vida cotidiana é inegável. Todo nosso entorno é mediado por telas, que são onipresentes, viciantes e moldam nossas experiências sociais e estéticas. Se a arte é expressão da sociedade que a produz, querer dissociar ou impedir que procedimentos cotidianos se entrelacem e modifiquem os fazeres artísticos é inútil.

O sistema digital que utilizamos hoje em dia consiste em uma máquina mediadora que traduz os códigos binários da linguagem do computador – que são ilegíveis para o usuário comum – para uma interface amigável e que se relaciona com elementos reconhecíveis para nós, mas que, isoladamente, não têm significado para o processador do computador. Simultaneamente, a tradução inversa também é executada, para que a relação entre máquina e humano aconteça com fluidez. Isso acontece de forma praticamente invisível, exceto quando as máquinas travam e algum problema acontece (Manovich *apud* Martino, 2014).

Essa influência mútua entre os códigos culturais e os códigos do computador ultrapassa as barreiras de qualquer tela, alterando também a cultura humana. A incorporação de expressões decorrentes do jargão dos computadores, como “programar”, “deletar”, “baixar”, seria um exemplo apenas superficial (Martino, 2014, p. 219).

Se os aparatos digitais têm a capacidade de influenciar e modificar a forma como nos comunicamos em sociedade, logicamente eles influenciam na forma de fazer teatro, que é, em sua essência, uma forma de comunicação. São variadas as formas que incorporamos as tecnologias digitais à artesanaria teatral: uso de projeções de vídeos gravados ou ao vivo; de aparatos técnicos com

funcionamento mais acurado, como os softwares e consoles de operação de som e luz; ou de ferramentas que facilitam pesquisas e divulgação de produtos culturais.

Com a possibilidade do uso da linguagem audiovisual no início do século XX, ainda de forma analógica, o teatro experimenta formas de inserir essas imagens externas ao palco, mas é

(...) a partir dos anos 1990 [que] artistas como Robert Lepage, Peter Sellars, Giorgio Barbero Corseti, Johannes Birringer e Frank Castorf iniciam uma nova fase no uso do vídeo: ele não está mais limitado à zona periférica ou é utilizado como mera provocação, mas encontra seu lugar no centro da encenação, instigando uma nova forma de contar histórias e, assim, o vídeo não é mais um fim em si mesmo, mas um ponto de partida para novas possibilidades de criação (Pavis, 2012, p. 139)¹⁵.

Segundo Lírio, nessa época “a cena experimental começava a se afastar de uma visão essencialista, concentrada quase que exclusivamente na atuação do ator” (2023, p.34), e a partir deste período passou a integrar vídeos, projeções e jogos de telepresença às produções cênicas:

Na combinação do mundo palpável e dos objetos digitais, a cena do teatro passou a colocar, muitas vezes, o espectador diante, ou mesmo no interior, de uma espécie de “realidade aumentada” (...). Apesar de plana, a imagem videográfica incorporada à cena teatral promove o alargamento da visão do espectador, potencializando a possibilidade da percepção de detalhes da atuação do ator/performer, multiplicando os ângulos da apreensão da ação cênica e oferecendo, muitas vezes, a possibilidade de apreciação de ações realizadas para além dos limites do palco (Lírio, 2023, p. 35).

Com a absorção dessa linguagem, ao invés de perder espaço para o cinema, o teatro expande suas possibilidades de criação e mais uma vez se reafirma frente ao que poderia ser chamado de crise, já que com o advento do cinema falava-se em sua morte. A capacidade de resistência do teatro se dá, especialmente,

¹⁵ Tradução da autora. Original: “From the 1990s, theatre artists such as Robert Lepage, Peter Sellars, Giorgio Barbero Corseti and Frank Castorf began a new phase in the use of video: video is no longer limited to the margins, or used as mere provocation, but takes its place at the heart of a stage set-up, and instigates a new way of telling stories by means of theatre. In this sense, video has become no longer an end in itself, but a new departure point for unknown lands”.

por sua possibilidade e interesse em se adaptar e servir a quem o faz e a quem o assiste.

Nas conclusões do livro *Contemporary Mise en Scène: Staging Theatre Today*, Pavis destaca que

a inserção de meios audiovisuais no palco levou o teatro a um limite, em que ele e o público foram obrigados a terem mais tolerância e flexibilidade, em vez de permanecerem na defensiva. É em situações assim que o teatro corre o risco de perder a sua alma, mas também é sua oportunidade de regenerar-se, diversificar-se e atualizar-se: em vez de desaparecer, retornar à suas essências (2012, p. 272)¹⁶.

O teatro, assim como a sociedade, se renova e se reinventa a partir das ferramentas que cria e incorpora, e das vivências que tem. Com o passar dos anos e o aprimoramento das mídias, dos aparelhos e dos meios de comunicação, outras formas de fazer teatro surgem e transformam ainda mais as possibilidades de criação. Jamieson (2008, p. 3) trata o teatro como “uma ilha com muitas pontes para outras terras, habitada por viajantes itinerantes, e com um intercâmbio efervescente de conhecimento e cultura que tem o potencial de nos enriquecer a todos”¹⁷. O teatro talvez seja mesmo uma ilha, com suas fronteiras bem delimitadas, mas com portas abertas aos territórios que o cercam e livre circulação de seus habitantes.

2.2 Quando a restrição vira potência: o teatro digital da pandemia

A primeira versão de computador mais parecida com o que utilizamos hoje foi lançada há menos de um século, em 1946. O ENIAC¹⁸, como foi batizado,

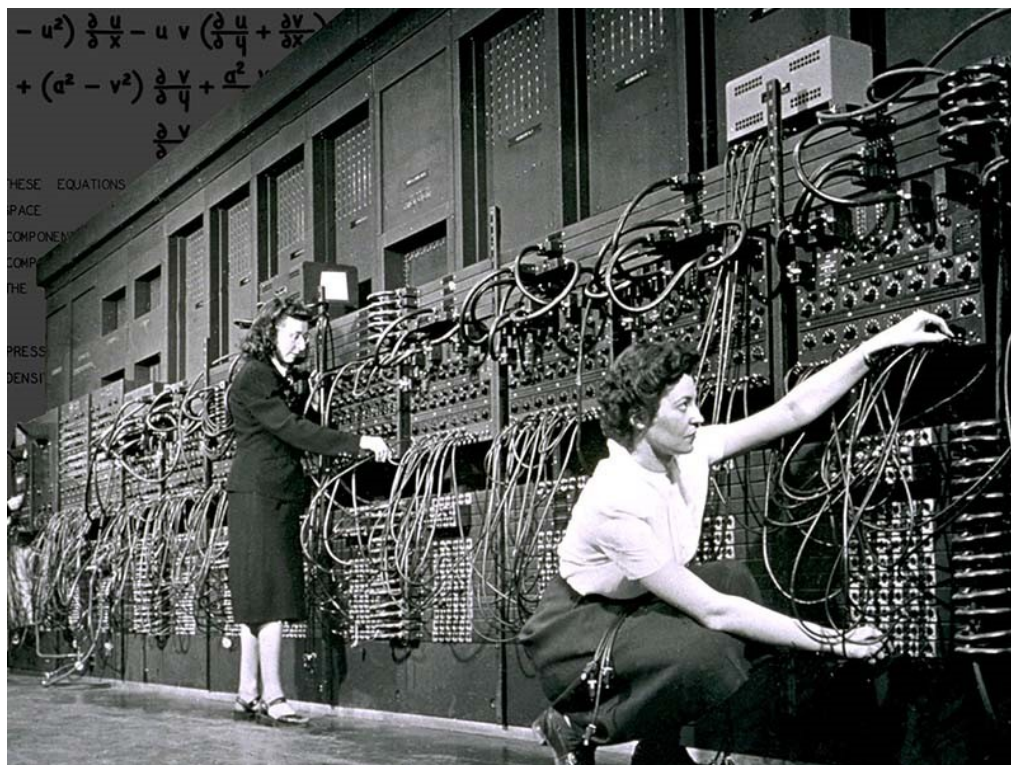
¹⁶ Tradução da autora. Original: “The entrance onto the stage of audiovisual media has pushed theatre into a corner, obliging the theatre and the audience to show more tolerance and flexibility, instead of staying on the defensive. It is here that theatre risks losing its soul, but also might regenerate, diversify and update itself, instead of wasting away, essentializing itself”.

¹⁷ Tradução da autora. Original: “an island with many bridges to other lands, inhabited by itinerant travelers, and with a booming trade in knowledge and culture that has the potential to enrich us all”.

¹⁸ O *Electronic Numerical Integrator And Computer* ou, em tradução livre, Computador e Integrador Numérico Eletrônico, é considerado o primeiro computador eletrônico do mundo e foi desenvolvido na Universidade da Pensilvânia por encomenda do governo estadunidense durante a Segunda Guerra Mundial. A máquina foi projetada pelos estudiosos John Mauchly e John Eckert e programada por um grupo de seis mulheres: Kathleen McNulty, Ruth Teitelbaum, Jean Bartik, Frances Holberton, Marlyn Meltzer e Frances Spence. Antes, em 1837, Charles Babbage criou a “Máquina Analítica”, que é considerado o primeiro computador mecânico e fazia

funcionava a válvula e tinha dimensões imensas, se comparado aos atuais *smartphones* e *laptops*: “Com uma estrutura gigantesca, o equipamento tinha aproximadamente 18 mil tubos de vácuo, pesava 30 toneladas e preenchia uma sala inteira com seus 180 metros quadrados” (Moreno, 2011).

Figura 3 – Programadoras operam o primeiro computador eletrônico da história, o ENIAC



Fonte: Franzão, 2021.

A partir de 1947, quando se inventou o transistor que substituiu as válvulas, os computadores foram se tornando mais rápidos e cada vez menores. A partir daí, seja com interesses bélicos ou comerciais, as empresas foram aperfeiçoando e modernizando as máquinas. Aos poucos as tecnologias digitais começaram a ser inseridas nas casas, especialmente das famílias de maior renda, por meio de câmeras fotográficas, computadores domésticos e, mais tarde, os smartphones,

operações numéricas complexas. A pesquisadora Ada Lovelace percebeu outras possibilidades de processamento da máquina e escreveu um algoritmo para ela, tornando-se a primeira programadora da história. Mais tarde, também no contexto da Segunda Guerra Mundial, o matemático britânico Alan Turing desenvolve o “Multiplicador Criptoanalítico”, que é considerado o primeiro computador eletromecânico da história. Defende-se que as descobertas de Turing tenham encurtado a guerra em dois anos, ao decifrar os códigos das mensagens enviadas entre as tropas militares.

tablets e outros apetrechos que hoje fazem parte do dia a dia de grande parte da população.

Depois da presença dos computadores nas casas, trabalhos e escolas, vimos a chegada da internet. Carvalho, em sua dissertação de 2006 intitulada *A trajetória da internet no Brasil: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança*, nos conta que nos anos 1980 havia no Brasil algumas redes de computadores com o objetivo acadêmico de ligar universidades e compartilhar conteúdo e informação dos seus bancos de dados. Esses computadores eram ligados entre si, e as várias redes eram independentes, não sendo possível a troca de informação entre elas, como hoje é possível a troca de informações entre todos os computadores conectados à world wide web (WWW).

Por sua vez, a WWW surgiu no início dos anos 1990 como uma forma revolucionária de conectar computadores do mundo inteiro, não apenas para troca de mensagens como anteriormente, mas para exibição de conteúdo com a criação dos precursores dos sites e aplicativos que utilizamos atualmente. No Brasil, apenas em dezembro de 1994 foi aberta uma lista de espera para que assinantes de fora das universidades pudessem acessar a internet, já tida como solução padrão para o tráfego de informações via rede. Antes dessa data, conexões com a internet e com outros protocolos de rede eram experimentados e desenvolvidos apenas no âmbito acadêmico e militar¹⁹. De acordo com matéria de Roberta Prescott para a revista da Associação Brasileira de Internet (ABRANET) na comemoração de 20 anos de internet no Brasil, foi só em junho de 1995 que o primeiro provedor comercial começou a funcionar na cidade de

¹⁹ “A partir do final da década de 50, no auge da Guerra Fria, o mundo passou a assistir a uma acirrada corrida espacial, que começou com a liderança isolada dos soviéticos, ao lançarem, em outubro de 1957, o satélite Sputnik I. O Departamento de Defesa dos Estados Unidos reagiu criando, em seguida, a *Advanced Research Projects Agency* (ARPA), uma agência militar de pesquisas, apoiada no discurso do restabelecimento da vanguarda norte-americana em ciência e tecnologia, com a missão de prevenir surpresas tecnológicas (como o Sputnik) e servir como mecanismo para pesquisa e desenvolvimento de alto risco” (Norberg; O’neill *apud* Carvalho, 2006. p. 8). Em 1966 dá-se início a um projeto para interligar os computadores das instituições financiadas pelo IPTO (*Information Processing Techniques Office*), objetivando otimizar o uso dos recursos e desenvolver técnicas de comunicação de dados. Esse é o pontapé para a criação da ARPANET, rede precursora dos formatos de internet que utilizamos hoje em dia (Carvalho, 2006).

Campinas, em São Paulo. Depois dessa data outros provedores foram sendo conectados e começaram a disponibilizar acesso à rede mundial de computadores para a população civil.

O acesso que temos a essas tecnologias é relativamente recente e, mesmo assim, as diferenças entre o que se podia criar com as primeiras formas de computador e o que se pode fazer hoje em dia são enormes. Em menos de um século passamos de ter máquinas monumentais com funcionalidade limitada para termos a possibilidade de vestirmos²⁰ computadores com grande potencial de processamento que são capazes de medir nossos batimentos cardíacos, quantos passos damos durante o dia, reproduzir e gravar sons, fazer ligações e até de possibilitar a visualização de uma realidade aumentada, mesclando elementos físicos e digitais em uma só imagem.

Toda essa mudança na sociedade não poderia passar despercebida pelos artistas da cena. O Teatro Digital já era pesquisado e experimentado antes da pandemia; o que, para olhares pouco atentos, pôde soar como novidade durante o isolamento social, já era estudado pelo menos uma década antes. O *Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologias* (SELITEN@T), da *Universidad Nacional de Educación a Distancia* (UNED) de Madrid, na Espanha, promove, desde 1991, congressos anuais para investigação de diversos campos da encenação teatral. O tema da edição de 2003 foi “Teatro, imprensa e novas tecnologias”²¹, e em 2012 “Teatro e Internet na primeira década do século XXI”²². Antes de 2020 diversos espetáculos já utilizavam recursos para incluir em cena um ator que estava distante, por exemplo em outro país, ou lançavam mão de ferramentas que tensionavam a noção do espectador sobre o que era real e o que era virtual. No entanto, esse teatro que incluía o digital em suas construções podia ser considerado “cena de exceção”, como definem Mariana Muniz e Jorge Dubatti em um artigo de 2018.

²⁰ O termo “wearables” (vestíveis) é utilizado para designar os dispositivos que utilizamos como acessórios do nosso corpo, por exemplo óculos de realidade virtual, relógios e pulseiras inteligentes, entre outros.

²¹ Tradução da autora. Original: “Teatro, prensa y nuevas tecnologias”.

²² Tradução da autora. Original: “Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI”.

Os autores, que analisaram obras teatrais em Belo Horizonte e em Buenos Aires (Argentina) entre 2012 e 2016, levantam um dado importante:

No recorte temporal proposto (...) ambas as cidades passaram por grandes crises econômicas e políticas, assim como seus países, o que reduziu fortemente os recursos de subvenção à produção teatral. Com esse corte orçamentário, a produção neotecnológica, que demanda, necessariamente, um investimento financeiro maior, se viu prejudicada (Muniz; Dubatti, 2018).

Utilizar recursos digitais nos espetáculos demandava um investimento financeiro que a área da cultura não costuma receber em nosso país. Além disso, apesar de existirem pesquisas nesse campo, eram poucas as pessoas interessadas em efetivamente criar espetáculos digitais, fosse por falta de conhecimento técnico, por falta de orçamento, ou mesmo por falta de interesse ou recusa. Afinal, todo mundo que trabalha com teatro já ouviu alguém dizer – ou já disse – frases como “Não gosto de usar tecnologia no teatro”, “Projeto foi feito pra dar problema” entre outras tantas, que na verdade são um uso não pensado da terminologia, já que utilizamos as mais diversas tecnologias cotidianamente para “teatrar”, e algumas estão tão enraizadas que não paramos para pensar sobre elas nem ficamos receosos de que falhem no momento do espetáculo.

Mesmo quando já estamos engajados em atividades que clamam pelo auxílio do computador, muitos de nós ainda vêem a máquina mais como uma ameaça do que como uma aliada. Nós nos agarramos aos livros como se acreditássemos que o pensamento humano coerente só fosse possível sobre páginas numeradas e encadernadas (Murray; Daher; Cuzziol, 2003, p. 23).

A verdade é que tudo em cena tem risco de falhar, inclusive os atores. Logo, a vilanização das tecnologias por esse viés pode ser considerada anacrônica e contraproducente. As invenções e ferramentas que utilizamos não são necessariamente boas nem ruins, essa definição depende da forma como são empregadas, por quem, para quem, em quais contextos etc. Seja uma programação de computador, a roda ou mesmo o fogo.

Se as pesquisas em Teatro Digital já aconteciam há vários anos, podemos afirmar que a pandemia teve papel catalisador nos processos de criação digital. Existem diversos exemplos de espetáculos que já utilizavam mídias digitais em

suas construções cênicas antes de 2020. Nomes como Rodrigo Campos, Robert Lepage, Matías Umpierrez, Helen Jamieson e Simon McBurney já faziam essa costura de linguagens em suas obras teatrais. Entre esses exemplos, destacam-se algumas obras como *Distancia*, de Umpierrez, estreada em 2013. Os espectadores se reúnem na sala de espetáculo e, no palco, o cenário revela oito telas justapostas. Em cena estão quatro atrizes em uma chamada de vídeo: uma fala de Buenos Aires (Argentina), outra de Nova Iorque (Estados Unidos), outra de Hamburgo (Alemanha) e a quarta de Paris (França). Por trás do tecido translúcido que cobre o cenário, vê-se ao fundo uma banda que executa a trilha sonora ao vivo e utiliza-se projeção mapeada para localizar as atrizes em suas telas e trazer outras imagens e elementos, que criam uma tridimensionalidade no cenário.

A tecnologia é utilizada de maneira tão primorosa que as quatro atrizes, que estão em fusos horários diferentes e cada uma com uma qualidade diferente de conexão com a internet, contracenam ao vivo e em dado momento cantam juntas uma mesma canção, acompanhadas pela banda, também ao vivo. Ao final do espetáculo revela-se que a atriz de Buenos Aires também se apresentava diretamente do teatro, ou seja, atuava em copresença física com os músicos e com a plateia. Matías Umpierrez é de Buenos Aires, radicado em Madrid, e atualmente um dos importantes nomes dentro da pesquisa que une teatro e tecnologias numa busca de ampliar os limites e borrar as fronteiras entre artes cênicas, audiovisual e tecnologias digitais. Ele teve a oportunidade de trabalhar com o artista canadense Robert Lepage dentro do programa “Mestres e Discípulos”, do programa cultural da marca de relógios Rolex. Lepage é um artista multidisciplinar, considerado um dos precursores do uso de mídias no palco.

Figura 4 – “*Distancia*”

Fonte: captura de tela de vídeo de divulgação do espetáculo *Distancia*.

“Aclamadas pelas críticas internacionais, suas obras únicas, originais e contemporâneas (...) transcendem fronteiras e desafiam os padrões da escrita cênica, especialmente através do uso de novas tecnologias”²³. Coincidentemente, Lepage é o criador e diretor de *KÀ*, do Cirque du Soleil, espetáculo do qual Teuda Bara, do Grupo Galpão, integrou o elenco entre 2004 e 2007.

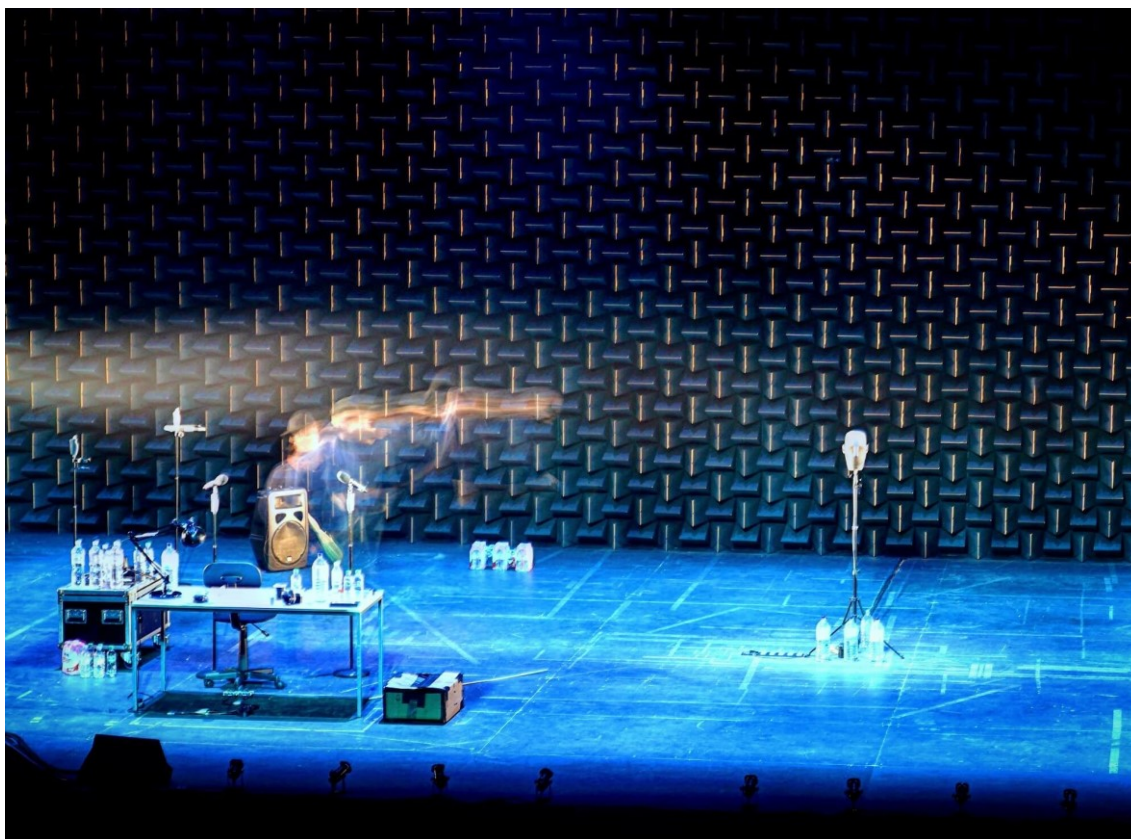
Outro exemplo que citaremos de uso de tecnologias digitais tem foco na imersão: *The Encounter*, espetáculo do coletivo britânico Complicité. A peça é dirigida e protagonizada por Simon McBurney e narra a experiência de Loren McIntyre, fotógrafo da revista *National Geographic*, na floresta amazônica em busca do povo indígena Mayoruna. McBurney conta sobre essa jornada para uma plateia devidamente equipada com fones de ouvido, utilizando um sistema de captação e reprodução de áudio binaural (mesma tecnologia que utilizamos em nosso audiodrama *Ligação Perdida*, citado no capítulo de introdução desta dissertação). O ator se apresenta ao público

²³ Texto extraído da página “Biografia” de Robert Lepage, do site oficial do grupo Ex-Machina (Beaulieu, 2024).

sem qualquer tónus de “representação”, e, no centro da boca de cena, passa a falar de forma coloquial. Em tom descontraído, demonstra o quanto os recursos tecnológicos, o uso de gravação e diálogos online, colocam em questão nossa tradicional concepção linear de tempo, bem como nossos limites entre realidade e imaginação (Isaacsson, 2021).

Aos poucos o ator vai criando a ambientação da narrativa, por meio de paisagens sonoras binaurais e truques de edição que convidam o espectador a imergir completamente na história, a despeito do cenário – a visualidade real que se apresenta aos espectadores – não remeter em nada a uma floresta e seus habitantes. Como descreve Isaacsson, “o aparato técnico não medeia presença, ele colabora para construir presença, em um processo no qual a cena-palco é lugar de fabricação do drama e não de sua concretização” (2021).

Figura 5 – *The Encounter*



Fonte: site do Coletivo Complicité [20--?].

The Encounter teve uma versão on-line apresentada na Mostra Internacional de Teatro de São Paulo (MITsp) de 2020. Para essa versão foi criado um vídeo de introdução, que também utilizava truques, dessa vez de imagem, que deslocavam o sentido de real do espectador. Em seguida assistia-se à gravação

do espetáculo em um teatro, acontecido antes da pandemia. Como a construção cênica se dá principalmente pela imaginação, com nossos fones de ouvido, em casa, era possível se sentir presente naquele teatro e fazer parte daquele ritual. Se já existiam peças que utilizavam a supressão de presença pelo uso de aparatos digitais antes da pandemia, essa ferramenta era sempre por escolha estética e dramática. Com o isolamento social, o olhar e a pesquisa se voltaram fortemente para esse modo de criar, mas dessa vez pela necessidade de substituir todas as copresenças.

Foram muitas as rodas de conversa, entrevistas, palestras e afins que aconteceram durante a pandemia, em que artistas, técnicos e produtores buscavam trocar ideias, experiências e tentavam se encontrar nesse novo espaço em que estávamos exilados. O ciberespaço passou a ser esse território vizinho que nos recebeu, mas que, por não ser a nossa pátria, nos deixava ansiosos e um pouco perdidos. A maioria de nós não tinha ainda pensado nas possibilidades que o digital e a web poderiam trazer, ampliando as formas de fazer teatro, de pensar a dramaturgia, de incluir o espectador ou outros experimentos que surgiram.

Pesquisadores afirmam que o que aconteceu foi uma aceleração de caminhos naturais. Mariana Muniz afirma, em artigo para a revista *Ato!*, do Sesc, que “É possível pensar em uma aceleração de um processo de virtualização da cena teatral em mais de uma década em decorrência da pandemia” (Muniz, 2021).

Delgado, ao fazer uma análise do teatro produzido durante a pandemia em Lima, Peru, também pontua esse avanço forçado:

O confinamento feito para controlar a pandemia adiantou o futuro? Sim, no sentido em que criou a necessidade de se pesquisar as possibilidades de comunicação que as tecnologias existentes nos dão. A pandemia adiantou a massificação do uso destas tecnologias a nível mundial, na população que tem acesso a elas²⁴ (Delgado, 2021, p. 46).

²⁴ Tradução da autora. Original: “¿El confinamiento dado para controlar la pandemia adelantó el futuro? Sí, en el sentido de que creó la necesidad de conocer las posibilidades de comunicación que permiten las tecnologías existentes. La pandemia adelantó la masificación del uso de estas tecnologías a nivel global em la población que tiene acceso a ellas”.

Se por um lado o teatro digital que era feito antes da pandemia, com possibilidade de copresenças, demandava mais recursos financeiros, Delgado observa que o teatro completamente tecnovivial, como o feito no isolamento social, poderia ser mais barato que o usual:

A maioria das obras eram realizadas por jovens artistas (...), que encontraram uma oportunidade para produzir teatro a um custo significativamente baixo, quer dizer, sem ter que cobrir o custo de uma sala de teatro, com pequenos investimentos em cenografia, materiais cênicos, figurinos e iluminação e com a divulgação concentrada em redes sociais e imprensa digital.²⁵ (Delgado, 2021, p. 45).

Assim que começou o isolamento, começaram a aparecer criações de toda sorte, e pelo contexto que vivíamos, algumas produções eram quase amadoras, feitas literalmente a modo de experimentação e pesquisa. Dessa forma, especialmente para os jovens atores, a produção de uma cena ou mesmo de um espetáculo poderia se tornar mais acessível, pois o vírus impunha que o cenário fosse a própria casa de cada um. Outros artistas, que tiveram a possibilidade e o privilégio de estar amparados por uma produtora maior, com patrocínios, puderam se organizar melhor e aguardar mais tempo para então efetivamente levar a cabo ideias e peças utilizando a web de formas mais elaboradas, como bem lembra Mariana Muniz em entrevista ao ator, pesquisador e professor Vinicius de Souza em seu podcast *Teatros em tempos de pandemia*, de 2020. Romera Castillo afirma que

Como consequência desta situação pandêmica, criou-se uma relação estreita entre o teatro e as tecnologias audiovisuais e digitais, e por meio dela surgiram formatos híbridos entre as linguagens teatral, cinematográfica e televisiva²⁶ (2022).

Mais do que a relação com o audiovisual e o vídeo, que é apenas uma das possibilidades que a internet oferece, pudemos vivenciar experimentações

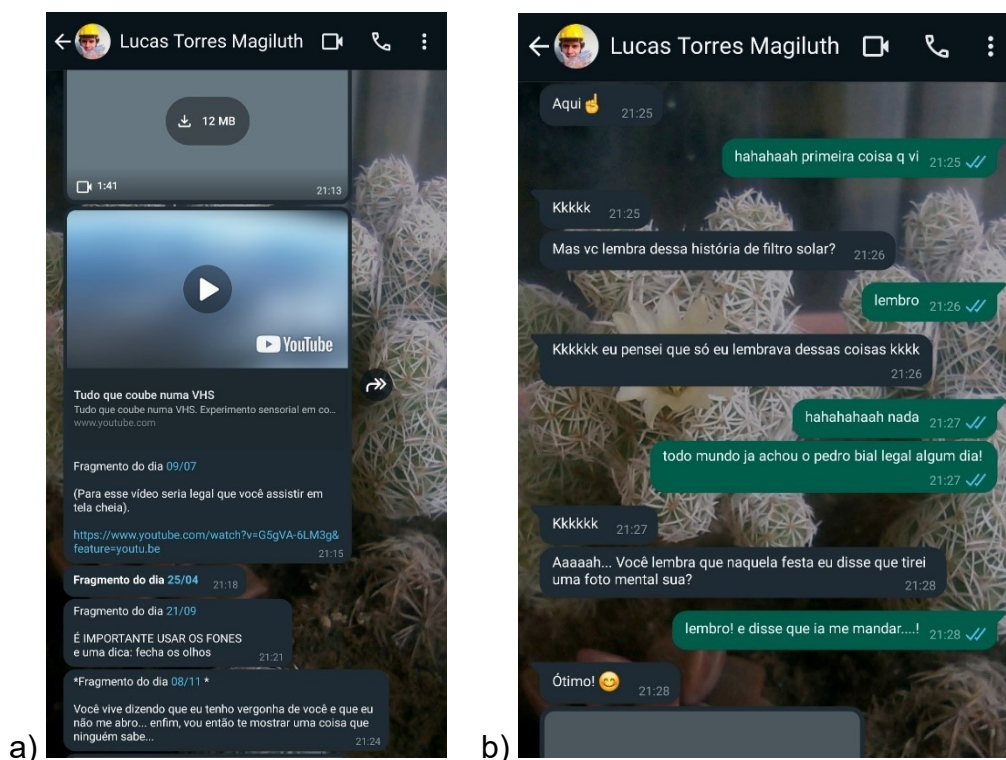
²⁵ Tradução da autora. Original: “La mayoría de estas obras eran realizadas por artistas jóvenes de Lima, Trujillo, Arequipa y otras ciudades, quienes encontraron una oportunidad para producir teatro a un costo significativamente bajo, es decir, sin tener que cubrir el costo de una sala de teatro, con pequeñas Inversiones en escenografía, utilería, vestuario e iluminación y con la difusión centrada en las redes sociales y la prensa digital” (Delgado, 2021, p. 45).

²⁶ Tradução da autora. Original: “Como consecuencia de esta situación pandémica se ha producido una estrecha relación del teatro con las tecnologías audiovisuales y digitales, por lo que se han generado unos formatos híbridos de los lenguajes teatrales, cinematográficos y televisivos”

diversas, tensionamentos de linguagem, formatos e apresentações inovadoras. Como já mencionado anteriormente, o teatro foi forçado aos limites de suas fronteiras, e estas puderam se tornar ainda mais elásticas para abarcar as propostas que surgiram.

Além dos trabalhos do Grupo Galpão, que será analisado detidamente nos próximos capítulos, são inúmeros os exemplos que poderiam ser citados, de espetáculos e grupos que ultrapassaram a barreira do vídeo, do mero teatro gravado, para propor e experimentar dentro dessa nova linguagem que vem se desenvolvendo, transformando as limitações em possibilidades de criação e enxergando potências nas ferramentas de que se apropriaram. Alguns poucos foram escolhidos para ilustrar a diversidade de propostas que surgiram: *Tudo que coube numa VHS* tem criação e produção do grupo pernambucano Magiluth, direção de Giordano Castro e fez parte de uma série de espetáculos intitulada Experimentos Sensoriais em Confinamento.

Figura 6 – Troca de mensagens com ator Lucas Torres em *Tudo que coube numa VHS*, do Grupo Magiluth



Fonte: arquivo pessoal.

A interação começa no início do dia, com o contato da produtora que explica como vai acontecer o espetáculo, convida o espectador a seguir as redes sociais dos integrantes do Grupo, a se ambientar com a proposta e a se preparar para o encontro de mais tarde. No horário agendado, cada espectador recebe uma ligação telefônica de um dos atores, numa proposta radicalmente pessoal, em que cada ator conversa com um espectador, trazendo para aquele momento de isolamento uma sensação de proximidade e individualidade. Em alguns casos, ousou dizer que uma sensação de importância, um conforto para os dias solitários que muitos enfrentavam. Além da conversa telefônica, o ator envia por e-mail um texto com instruções para ser lido apenas quando o link que foi enviado pelo aplicativo WhatsApp²⁷ tiver sido aberto; o link leva para uma música. Também foram enviadas fotos, vídeos e links para vídeos e posts no Instagram. A conversa segue pelo WhatsApp, entrelaçando ligações e links externos numa condução em que a personagem interlocutora e o espectador se confundem, em uma troca de mensagens descontraída (Figura 6). O espetáculo cumpriu algumas temporadas, inclusive pelo Sesc São Paulo, e os ingressos, por serem poucos dada a especificidade da obra, eram muito disputados e logo se esgotavam.

Quem vai olhar as crianças? é um espetáculo dirigido por Raquel Castro, Thálita Motta e Thales Brener Ventura, com dramaturgia de Raquel Castro e de Sofia Souza. Nas páginas de divulgação, a peça é denominada como uma “Convenção Espetáculo online, interativa e audiovisual”. Antes de cada sessão, era criado um grupo de WhatsApp, no qual eram enviadas instruções, imagens, vídeos e links com informações que iam ditando a atmosfera do espetáculo e inteirando o espectador sobre os temas que seriam discutidos. A performance acontecia também no perfil do Instagram, que era atualizado frequentemente e também fazia as vezes de antessala da videoconferência que acontecia pelo Zoom²⁸.

²⁷ WhatsApp é um aplicativo de mensagens que “permite que os usuários realizem ligação de áudio, chamada de vídeo e ainda troquem mensagens de texto e áudio de forma gratuita, bastando estar conectado à internet” (Tudo sobre..., [20--?]).

²⁸ O Zoom Meetings (nome completo da aplicação) é uma ferramenta de videoconferência. Muito utilizada no meio empresarial, destaca-se pela estabilidade da conexão em qualquer dispositivo. O serviço funciona via navegador e em aplicativos para Windows, macOS, Linux, iPhone (iOS) e Android. Há também compatibilidade com serviço dial-in, que permite participar apenas com áudio por meio de ligação telefônica convencional (Alves, 2020).

A reunião on-line aceitava que os participantes mantivessem suas câmeras ligadas e pedia que fizessem participações em momentos específicos, como num momento em que todos eram divididos em salas menores para debater uma proposta que seria apresentada para o restante do grupo. O espetáculo também era permeado por enquetes que definiam, até certo ponto, o desenrolar das cenas. Houve uma preocupação e um cuidado em explorar todas as ferramentas disponíveis na plataforma utilizada, criando uma obra artística que se potencializou por ocupar um ambiente virtual ao invés de uma obra que existiu apesar do virtual. A obra foi uma adaptação de espetáculo que estava sendo construído antes do isolamento social e era financiada pelo Fundo Municipal de Cultura de Belo Horizonte. Cumpriu temporada on-line e fez algumas outras apresentações em festivais.

Figura 7 – Post do Instagram do espetáculo *Quem vai olhar as crianças?*



Fonte: captura de tela do perfil do espetáculo.

E, finalmente, retoma-se o espetáculo *Ligação Perdida – Experiência Audiodramática*, criado por mim, Cíntia Badaró, e por Vinicius Alves, com direção coletiva. Um audiodrama que preza pela imersão e deixa o caminho do enredo a cargo do espectador. A história é narrada em primeira pessoa e foi gravada em formato binaural, que reproduz a sensação espacial dos sons, contribuindo para uma imersão na história, possibilitando que o espectador se transporte para outros lugares, ainda que esteja confinado em sua casa. Ao final de cada capítulo, era preciso escolher entre dois caminhos possíveis, e assim ia-se

construindo a narrativa e delineando a história da personagem principal. Apesar das cenas serem pré-gravadas e editadas, o espetáculo cumpriu temporada com horário marcado e retirada gratuita de ingressos.

Nessa pequena seleção, pode-se observar um elemento comum, que é a interatividade, característica muito forte da web, mas que não é tão fácil de ser reproduzida no mundo fora das telas. Especialmente de forma rápida, eficaz e quase imperceptível.

É impossível listar todas as criações disruptivas e potencialmente criadoras de novas linguagens que apareceram durante a pandemia. Por pensar na vastidão e complexidade que é o nosso país, mas também ao levar em conta que atores, diretores e coletivos dos quais ainda não se ouviu falar, espalhados pelo mundo, também estavam (e ainda estão) trilhando e descobrindo possibilidades de se expressar, agora contando também com esse novo panorama que o isolamento social descortinou para a maioria de nós.

Com a vantagem de observar o passado com as lentes do futuro, pode-se agora dizer com certeza que o teatro nunca correu nenhum risco com as criações e experimentações digitais feitas durante a pandemia. Teria sido um risco, por outro lado, se o teatro tivesse se mantido hermético e impermeável aos avanços e mudanças históricas que passamos ao longo dos séculos. Passamos por tempos de experimentação, tentativas e erros, que criaram tensões que “permitem que o teatro repense seu lugar na contemporaneidade e permaneça em crise, reinventando-se” (Muniz; Rocha, 2016).

3 GRUPO GALPÃO: UMA HISTÓRIA DE RESISTÊNCIAS

Para se fazer teatro, é preciso uma certa dose de loucura. Essa loucura não significa nenhum traço psíquico, mas uma aposta. Fazer teatro é um risco constante em todos os aspectos e exige apostar na utopia de querer mudar alguma coisa no mundo e abdicar do próprio conforto.

Cacá Brandão

Antes de entrar nas obras recentes do Grupo Galpão, vamos relembrar um pouco da história de como eles se encontraram, como era o Grupo em seu início e qual o contexto histórico, político e cultural em que aqueles jovens resolveram se organizar profissionalmente para viver de teatro, qual o perfil desses atores e também conhecer brevemente as criações pandêmicas, sobre as quais nos debruçaremos melhor adiante.

3.1 Viver de Teatro

“Resgatar a cultura popular e atingir um público menos restrito do que aquele que frequentava as tradicionais casas de espetáculo” (Brandão, 1999). Essas foram as diretrizes de trabalho que Eduardo Moreira, Wanda Fernandes, Teuda Bara e Fernando Linares elegeram, na mesa de um bar, para serem as norteadoras do grupo que formariam em busca de estabilidade e longevidade para trabalhar como atores de teatro. Além dos quatro, fazia parte também da formação Antônio Edson. O ano era 1982 e, após participarem de uma oficina com os alemães Kurt Bildstein e George Froscher, do Teatro Livre de Munique, os cinco jovens atores (dos poucos que participaram da oficina até o fim) decidiram se organizar de modo a colocar em prática a vontade de viver de teatro.

Se atualmente este “viver de teatro” demanda muita organização e articulação por parte dos grupos e atores, imagine-se em plena ditadura militar, após décadas de repressão e censura que tentavam minguar a todo custo expressões culturais e artísticas que não fizessem propaganda do governo ou que demonstrassem qualquer tipo de pensamento considerado subversivo.

Foi neste contexto de reação à ditadura que surgiu, em 1979, ainda na pré-história do Grupo que conhecemos hoje, a pessoa jurídica “Associação Galpão”, formada por vários jovens que viriam a ser artistas plásticos, atores, arquitetos e professores universitários. Eles se encontravam para trocar ideias e projetar alternativas às repressões e censuras, pretendendo criar possibilidades de fazer o conhecimento e as expressões artísticas extravasarem o meio acadêmico (Moreira, 2021).

Entre outros nomes, faziam parte dessa associação Eduardo Moreira, Chico Pelúcio, Beto Franco e Cacá Brandão²⁹. Essa organização teve vida curta, mas a razão social já constituída serviu para aqueles jovens atores, reunidos na mesa do bar três anos depois, iniciarem oficialmente o Grupo Galpão. A partir de uma mala de roupas que Eduardo tinha em casa, criaram personagens para aqueles figurinos, escreveram esquetes e apresentaram seu primeiro espetáculo, *E a noiva não quer casar*. Um espetáculo de rua, com música, truques circenses e pernas de pau. Já neste primeiro espetáculo estavam presentes os elementos que hoje reconhecemos como identidade da atuação do Galpão, por fazerem parte de diversas obras ao longo de sua trajetória.

Olhares curiosos acompanhavam a história de uma moça que não queria se casar pois preferia ser dançarina, e assistiam aos esforços e malabarismos (literais e alegóricos) dos diversos pretendentes. Ao final, o público contribuía com o tradicional chapéu e se juntava ao elenco em festas que, algumas vezes, extrapolavam o cênico e se estendiam e invertiam os papéis, com o público oferecendo músicas, comidas e bebidas ao Grupo.

Esse primeiro trabalho foi apresentado em diversos espaços de Belo Horizonte e do interior de Minas Gerais, fazendo sucesso com o público e reafirmando ao

²⁹ Carlos Antônio Leite Brandão é formado em Arquitetura e Urbanismo, tem mestrado e doutorado em Filosofia pela UFMG, universidade em que é professor até hoje. Na época da fundação da Associação Galpão ainda era aluno da graduação. Anos mais tarde, em 1992, viria a ser o dramaturgista do espetáculo *Romeu e Julieta*. É o autor do livro de memórias que marca os 15 anos do grupo, *Grupo Galpão: 15 anos de risco e rito*, que serviu como base de muitas informações para a escrita desta dissertação.

recém-formado Grupo que ainda era possível tomar a atenção das pessoas sem estar na TV ou rádio. Já nessa época, a grande mídia era vista como um dificultador da atração do público para as casas de espetáculo: as TVs estavam em cada vez mais lares, e o rádio, que foi por muitos anos a principal fonte de entretenimento das famílias, não só com músicas, mas também com as famosas radionovelas, eram oponentes difíceis de vencer.

Figura 8 – Espetáculo *E a noiva não quer casar*, apresentado na Praça Sete, centro de Belo Horizonte.



Legenda: em cena os atores Wanda Fernandes, Eduardo Moreira, Fernando Linares e Mauro Lúcio.

Fonte: arquivo Grupo Galpão.

Nessa época nem se imaginava a internet da forma como usamos corriqueiramente hoje em dia. Como dito no Capítulo 2, a internet brasileira só seria disponibilizada comercialmente para o público em geral 13 anos depois da fundação do Grupo Galpão. Em 1982, pouco, ou nada, sobre acesso à internet era discutido fora do campo acadêmico e das empresas de telecomunicações. Dessa forma, era impensável conceber fazer teatro por meios de comunicação digitais naquele tempo. E nem mesmo o sistema disponível comportaria a

criação e distribuição de um produto artístico mais elaborado, especialmente do ponto de vista estético.

Ao longo desses mais de 40 anos de história do Grupo, poucas vezes eles recorreram a elementos digitais para a construção da encenação. Em *Um trem chamado desejo*, espetáculo de 2000, pela primeira vez o Grupo utilizou o cinema como elemento dramático. O enredo conta a história de uma decadente trupe de teatro de uma Belo Horizonte dos anos 1920 que se vê ameaçada pelo sucesso do cinema do Rio de Janeiro. Um curta de 8 minutos foi produzido exclusivamente para ser exibido durante o espetáculo. Em determinado momento, a encenação se volta para a tela, como se os espectadores estivessem realmente em um cinema.

Em outros momentos e oportunidades, os atores, individualmente ou como grupo, empreenderam trabalhos no audiovisual, seja na televisão ou no cinema. E, talvez como consequência disso, vê-se essa linguagem muito presente nas criações da pandemia. As participações mais conhecidas do grande público talvez sejam na televisão. A minissérie *Hoje é dia de Maria* (2005), da TV Globo, contou com a participação de Inês Peixoto, Antonio Edson e Rodolfo Vaz (que na época ainda era integrante do Grupo). Individualmente eles já fizeram participações em vários outros produtos da emissora, como a minissérie *A Cura* (2010), o humorístico *Toma Lá, Dá Cá* (2007-2009), além de participação em filmes de várias produtoras. Recentemente, em 2023, foi lançado o filme *O Lodo*, com direção do mineiro Helvécio Ratton, que conta com Eduardo Moreira, Inês Peixoto, Fernanda Vianna e Teuda Bara no elenco.

Mas eles já experimentaram algumas participações no audiovisual enquanto Grupo: em um dos episódios da websérie “Pausa pro café”, Inês conta de quando eles foram convidados para participar do filme *Samba Canção* (2001), de Rafael Conde. Eles participariam encenando o espetáculo *Corra enquanto é tempo* (1988), que é um dos primeiros trabalhos da companhia. A atriz relembra que a apresentação da peça, que recriava uma pregação evangélica, na Praça Sete (no hipercentro de Belo Horizonte), não teve uma boa repercussão no Brasil de 2001 que já vivia uma crescente no movimento neopentecostal. Infelizmente, a

cena acabou não entrando nos cortes finais do filme e essa participação não se efetivou. Mas eles também fizeram uma pequena participação no filme *Outras Estórias* (1998), de Pedro Bial, quando conheceram o ator Paulo José. Mais tarde, em 2001, estrelaram o especial *A Paixão Segundo Ouro Preto*, adaptação da peça *A Rua da Amargura* (1994), que conta com a narração de Paulo, que nos anos seguintes viria a dirigir o Grupo na criação dos espetáculos *O Inspetor Geral* (2003) e *Um homem é um homem* (2005).

Para analisar os espetáculos criados pelo Grupo entre 2020 e 2022, além da relação dos integrantes com o audiovisual, também será investigado seu relacionamento com as tecnologias digitais que surgiram com o avanço das pesquisas e da ampliação do acesso aos mais diversos equipamentos e softwares que hoje fazem parte do nosso dia a dia.

3.2 Os “galpônicos” e o teatro neotecnológico

Nesses mais de quarenta anos que seguiram aquela reunião inicial na mesa do bar, o país e o Grupo passaram por muitas mudanças: no campo político e social, a anistia, a redemocratização, diversos avanços e retrocessos culturais e políticos, recessões e crescimentos econômicos, revoluções tecnológicas. Na história do Grupo, alguns tropeços que levaram a apresentações que foram fiascos de crítica e público, vários sucessos, intercâmbios com artistas brasileiros e estrangeiros, entradas e saídas de pessoas do elenco.

Hoje o Grupo Galpão conta com 12 atores em seu elenco fixo e trabalha com diretores, dramaturgos, atores e outros convidados a cada criação. Para falar sobre esses atores e pensar sobre a relação deles com as criações digitais, é interessante que antes se fale um pouco sobre o conceito de “nativos digitais” e “imigrantes digitais”.

Figura 9 – Elenco atual do Grupo Galpão.



Legenda: Da esquerda pra direita: Chico Pelúcio, Paulo André, Lydia del Picchia, Arildo de Barros, Antônio Edson, Eduardo Moreira, Inês Peixoto, Beto Franco, Simone Ordones, Teuda Bara, Júlio Maciel, Fernanda Vianna.

Fonte: arquivo Grupo Galpão.

Cunhados em 2001 pelo pesquisador estadunidense Marc Prensky, os termos “nativo digital” e “imigrante digital” se referem, respectivamente, às pessoas que nasceram após a disseminação das tecnologias digitais e àquelas que viram a internet e os dispositivos³⁰ digitais surgirem e passarem a fazer parte do nosso cotidiano e tiveram a oportunidade de adaptar suas tarefas para utilizarem as novas ferramentas que continuam surgindo.

É comum encontrar marcos temporais que tentem definir os nascidos após 1980 como nativos digitais, mas precisa-se entender que esses marcos normalmente se referem ao histórico estadunidense ou de outros países do norte global, e

³⁰ Sabe-se que a palavra “dispositivo” carrega um peso conceitual, pois são vários os autores que teorizaram sobre ela (nomes como Foucault, Agambem, Latour, Stiegler...). Nesta dissertação está sendo utilizada em seu sentido semântico, da forma como é encontrada no dicionário e utilizada cotidianamente. Segundo o dicionário Aulete Digital, um dos significados da palavra “dispositivo” é “conjunto ou sistema de componentes físicos (*hardware*) ou lógicos (*software*) ligados a computador, capaz de processar, transferir ou armazenar informação, dados, rotinas etc.”. (Dispositivo, [20--?])

deve-se levar em conta o contexto social de cada país ou região estudada para delinear melhor essas datas.

Quando a internet chegou ao Brasil, em meados de 1995, alcançou apenas uma parcela pequena e privilegiada da sociedade. Portanto pode-se pensar que a primeira geração brasileira de nativos digitais nasceu, no mínimo, após essa data. Em outras palavras, os primeiros nativos digitais brasileiros começaram a nascer quando o Grupo Galpão já tinha 13 anos de história. Por outro lado, considerando que o Brasil é um país continental e com muita desigualdade, é correto afirmar que ainda hoje há cidadãos que não têm pleno acesso à internet e aos dispositivos digitais. Muito trabalho de letramento digital e distribuição de acesso precisa ser feito para considerar plenamente que os cidadãos brasileiros nascidos no século XXI são nativos digitais.

Prensky, em seu artigo de 2001 “Digital Natives, Digital Immigrants” (“Nativos Digitais, Imigrantes Digitais” em tradução livre), aponta que as diferenças entre alguém que precisou se adaptar ao mundo digital e alguém que nunca viveu sem o suporte de ferramentas on-line são mais profundas do que podemos pensar à primeira vista. Nossas estruturas cerebrais são moldadas diferentemente de acordo com os estímulos e ambientes aos quais somos expostos. Por isso é comum ver jovens nativos digitais com eficiência multitarefas e imigrantes digitais com alguma dificuldade para lidar com dispositivos ou com a linguagem em si, trazendo uma marca que o autor relaciona com uma espécie de “sotaque” da linguagem antiga/analógica, como quando uma pessoa telefona para avisar sobre o envio de um e-mail (Prensky, 2001).

Para nós, neste estudo, é importante refletir acerca da pesquisa de Prensky sobre como a criação artística a partir de tecnologias digitais pode ser muito fluida e natural para os mais jovens, mas que para os imigrantes digitais, nascidos antes da era da internet, dificuldades e contradições podem dificultar o processo. E esses impasses acontecerão em maior ou menor grau, a depender da adaptabilidade de cada um, seja por interesse, por tempo dedicado a experimentações ou ainda por um apego às formas analógicas de produção cultural.

Para efeito didático, optou-se por utilizar nesta dissertação a chegada da internet ao Brasil como um marco temporal de acesso mais democratizado ao mundo digital. Para se usufruir das novidades que a internet trazia, era preciso ter acesso a uma linha telefônica e a um computador, portanto é plausível dizer que primeiro a população teve contato com os equipamentos digitais e seus produtos (como vídeos e fotografias gravados digitalmente e não mais de forma analógica) do que à internet em si. O estudo de Prensky diz respeito à era digital como um todo, não só ao acesso à *world wide web*.

Será usada então a chegada da internet como um marco concreto, como analogia do surgimento da era digital na vida das pessoas e da consequente mudança de perspectiva na sociedade e na forma das relações entre as pessoas, seja profissional ou pessoalmente. Essas mudanças na sociedade continuam acontecendo; estamos vivendo a revolução digital, e – ainda – é, para nós, complexo visualizar esse momento histórico com o devido distanciamento. Mas sabe-se que na época em que o Grupo Galpão foi fundado, em 1982, nem se imaginava a forma como os diferentes *gadgets* e aplicativos tomariam conta de nossa vida. E era impossível imaginar que as funcionalidades dos computadores que ocupavam salas inteiras, às vezes andares inteiros, em algumas poucas décadas caberiam em nossos bolsos. Os atores do Grupo, tanto os fundadores quanto os demais integrantes atuais, são todos nascidos antes de 1970 e, portanto, indiscutivelmente imigrantes digitais.

Teuda Bara é a integrante que tem a maior idade entre eles. Nascida em 1941 e membro fundador do Grupo, ela estava com 78 anos à época em que o Brasil suspendeu as atividades presenciais por conta da COVID-19. Quando a internet chegou ao nosso país, ela tinha 53 anos. A título de curiosidade, para ilustrar a amplitude da faixa etária dos integrantes, Júlio Maciel (atualmente o membro mais novo da trupe) tinha essa mesma idade, 53 anos, quando se iniciou o isolamento imposto pela pandemia em 2020.

Essa distância entre as idades dos atores (são 26 anos de diferença entre Teuda e Júlio) sugere que pode ter havido diferentes graus de dificuldade nos tratos

com o digital quando essa linguagem passou a ser a única possível para que o teatro pudesse seguir existindo e criando.

Ao assistir *Éramos em Bando* (2020a), pode-se perceber claramente algumas dificuldades enfrentadas no uso do aplicativo Zoom, especialmente por Teuda e Toninho. É, inclusive, uma escolha estética e dramática da encenação evidenciar essas dificuldades, além dos desabafos e reflexões sobre esse movimento necessário de migrar os ensaios – e as produções – para o ambiente digital.

3.3 Os projetos digitais na pandemia

Os espetáculos do Grupo são diversos em suas direções, linguagens e estética. Nesses mais de 40 anos, eles encenaram textos inéditos e consagrados, foram dirigidos por brasileiros e estrangeiros, por pessoas de dentro do Grupo e por convidados. Até 2024, além das produções digitais, eles montaram 25 espetáculos de palco e rua e recentemente alcançaram a marca de terem se apresentado em todos os 26 estados brasileiros e no Distrito Federal. Produziram também documentários e fizeram participações em filmes e outros produtos audiovisuais, como relatado anteriormente. Neste subcapítulo atém-se ao recorte desta pesquisa, que são os trabalhos produzidos entre 2020 e 2022. Durante a pandemia, o Grupo se aventurou em diversas produções, experimentou várias linguagens e se reinventou a cada estreia. Como de costume, eles se uniram a diversos artistas para pesquisarem juntos.

Num primeiro momento, quando ainda se acreditava que a necessidade de isolamento se resolveria em algumas semanas, o Grupo propôs atividades online, seguindo um movimento quase geral de necessidade de continuar criando, de não se paralisar pelo momento mundial, misturado com uma demanda aumentada da sociedade por entretenimento.

Um espaço vazio precisava ser preenchido com urgência. A princípio, foram disponibilizadas gratuitamente ao público, no YouTube, filmagens de espetáculos do grupo [...]. Paralelamente, nas redes sociais, foram produzidas lives com atores do grupo e artistas convidados, que abordaram as montagens, expondo o processo de

criação e o resultado final dos espetáculos. Leituras de poemas e de trechos das peças do grupo foram levadas a cabo pelo elenco do Galpão. Ao mesmo tempo, os atores compartilhavam seu cotidiano caseiro da pandemia em stories, no Instagram e Facebook, se aproximando mais dos espectadores e chamando-os a mergulhar na rotina dos artistas (Moreira, 2020).

É possível perceber, na fala de Eduardo, que havia uma grande movimentação interna com o objetivo de não parar, de se reinventar, de não se deixar tomar pelo vazio que a insegurança social e sanitária trazia. Esse movimento fez com que o Grupo criasse diversas ações antes de começarem a efetivamente criar espetáculos digitais.

Ao mesmo tempo eles seguiram numa tentativa de manter os ensaios do espetáculo *Quer ver escuta* que estava com estreia prevista para abril daquele ano, no Festival de Curitiba. O trabalho, construído a partir de poemas de escritores contemporâneos vivos, tinha direção de Marcelo Castro e Vinicius de Souza. Esse esforço do elenco de continuar os encontros via internet pela plataforma Zoom, transformou-se mais tarde no primeiro projeto digital, o média-metragem *Éramos em Bando*, montado e dirigido pelo cineasta Pedro Lobato com os diretores do espetáculo original (Moreira, 2020).

Em maio, em uma investida de aproximação com o público, eles propuseram uma campanha para receber relatos de experiências vividas por pessoas comuns na solidão do isolamento social. Quase 500 histórias foram enviadas ao Grupo e viraram base para o espetáculo síncrono *Histórias de Confinamento*. Diferentemente de *Éramos em Bando*, que foi editado e montado previamente, este novo espetáculo foi encenado a cada dia, aproximando-se do rito teatral ao qual estamos acostumados. Esse foi o primeiro projeto do Grupo, em quase 40 anos, inteiramente pensado para a internet.

Em seguida, o Grupo iniciou um projeto chamado *Dramaturgias – Cinco passagens para agora*, que consistiu em convidar cinco dramaturgos para trabalhar com eles em suas próximas produções digitais.

Os nomes que apareceram de cara foram: Newton Moreno, Pedro Brício, Sílvia Gomez, Vinicius Calderoni, Raysner de Paula, Grace

Passô e Marcio Abreu. Depois dos primeiros contatos e da ginástica de ajustes de agendas, acabamos por fechar uma agenda que parecia ser um tanto irreal de ser produzida no tempo que ainda nos restava naquele ano (Moreira, 2022).

Figura 10 – Campanha para envio de histórias do isolamento.



Legenda: “[...] O teatro é o retrato de uma época. Como artistas e cidadãos, é nossa tarefa testemunhar e relatar este momento, com senso de observação e verdade, mas sem abandonar a imaginação, nossa matéria prima essencial”
Fonte: divulgação Instagram Grupo Galpão

Os cinco trabalhos seguintes, apresentados ao longo de 2021 e 2022, foram: *Como os ciganos fazem as malas*, com texto de Newton Moreno e direção de Yara de Novaes; *Sonhos de uma noite com o Galpão*, com texto e direção de Pedro Brício; *A primeira perda da minha vida*, com texto de Eduardo Moreira e direção de Inês Peixoto; *Partida de vôlei à sombra do vulcão*, com texto de Silvia Gomes e direção de Fernanda Vianna e Clarissa Campolina; e *Febre*, com texto de Paulo André e direção de Márcio Abreu.

Estes três últimos são curtas e médias-metragens, construídos com uma linguagem bastante próxima do cinema, apesar de tratar-se de artistas (atores, gestores, produtores) de teatro, o que inegavelmente deixa sua assinatura nos trabalhos propostos. Já os dois primeiros trabalhos trazem propostas diferentes: *Como os ciganos fazem as malas* é uma performance feita via o aplicativo de mensagens Telegram³¹. O público podia acompanhar uma viagem do Brasil a Portugal e podia escolher assistir/vivenciar a versão que tinha a duração real da viagem, oito horas, ou uma versão condensada de uma hora e meia. *Sonhos de uma noite com o Galpão* mesclava a filmagem de algumas cenas que foram apresentadas presencialmente para um público super reduzido no Galpão Cine Horto e a filmagem dos atores coletando depoimentos de transeuntes em uma feira de Belo Horizonte com a performance em tempo real que cada ator fazia de sua casa.

Ainda em 2021, eles estrearam o espetáculo radiofônico *Quer ver escuta*, adaptação do trabalho que estavam empreendendo quando começou a pandemia. A peça foi transmitida pela Rádio Inconfidência e pela Rádio UFMG Educativa e pôde ser escutada nas rádios AM e FM em Belo Horizonte e pela internet em qualquer lugar do mundo. Na semana seguinte, o espetáculo foi exibido em cinco partes, que foram lançadas como episódios em plataformas de podcast e ficaram disponíveis sob demanda, gratuitamente.

Já em 2022, para o aniversário do Grupo, fizeram uma série de 13 videorretratos³² com cada integrante, representando diversos personagens imaginários inspirados em histórias vividas por eles durante os 40 anos de viagens e apresentações nos mais variados locais do Brasil e do mundo. Como já estávamos vivendo uma reabertura gradual dos espaços e os encontros dos corpos já eram possíveis, ainda que mediados pelas máscaras de proteção,

³¹ Telegram é um aplicativo de mensagens instantâneas, criptografadas de ponta a ponta, baseado em nuvem com sincronização contínua através do qual, qualquer pessoa, seja em conversas em grupo ou privadas, pode enviar e receber mensagens de texto, fotos, áudios e vídeos, além de arquivos de diversos formatos (doc, zip, mp3, etc.) (Telegram, [201-?]).

³² “Retratos em movimento de cada ator e atriz do grupo, produzidos em estúdio, misturando fotografia, cinema e teatro” (Página Oficial do Grupo Galpão).

esses videorretratos foram apresentados em um cinema de Belo Horizonte e em seguida ficaram disponíveis no canal do YouTube da trupe.

Nas últimas décadas, o Grupo geralmente seguiu uma dinâmica de estreiar um espetáculo a cada dois anos. Ao contrário dessa tendência histórica, na pandemia da COVID-19 houve a criação de 9 projetos em 3 anos. São, em média, 3 projetos por ano. Esse fenômeno pode ser observado levando em conta a velocidade de consumo proposta pelos meios digitais. Cláudia Leitão, em seu livro *Criatividade e emancipação nas comunidades-rede – Contribuições para uma economia criativa brasileira*, de 2023, fala sobre essa relação de consumo:

A degenerescência da experiência é um sintoma da globalização cultural. Quanto mais veloz é o consumo, mais empobrecidos estão os sentidos, quanto mais avançam as tecnologias e a oferta exponencial de produtos, menor é a fruição. (...) quanto mais entretenimento, menor é a consciência (Leitão, 2023).

Além desse imediatismo citado por Leitão a que somos submetidos nas redes sociais, sendo bombardeados por conteúdos rápidos e rasos, sem tempo de aprofundar em nada, e abrindo cada vez mais o leque de possibilidades de conhecimentos superficiais, há a questão da expectativa dos financiadores. A meu ver, isso se traduz numa grande contradição: o conteúdo on-line não está limitado geograficamente e pode atingir um público potencialmente muito maior do que uma única apresentação em uma praça ou teatro. A ação on-line, porém, por ser única (no caso dos espetáculos que estreiam e ficam disponíveis por tempo indeterminado, como *Quer ver escuta*), passa ainda a impressão de atingir menos pessoas, não cria tanto volume de produto quanto um espetáculo presencial que tem a possibilidade de fazer diversas apresentações ao longo de várias temporadas, passando por diversos teatros em muitas cidades. Esse formato, claro, tem o mérito de acessar comunidades que não conheciam o Grupo e, portanto, dificilmente teriam acesso ao conteúdo on-line, ou, ainda, pessoas que não têm acesso à internet³³, mas, aos olhos do patrocinador, a ação presencial gera valores pois tem a capacidade de repetir mais a sua marca, por mais vezes e em variados lugares.

³³ Cerca de 36 milhões de brasileiros não acessaram a internet em 2022, o que representa 19% das pessoas com mais de 10 anos (G1, 2023).

entre 20h e 21h30. Quem escolhia a primeira versão passava o dia acompanhando um viajante e suas divagações e experiências no percurso Brasil-Portugal.

A partir de agora, debruça-se com mais calma e profundidade sobre cada um dos projetos digitais do Grupo para entender as ferramentas e linguagens que eles utilizaram nessa tentativa de se fazerem presentes junto ao público, se manterem juntos e, também, para manter a coerência da narrativa e seguir fazendo teatro, reinventando-se e resistindo àqueles momentos de incertezas e mudanças, lançando mão das tecnologias e possibilidades a que tinham acesso na época.

4. O GALPÃO NA INTERNET

*Nossas palavras não são sem sentido, elas
são uma ação, uma resistência. A
linguagem também é um lugar de luta.*

(bell hooks)

4.1 Produções em tempo real

Muito se discutia, durante a pandemia, sobre as nomenclaturas do que se estava produzindo. Alguns insistiam em chamar de teatro, outros achavam o termo inapropriado. Uma das características levadas em conta para essa definição era se o trabalho estava sendo realizado em tempo real ou se era gravado. Este trabalho não entrará no mérito de definir o que é teatro ou não. Tanto porque seria uma discussão muito longa e polêmica quanto porque não parece ser um caminho frutífero. Antes, serão observadas as ferramentas que o Grupo Galpão utilizou para traçar os caminhos de seu fazer cênico durante o tempo em que o encontro presencial dos corpos trazia riscos à saúde. Com essas análises será possível detectar as linguagens teatrais e cinematográficas e também o discurso e lógica que são próprios do território da internet, e como cada um desses elementos contribuiu pra construção de projetos que, apesar de tão únicos, mantém algumas similaridades.

Philip Auslander (2008) fala sobre como esse tema é comumente tratado dentro de um binarismo que não reflete a realidade. “O senso comum é que o evento ao vivo é ‘real’ e que eventos gravados são secundários e de alguma forma reproduções artificiais do real”³⁴ (Auslander, 2008, p. 3). Existem diversas camadas possíveis de serem exploradas a esse respeito, pois existem performances conviviais que utilizam mídias gravadas em sua construção, assim como vídeos que substituem a presença física de um ator.

Os espetáculos foram divididos desta forma tão somente pela afinidade das análises, e não por acreditar que este seria um ponto de quebra ou de definição

³⁴ Tradução da autora. Texto original: “the common assumption is that the live event is ‘real’ and that mediatized events are secondary and somehow artificial reproductions of the real”

de linguagens ou nomenclaturas. No caso das três produções do Grupo Galpão que serão tratadas neste subcapítulo, os espetáculos foram completamente mediados pela internet, visto que os encontros físicos estavam suspensos. À performance que acontecia em tempo real, na mesma coordenada temporal em que os espectadores a assistiam, eram somadas imagens e criações previamente gravadas e editadas. A distribuição desses trabalhos se deu em formato de temporada, aproximando-se mais do rito teatral a que estávamos acostumados, tanto espectadores quanto atores e equipe técnica. Exceto para *Histórias de Confinamento*, era necessário retirar ingressos gratuitos para receber os links e orientações para acompanhar as apresentações.

Figura 12 – Histórias de Confinamento



Fonte: site oficial Grupo Galpão

A experiência teatral virtual *Histórias de Confinamento* foi o primeiro trabalho pensado para os meios digitais e estreou em novembro de 2020. Para esse projeto convidaram o artista Thiago Sacramento que, como sublinha Inês Peixoto em uma *live* de conversa sobre o espetáculo, trouxe um olhar tecnológico para

a montagem. Além de fazer a edição ao vivo, ele assinou a direção juntamente com Inês e Eduardo Moreira.

Histórias de Confinamento é uma montagem de atuações individuais, numa espécie de programa de esquetes, semelhante ao formato que às vezes observa-se na televisão. Nesse trabalho, que une as linguagens do teatro, televisão e internet, os atores encenam histórias sozinhos, por vezes conversando com um interlocutor que não se vê ou diretamente com o espectador, num tom de confidência e desabafo. Não há uma conversa entre eles e, como cada um está em sua casa, também não há encontro dos corpos. Eles se encontram virtualmente pelo aplicativo de videoconferência Zoom, o artista Tiago Sacramento realiza os cortes e edições ao vivo e direciona o espetáculo para o YouTube, pelo qual os espectadores assistem.

O espetáculo traz temas como a saudade, a impossibilidade da viagem e do movimento, as variadas formas que as pessoas encontraram de se adaptar ao contexto pandêmico e suas consequências. Cada ator encena uma história selecionada entre os cerca de 500 relatos enviados pelo público em uma campanha que o Grupo fez em suas redes sociais. Eles pediram que fossem enviadas histórias comuns, cotidianas, do que estava acontecendo com as pessoas durante o isolamento social.

Eduardo Moreira assina a dramaturgia que costura essas vivências e assim acompanhamos o desespero de uma mulher que confundiu uma nota de R\$ 100,00 com uma nota de R\$ 2,00 ao dar uma gorjeta para o entregador; a evolução dos sentimentos em relação ao isolamento social ao longo dos meses vivida por outra personagem; um homem que comemora seu aniversário sozinho em casa; outro que tem como distração diária observar as movimentações de sua vizinha, através da janela da área de serviço. Além das 18 histórias selecionadas para a construção do espetáculo, mais quatro foram transformadas em cenas curtas e disponibilizadas no canal do YouTube do Grupo, por tempo indeterminado.

Esse movimento de contar com a contribuição das histórias do público para a construção de uma dramaturgia já havia sido empreendido pelo Grupo em outro momento histórico. Para a construção do espetáculo *Pequenos Milagres* (2007), o diretor Paulo de Moraes idealizou a campanha *Conte Sua História*, que na época foi apoiada pela Rede Globo, e recebeu quase 600 histórias: “foi solicitado às pessoas que enviassem pequenas histórias reais, que tivessem conteúdos surpreendentes, como um ‘pequeno milagre’ cotidiano”³⁵. Dessa vez, durante a pandemia, o Grupo contou apenas com a divulgação na internet.

Mesmo assim, receberam um número expressivo de histórias, comparável ao da primeira campanha. Uma prova de que a comunicação em massa também mudou ao longo dos 13 anos que separam as duas ações. A forma que a televisão e os jornais impressos funcionam hoje é muito diferente da forma como foram concebidos. Os meios de comunicação em massa tiveram que se adaptar à internet, que criou espaço para que cada um pudesse publicar seus pensamentos, agora sem a necessidade de uma edição ou instância superior que revise e valide o que se posta. O alcance de veículos como a Rede Globo, que antes era uma potente ferramenta de formação de opinião, relativamente perde força frente à multiplicação das vozes no ciberespaço.

Figura 13 – Conte seu sonho para o Galpão



Fonte: captura de tela de post no Instagram do Grupo Galpão.

³⁵ Texto retirado da página do espetáculo *Pequenos Milagres*, no site oficial do Grupo Galpão.

O espetáculo virtual *Sonhos de uma noite com o Galpão* também tem dramaturgia baseada em contribuições dos espectadores. Essa campanha foi menor, mais direcionada ao círculo próximo de amigos do Grupo. Foram coletados cerca de 150 sonhos que as pessoas estavam tendo durante o isolamento social. Ao juntar esses relatos, de gente que não necessariamente se conhecia, criando uma linha dramática coerente, o diretor e dramaturgo Pedro Brício, junto aos galpônicos, tentou fazer uma leitura do que estava acontecendo coletivamente em um recorte da sociedade belo-horizontina em virtude da pandemia.

O resultado também foi apresentado sincronamente e foi costurado pela inserção de diversas imagens previamente gravadas. As cenas iniciais contam um pouco do processo de conversar com pessoas próximas em busca dos sonhos que elas estavam tendo, num processo de tentar entender se havia uma mudança comum no inconsciente coletivo. Também assistíamos aos atores na Feira das Flores no bairro Funcionários, em Belo Horizonte, pedindo aos transeuntes que dividissem com eles o que estavam sonhando. Além dessas imagens, faziam parte da encenação pequenas apresentações gravadas no teatro do Galpão Cine Horto.

Figura 14 – Sonhos de uma noite com o Galpão

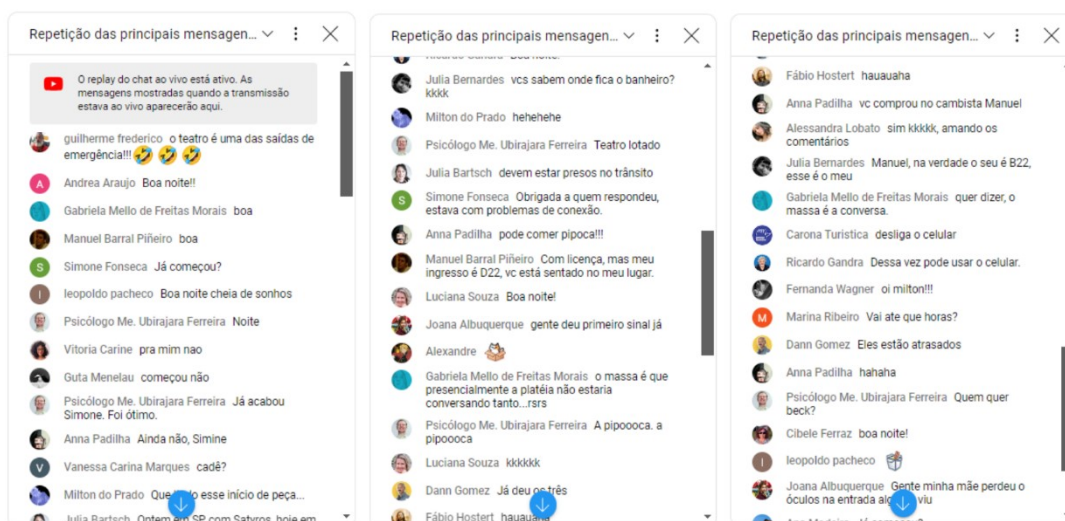


Fonte: divulgação do espetáculo.

Sonhos de uma noite com o Galpão estreou em agosto de 2021 e, nessa época, a população belo-horizontina maior de 30 anos já poderia ter recebido pelo menos uma dose da vacina contra a COVID-19. Por isso, os protocolos sanitários estavam ficando menos restritos, e algum encontro já era possível, ainda que regado a álcool em gel e mediado por distanciamento, máscaras e barreiras acrílicas. O Grupo aproveitou esse momento de retomada, e alguns dos sonhos coletados foram transformados em cenas solo e apresentadas para plateias super reduzidas, de até três pessoas: os sonhadores originais, que tiveram a oportunidade de assistir seus sonhos recriados e encenados. Essas apresentações foram filmadas e fazem parte do mosaico final do espetáculo.

Nos blocos ao vivo, além de cenas solo, os atores contracenavam entre si, construindo às vezes um cenário comum que se dividia entre as casas, mas que, por ser concebido como peças de um quebra-cabeça, era capaz de multiplicar o diminuto quadrinho que cabia a cada um. O processo de distribuição dos dois espetáculos era parecido, uma vez que os atores também se encontravam pelo Zoom e a edição final era enviada para o YouTube.

Figura 15 – Conversa entre a plateia de uma das apresentações de *Sonhos de uma noite com o Galpão*



Fonte: capturas de tela da reprodução do chat ao vivo da apresentação de *Sonhos de uma noite com o Galpão*, de 12 de setembro de 2021. Acesso restrito, concedido pelo Grupo Galpão para esta pesquisa.

Uma característica das apresentações síncronas feitas durante a pandemia era a interação entre os espectadores. Em alguns espetáculos de outros grupos que aconteceram completamente via Zoom, reunindo atores, técnicos e espectadores em uma única sala de videoconferência, se o chat estivesse habilitado, era comum que as cenas fossem atravessadas por comentários da plateia que apareciam em pop-ups, o que trazia ainda uma outra camada para o acontecimento teatral na internet. O YouTube tem uma ferramenta de chat ao vivo para essas transmissões; nesse caso, você pode escolher se vai assistir à transmissão acompanhando o chat ou em tela cheia, sem as interferências. É bem curioso observar o diálogo que as pessoas travavam antes do início da peça e os comentários e elogios durante e após a encenação (Figura 15).

O terceiro trabalho realizado em tempo real foi a experiência virtual pelo Telegram *Como os ciganos fazem as malas*. Esse trabalho estreou em junho de 2021 e faz parte do projeto “Dramaturgias – Cinco passagens para agora”, citado no item 3.3. É uma criação de Yara de Novaes, Tiago Macedo, Paulo André e Barulhista, com texto de Newton Moreno.

Essa experiência foge totalmente do chamado teatro-matriz³⁶, pois, além de ter a convivência numa mesma coordenada espacial suprimida, não era preciso se preparar para o evento teatral e se dedicar exclusivamente àquilo por um período de tempo, quase solenemente. Era possível “assistir” ao espetáculo fazendo outras atividades paralelas, assim como se faz com as conversas com amigos ou colegas de trabalho. Ele acontecia durante o dia (na versão estendida), e os espectadores recebiam as atualizações, textos e interações enviadas pelo ator Paulo André.

Esse formato remete ao espetáculo *Tudo que coube numa VHS*, do grupo Magiluth, já citado no item 2.2. Na experiência do coletivo pernambucano, as conversas aconteciam por chamada telefônica, diretamente com o espectador, o que abria um espaço maior para o improviso e a troca. No caso do Galpão, os

³⁶ Termo utilizado pelo filósofo do teatro Jorge Dubatti. Para ele, “o Teatro-Matriz define-se pela copresença dos corpos viventes dos artistas, técnicos e público na mesma coordenada espaço-temporal na produção de um evento poético em expectativa” (Muniz; Dubatti, 2018).

áudios eram pré-gravados, as fotos também já tinham sido feitas e editadas previamente e o texto escrito não era improvisado (assim como acontece na maioria dos espetáculos de teatro), mas o envio dos materiais e a condução do processo eram feitos manualmente ao longo do tempo do espetáculo/performance/experiência virtual. Durante o processo, alguns acontecimentos revelavam a presença do ator e davam o tom mais humano, como quando eram feitas enquetes para o público opinar sobre o percurso da performance:

Em determinado momento é possível opinar sobre o tempo que deve durar a escala do voo. Pode ser um breve respiro, de um minuto, apenas para trocar de poltrona, ou uma pausa mais longa para beber uma água ou um café — função que relembra o público que há uma pessoa por trás da tela. Não se trata de um envio automático de mensagens (Rohlf, 2021).

Ao contrário de *Tudo que coube numa VHS*, que passeia por diversas plataformas ao utilizar e-mail, tocadores de áudio, WhatsApp e YouTube, fazendo o espectador percorrer um caminho entre suas redes sociais, *Como os ciganos fazem as malas* mescla as diversas linguagens no mesmo aplicativo, explorando suas ferramentas ao máximo: o mensageiro possibilitou o envio de vários formatos de arquivo em uma mesma conversa. Assim, o espectador recebia fotografias, pequenos vídeos, áudios com divagações e impressões do viajante e até participava de enquetes e da criação de playlists colaborativas de músicas (nesse último caso era direcionado para um tocador como Spotify ou Deezer).

Na experiência virtual pelo Telegram, era possível que cada espectador acompanhasse as mensagens em seu ritmo, dentro daquele período de tempo determinado. Também foi preciso retirar ingressos para acessar a conversa em grupo criada especificamente para abrigar o espetáculo. Pela natureza do trabalho, as vagas eram poucas e logo se esgotavam. Além da temporada de estreia, *Como os ciganos fazem as malas* participou da programação de alguns festivais, sempre com os ingressos esgotados.

Nos trabalhos síncronos performados via YouTube, o espectador tinha a possibilidade de assistir do início, caso chegasse atrasado para a sessão. No entanto, após 15 minutos da finalização do espetáculo, o vídeo era retirado do ar. Esse tempo adicional previa dificuldades técnicas ou algum problema de conexão que os espectadores pudessem enfrentar. A apresentação única, sem possibilidade de rever quantas vezes quisermos, ao contrário do que acontece normalmente com os vídeos feitos para a internet, trazia mais uma vez essa sensação mais próxima ao teatro e à sua habitual efemeridade. E, por sua vez, a possibilidade da performance em tempo real trazia para os corpos dos atores um estado de risco parecido com o que o teatro convival proporciona.

4.2 Produções gravadas

Os outros seis trabalhos foram gravados e editados previamente, e em todos os dias de apresentação os espectadores tinham acesso ao mesmo resultado, exatamente. Também por essa característica, ao longo do tempo os trabalhos foram se aproximando mais da linguagem cinematográfica. Elementos teatrais ainda podiam ser percebidos, como será visto a seguir, uma vez que todo o processo era realizado por profissionais do teatro, da produção à atuação, passando pela técnica e comunicação.

Figura 16 – Captura de tela do trailer do espetáculo *Éramos em Bando*



Fonte: canal do Grupo Galpão no YouTube.

Éramos em Bando foi o primeiro trabalho a estrear, em setembro de 2020, e, apesar de não ser ao vivo, contava com o frescor do inesperado, do espontâneo, pois os atores não sabiam que a gravação dos ensaios se transformaria em um filme. Em entrevista ao programa Cinejornal do Canal Brasil, um dos diretores, Pablo Lobato, revelou que os atores sabiam que estavam sendo gravados, mas não sabiam que aquele material seria utilizado para a confecção do filme. “Talvez venha daí essa sensação de algo por vir, de um meio, de um prelúdio” (Vargas, 2020) completa.

O filme-ensaio em média metragem mostra como os atores, impedidos de continuarem os ensaios do espetáculo *Quer ver escuta* como aconteciam, seguiram da forma que foi possível: cada um em sua casa, pelo aplicativo de videoconferências Zoom. Esses encontros contaram com a presença dos atores e dos diretores do espetáculo original, Vinicius de Souza e Marcelo Castro. Em alguns dias também contaram com Gilma Oliveira, coordenadora de produção do Grupo, e o músico Davi Fonseca, responsável pela trilha sonora do filme, e foram gravados entre os dias 15 de abril e 5 de maio de 2020. Esse material, que junta conversas despretensiosas, reflexões sobre o momento vivido e sobre as produções artísticas que estavam sendo feitas por outros artistas, reuniões de planejamento, exercícios de aquecimento e ensaios de cenas propriamente ditas foi editado pelo cineasta Pablo Lobato.

O resultado é um registro documental do momento de incertezas vivido por esses artistas diante das mudanças bruscas provocadas pela pandemia da COVID-19. É interessante observar o desenrolar dos dias e dos pensamentos: dúvidas sobre o que estavam fazendo, sobre como deveriam encaminhar o processo, sobre a qualidade do que seria apresentado, angústias e tristezas por perder amigos, medo de ser a próxima pessoa a ter um desfecho trágico. Sentimentos que foram comuns a grande parte do público desse projeto, fossem artistas ou não.

Essa captação do momento real de instabilidade do Grupo e o registro dos dias de ensaio paralisados pela pandemia faz de *Éramos em Bando* um documentário, gênero que, segundo Melo (2002), se distingue do cinema de ficção por

não poder ser escrito ou planejado [...]; o percurso para a produção do documentário supõe uma liberdade que dificilmente se encontra em qualquer outro gênero. Um documentário é construído ao longo do processo de sua produção. Mesmo existindo um roteiro, o formato final somente se define com as filmagens, a edição e a montagem (Melo, 2002).

Em uma das *lives* para comentar o filme, Vinicius de Souza conta que eles, diretores, viram que o material que estavam coletando tinha o potencial de se tornar um produto artístico e resolveram não revelar ao Grupo que a gravação dos ensaios seria utilizada para fazer o filme que eles imaginavam estar tentando criar. Apenas Paulo André e Lydia sabiam e autorizaram que os diretores seguissem com os planos sem contar aos demais atores.

De certa forma, esse primeiro trabalho digital do Grupo remete a *Moscou*, documentário de Eduardo Coutinho, estreado em 2009. Na ocasião, Coutinho convidou-os para gravarem os ensaios e montagens de uma peça que jamais estrearia. Em comum acordo chamaram Enrique Diaz para dirigir o espetáculo, e uma das “regras do jogo” seria que tanto o elenco quanto o diretor só saberiam qual o texto a ser encenado na primeira cena do documentário: o diretor entregando um texto aos atores. Coutinho revela ao Grupo que tem interesse em pesquisar o limite entre a ficção e a realidade (Moreira, 2010).

Em *Éramos em Bando*, assistimos aos diretores e aos atores construindo uma peça, ensaiando as cenas e movimentações de um espetáculo que não chega a ser concretizado da forma como era pensado inicialmente. *Quer ver escuta* toma outros caminhos e, mais tarde, é transformado em peça radiofônica. Mas a cena visual, o encontro dos corpos no palco não acontece, assim como a montagem de *As três irmãs*, do documentário de Coutinho, que nunca será levada aos palcos e apresentada ao público em uma versão finalizada.

O documentário feito na pandemia pôde ser assistido pelo YouTube, primeiro em pré-estreia, que funcionou em formato de temporada, com dias e horários definidos, depois no lançamento oficial, em que foi disponibilizado continuamente durante algumas semanas. Hoje pode ser conferido na íntegra

no site da Embaúba Filmes, coprodutora do trabalho, estando disponível para aluguel pela quantia simbólica de US\$1,00.

A Peça Radiofônica *Quer ver escuta*, que foi o outro desdobramento do trabalho interrompido em março de 2020, estreou em julho de 2021. Foi transmitida pela Rádio Inconfidência FM para Minas Gerais e on-line pra qualquer lugar do mundo. Na sequência foi transmitida por outras rádios, inclusive a Rádio UFMG Educativa, e depois de exibições do trabalho completo, eles a dividem em cinco episódios, que são reprisados na rádio e disponibilizados em plataformas de áudio, estando disponíveis gratuitamente até hoje, seguindo uma lógica mais próxima dos *podcasts*, gênero em crescimento no Brasil³⁷. Esse projeto conseguiu escapar um pouco da onipresença das telas, que foi especialmente sentida durante o isolamento social. Mas, de toda forma, passa pela internet, seja pela divulgação nas redes, seja pelos tocadores em que a peça está disponibilizada atualmente.

Figura 17 – Divulgação de *Quer ver escuta*



Fonte: site Oficial Grupo Galpão, (2021f).

³⁷ “O ecossistema de podcasts não para de crescer no Brasil. De janeiro a setembro de 2023, houve um aumento de 36% na produção deste tipo de conteúdo; e como não há produção sem demanda, é claro que o consumo também subiu, cerca de 28% em comparação ao mesmo período de 2022, de acordo com dados do Spotify Brasil” (Tilia, 2023).

O trabalho para rádio, assim como seria a peça para palcos, foi baseado em textos e poemas de escritores brasileiros contemporâneos e também traz uma identidade comum à maioria dos trabalhos desenvolvidos na pandemia: as conversas que acontecem entre os atores e os convidados são todas mediadas, seja uma conversa por telefone, por videoconferência ou ainda uma troca de mensagens de áudio pelo WhatsApp. Vinicius de Souza e Marcelo Castro seguiram na direção desse trabalho, que foi indicado ao prêmio APCA de 2021 na categoria Rádio.

As histórias que se entrelaçam e permeiam os poemas trazem temas diversos. Logo no início do espetáculo (que posteriormente se tornou o início do primeiro episódio), testemunha-se um colecionador de sons revendo sua coleção, e o texto declamado por Paulo André sugere uma importância do som acima da imagem, numa perspectiva cosmogônica de início de mundo em que não existia palavra escrita, mas existia o som, a oralidade. Ao longo dos episódios, outros temas vão aparecendo, como a iminência da perda de memória, o movimento de uma mulher que viaja e narra suas paisagens e a migração da espécie. A comunicação como tema também se faz presente nas buscas de Júlio Maciel pela aprendizagem de outros idiomas.

Esse trabalho conta com a participação de diversos interlocutores, de fora do Grupo. Um deles é o amigo de longa data do Galpão, o ator Paulo José, já mencionado no item 3.1. Ele lê o poema “Apesar de tudo o impossível”, de Alberto Pucheu. Paulo foi diagnosticado com a doença de Parkinson desde 1993, e pode-se perceber uma certa dificuldade tanto em sua leitura quanto no caminho percorrido por Eduardo Moreira para conseguir essa participação. Paulo faleceu em agosto de 2021, um mês depois da estreia de *Quer ver escuta*.

Além da linguagem teatral, ponto de partida dos trabalhos do Grupo, esse projeto utiliza a linguagem do rádio, por construir uma narrativa audiodramática, e agrega a literatura por meio dos poemas que servem de base para a escrita do roteiro. Há um tom de registro documental em alguns momentos, por abrir algumas conversas que seriam de bastidores, trazendo o processo para dentro da dramaturgia e revelando percursos, aprendizados, tentativas, como no caso

da busca de Eduardo Moreira pela voz de Paulo José, e da tentativa de Júlio Maciel de aprender russo e a língua indígena kaiowá.

Ao final de cada episódio, durante os créditos, Antônio Edson repete a frase “Deixamos o nosso sincero agradecimento a cada pessoa que esteve com a gente até aqui”, que remete a uma possível despedida, ainda que feita de forma sutil. Talvez resultado dos tempos de incertezas sobre o futuro das criações do Grupo – e do campo cultural brasileiro em geral –, talvez apenas um retorno a este tema que recorrentemente aparece nos espetáculos da companhia à medida que os anos passam. Em *Um trem chamado desejo* (2000), o medo do fim do teatro aparece ao contarem a história de uma companhia de teatro decadente e à beira da ruína, assim como o tema da desistência e uma aposentadoria – forçada – de Teuda Bara aparece em *Nós* (2016). *Gigantes da Montanha* (2013) narra a história de uma companhia teatral decadente, e, em 2023, *Cabaré Coragem* apresenta as desventuras de uma trupe envelhecida e decadente³⁸. A iminência do fim e a dúvida sobre o futuro são temas que frequentemente aparecem nas criações do Grupo e não seria diferente no contexto da pandemia.

Os outros três espetáculos do projeto “Dramaturgias – cinco passagens para agora” também foram gravados e mergulham bastante na linguagem audiovisual. *A primeira perda da minha vida* estreou em outubro, no Dia das Crianças de 2021, e é um curta-metragem dirigido pela galpônica Inês Peixoto, a partir de um roteiro de Eduardo Moreira, que havia sido escrito para a filha deles, Bárbara Luz, anos antes da filmagem. Ficou em cartaz no YouTube, em formato de temporada, com uma janela de tempo em que o vídeo ficava disponível em dias definidos.

O curta conta a história de um escritor que encontra uma menina chorando porque perdeu sua boneca. Então ele passa a escrever cartas, como se fossem da boneca pra garota, contando os detalhes de sua viagem pelo mundo. A ideia desse roteiro veio de uma passagem de um livro do escritor estadunidense Paul

³⁸ A repetição do termo “decadente” aqui, é proposital e segue exatamente as descrições dos espetáculos propostas em suas divulgações oficiais.

Auster, que cita este acontecimento anedótico de quando Franz Kafka teria gastado horas e horas para escrever essas cartas fictícias. O episódio é narrado por sua namorada, Dora, e não se tem registro do conteúdo dessas cartas. Esse episódio inspirou diversos autores em vários países e idiomas, que tentam recriar esses escritos, como o catalão Jordi Sierra i Fabra, autor de *Kafka e a Boneca Viajante* (Silva, 2016).

Esse trabalho foi o primeiro original em que eles se voltam abertamente para a linguagem cinematográfica, inclusive na nomenclatura escolhida. As cenas da menina e do escritor foram gravadas no teatro do Galpão Cine Horto, e as cenas da viagem da boneca, em estúdio. A diretora de fotografia Carol Silva conta, em um dos episódios de *making of*, que desde o início a ideia era unir as linguagens do teatro e do cinema. No filme pode-se ver a estrutura do teatro com o urdimento, passarelas, cordas e maquinários revelados em cena. E assim, toda a estrutura da montagem precisou ser direcionada para esse intuito, como a iluminação que está mais próxima da utilizada no teatro e menos realista como comumente é utilizada em produções de cinema.

Figura 18 – Banco de papel em frame de *A primeira perda da minha vida*



Fonte: captura de tela do trailer de *A primeira perda da minha vida* (Grupo Galpão de Teatro, 2021d).

Outro elemento muito presente no filme e na divulgação é o papel. Taísa Campos, diretora de arte, conta em outro vídeo de *making of* que ele foi escolhido para ser o fio condutor da obra, aparecendo não somente nas cartas, mas em outros objetos, como o banco do cenário, um chapéu do figurino, dobraduras e também nas peças de animação criadas para a divulgação do filme, destacando a importância de mais uma linguagem utilizada: as artes visuais. O papel e as cartas aparecem neste momento em que estávamos presos em casa, nos comunicando basicamente pela internet, também como uma contraposição às telas e teclados. Uma tentativa de fuga da situação de medos e incertezas em que estávamos presos.

Figura 19 – Partida de vôlei com um vulcão islandês ao fundo



Fonte: reprodução (GE, 2021).

O tema fuga também aparece na peça-filme *Partida de vôlei à sombra do vulcão*, que estreou em dezembro de 2021 e cumpriu temporada no YouTube, com dias e horários marcados, como o projeto anterior. Escrito por Silvia Gomez, o roteiro conta a história de Ela, uma mulher que ao sair de seu país não consegue voltar porque sua casa não existe mais. Além disso, nessa viagem ela se descobre grávida. A narrativa é desenvolvida a partir de uma foto real que circulou na

internet que retratava uma turma de amigos que jogava vôlei em um local com um vulcão em erupção ao fundo.

A imagem é uma metáfora certa da situação sanitária e política que vivemos durante a pandemia no Brasil, e a história construída a partir dela traz diversas camadas de interpretação e conexões. Este lugar para o qual não se pode voltar por não mais existir, pode ser ligado ao mundo e às vivências pré-pandêmicas. O tema da maternidade que aparece na história é como uma representação de acontecimentos capazes de transformar radicalmente as perspectivas: ainda que se queira voltar a ser o que era antes, não há um retorno possível, pois o mundo da forma que se conhecia não existe mais.

Ao sair do país, a personagem busca fugir de um mundo em ruínas para encontrar o desconhecido (que de alguma forma também está em ruínas, pois Ela está indo conhecer um vulcão em erupção). Pode-se interpretar essa mudança de lugar como uma metáfora da nossa experiência como artistas de teatro refugiados digitais, obrigados a habitar o ciberespaço e a nos familiarizarmos com suas linguagens, formatos e regras específicas para continuar criando.

Figura 20 – Bastidores de *Partida de vôlei à sombra do vulcão*



Fonte: captura de tela Pausa pro café | Partida de vôlei à sombra do vulcão | TV GCH (4ª Temporada) (Galpão Cine Horto, 2023).

As cenas foram gravadas em algumas locações externas em Belo Horizonte, como parques, clubes e até uma pista de aeroporto, enquanto as locações internas foram realizadas no teatro do centro cultural Galpão Cine Horto. Os atores se encontraram, contracenaram, estavam novamente juntos e em grupo. A cada momento da encenação, a personagem principal era vivida por um ator/atriz diferente, recurso corriqueiro em peças de teatro, mas que não é comumente utilizado no cinema, especialmente quando se fala em filmes realistas. Como propõem Muniz e Rocha em artigo sobre a peça-filme: “o teatro experimenta o tecnovívio por um lado, e por outro, o cinema se liberta da necessidade da verossimilhança e se teatraliza”³⁹ (Muniz; Rocha, 2023).

A direção compartilhada entre a galpônica Fernanda Vianna e a cineasta Clarissa Campolina demonstra bem as fronteiras borradas entre teatro e cinema nesse trabalho. Em entrevista para o canal de YouTube TV Galpão Cine Horto, elas contam sobre esse processo de mesclar as duas linguagens. Clarissa comenta sobre formas artesanais com que algumas cenas foram criadas, como a cena final, em que há uma sobreposição das imagens subexpostas dos atores para se fundirem finalmente nesta única personagem principal. Ela frisa também o trabalho em conjunto, com uma maleabilidade entre as funções que destoa da prática comumente adotada no cinema, em que há uma hierarquia e delimitação clara das funções de cada um.

Por sua vez, Fernanda comenta como as cenas iam se resolvendo de forma cinematográfica com as proposições e ideias de Clarissa, e ao longo do processo as criações teatrais foram se transformando em filme, com elaboração do roteiro, das cenas e possibilidades de montagem do filme acontecendo simultaneamente, mais uma vez uma forma de trabalho mais comum ao teatro do que ao cinema.

O roteiro se inspira nas narrativas do realismo fantástico que, para Gomez, é uma literatura em que se lida com a realidade por um outro viés, o que reforça

³⁹ Tradução da autora. Original: “El teatro experimenta el tecnovívio por un lado, y por el otro, el cine se libra de la necesidad de la verosimilitud y se teatraliza”.

sua forma de escrever, definida por ela mesma como delirante (Cassese, 2021). Para Muniz e Rocha (2023, p. 341),

são as condições existentes na realidade do teatro brasileiro em 2021 que levaram o Galpão a criar um mundo fantástico, monstruoso, que reflete a realidade e, ao mesmo tempo, projeta um futuro possível⁴⁰.

Os pesquisadores seguem a análise, lembrando que o cotidiano durante a pandemia se parecia em alguns momentos com obras de ficção científica, por termos nossas vidas quase integralmente mediadas por máquinas (2023, p. 341).

Seguindo a linha do audiovisual, em março de 2022 estreiam *Febre*. Já de saída, percebe-se essa maior aproximação do cinema pela escolha da nomenclatura: filme. A proposta de se distanciar do teatro e se voltar radicalmente para o cinema foi do diretor Márcio Abreu, que chegou a propor para os artistas um espetáculo presencial, já que os teatros estavam abertos novamente, como contam os artistas em matéria de Patrícia Cassese para o jornal *O Tempo* (2022). Entre outros motivos, parte da equipe contraiu Covid, e a ideia de reencontro com o público não foi possível naquele momento. Então ele propôs que não fizessem mais uma peça on-line, e sim o filme a que se pôde assistir.

O texto é de Paulo André, resultado de sua participação na turma de 2020 do Núcleo de Dramaturgia⁴¹ do Galpão Cine Horto, e conta a história de um casal que está fugindo, se mudando, porque o mundo está prestes a acabar. Novamente o tema da fuga, do movimento, está presente no roteiro. Assim como em *Partida de vôlei à sombra do vulcão*, os personagens principais são vividos por atores diferentes a cada cena, mostrando a universalidade daquela vivência. Essa escolha traz um tom teatral, mas a escolha estética de *Febre* cria uma atmosfera *noir* própria do cinema, e os cortes rápidos das cenas leva de volta ao

⁴⁰ Tradução da autora. Original: “Son las condiciones existentes en la realidad del teatro brasileño en 2021 las que han llevado a Galpão a crear un mundo fantástico, monstruoso, que refleja la realidad y, al mismo tiempo, proyecta un futuro posible”.

⁴¹ “Os Núcleos de Pesquisa do Galpão Cine Horto destacam-se como iniciativas de formação e aperfeiçoamento artístico com caráter de continuidade e experimentação, de maneira a suprir uma demanda crescente em Belo Horizonte pelo aprendizado e exercício artístico, favorecendo a troca, a proliferação de ideias e compartilhamento de referências” (Portal Galpão Cine Horto, [20--?]).

audiovisual. O texto, que é um poema, adiciona mais uma linguagem ao trabalho: a literatura.

As cenas foram gravadas em ruas de Belo Horizonte, grande parte no entorno da sede do Grupo, em um sítio e novamente em um teatro. Desta vez, tanto o palco como a plateia do Teatro Marília⁴² serviram de cenário para a narrativa, de forma bem evidente e não em uma cenografia construída que tenta criar outros ambientes, novamente lembrando que aquele espetáculo é fruto de artistas de teatro, ainda que não seja um espetáculo de teatro virtual. Segundo Paulo André e Márcio Abreu, em matéria de Daniel Barbosa para o *Jornal Estado de Minas* (2022), eles dividem a narrativa em três espaços e momentos:

o “tempo da fuga” aparece nas externas noturnas, em ruas do Centro de Belo Horizonte; o “tempo do sonho”, com imagens estranhas e desconexas, no Teatro Marília; e o “tempo da lembrança” se concretiza nas cenas gravadas em um sítio, onde se vivem as memórias de um passado feliz (Barbosa, 2022).

Esses tempos se entrelaçam na encenação, sem linearidade temporal, trazendo um tom de delírio ou de sonho, fazendo jus ao título *Febre*.

Paralelamente à exibição desse projeto, com a reabertura dos espaços e flexibilização dos protocolos sanitários, nos dias 12 e 13 de março de 2022 a trupe faz suas primeiras apresentações conviviais desde 2020. O espetáculo *De Tempos Somos – um Sarau do Grupo Galpão* foi apresentado na cidade de Ribeirão Preto.

No segundo semestre de 2022, o Grupo preparou uma série de ações para a comemoração dos seus 40 anos de existência. Como as casas de espetáculo já estavam abertas, a programação incluiu apresentações de alguns dos espetáculos de repertório: *Till – A saga de um herói torto* (2009), *Nós* (2016) e *De tempos somos* (2014). A trupe cumpriu turnês por Belo Horizonte e interior de Minas Gerais, Rio de Janeiro e São Paulo.

⁴² O Teatro Marília é um dos equipamentos culturais da prefeitura de Belo Horizonte. Foi inaugurado em 1964 pela Cruz Vermelha brasileira como auditório da sua Escola de Enfermagem. Fica em região central, na área hospitalar da cidade. Atualmente é administrado pela Fundação Municipal de Cultura (PBH, 2018).

Figura 21 – Muitos anos de vida



Fonte: site oficial do Grupo (2022c).

Dentro dessas ações, eles lançam os videorretratos *Muitos anos de vida*, que tem direção de Vinicius de Souza e Filipe Lampejo. As imagens em movimento são uma linguagem inédita no repertório do Grupo, como frisam em texto de divulgação. Esse trabalho que mistura fotografia, cinema e teatro, tem como mote uma festa de aniversário povoada por figuras que cruzaram o caminho do Grupo nas quatro décadas de viagens e apresentações em palcos, ruas e telas. São treze imagens, uma de cada integrante e mais uma que reúne todos em volta de uma mesa farta (Figura 21). Nessa imagem em conjunto, eles se relacionam e contracenam dentro do tema proposto e das personas criadas, e mantendo a estética escolhida: não há uma narrativa com começo, meio e fim, mas a representação de uma situação, de um instante, exatamente como é a fotografia.

Tudo foi gravado em estúdio, editado e finalizado antes de ser distribuído ao público. A estreia aconteceu em um cinema de rua de Belo Horizonte, seguido de festa com brinde e discotecagem; afinal, tratava-se da festa de aniversário de 40 anos do Grupo Galpão. Nos dias seguintes, houve exibição da obra seguida

de outros trabalhos da pandemia e algumas produções anteriores, como o documentário *Moscou* (2009). Alguns meses depois, a obra foi disponibilizada na íntegra em canal do YouTube, por tempo indeterminado. Em 2012, na comemoração de 30 anos do Grupo, eles fizeram uma ação correlata, dessa vez com microcenas com menos de um minuto cada, em que os atores reviveram personagens de trabalhos antigos, trazendo e adaptando falas que remetiam ao tema “Teatro e Vida”, que era o *slogan* da campanha de aniversário daquele ano.

4.3 Visão geral das produções

Ao reunir os nove projetos para fazer uma comparação entre procedimentos, formatos e temas, vislumbrou-se a possibilidade de criar algumas tabelas que auxiliassem na visualização das informações e dados coletados no percurso desta escrita. Elas reúnem informações sobre os espetáculos, atores, diretores, formas de distribuição, entre outras.

Tabela 1 – As criações digitais do Grupo Galpão entre 2020 e 2022 / Parte 1

Projeto	Nomenclatura utilizada	Estreia	Ingresso	Duração	Adaptação	Disponível por tempo ilimitado	Distribuição	
Éramos em Bando	Filme-ensaio de média metragem	21/09/2020	NÃO	53m40s	SIM	SIM	Youtube e Site Embaúba Filmes	
Quer ver escuta	Peça radiofônica	10/07/2021	NÃO	Parte 01 (21m23seg) Parte 02 (18m08seg) Parte 03 (19m51seg) Parte 04 (17m04seg) Parte 05 (19m21seg)	SIM	SIM	Rádio FM, Site das Rádios, Tocadores de Podcast	
Histórias de Confinamento	Experiência Teatral Virtual	20/11/2020	NÃO	55m	NÃO	NÃO	Youtube	
Dramaturgias: Cinco Passagens para agora	Como os Ciganos Fazem as Malas	Experiência Virtual pelo Telegram	05/06/2021	SIM	8h (em tempo real) 1h30 (compacta)	NÃO	NÃO	Telegram
	Sonhos de uma noite com o Galpão	Espectáculo Virtual	21/08/2021	SIM	60m	NÃO	NÃO	Youtube
	A primeira perda da minha vida	Curta-metragem	12/10/2021	NÃO	23m47seg	NÃO	NÃO	Youtube
	Partida de vôlei à sombra do vulcão	Peça-filme	04/12/2021	NÃO	39m02seg	NÃO	NÃO	Youtube
	Febre	Filme	04/03/2022	NÃO	24m07seg	NÃO	NÃO	Youtube
Muitos anos de vida	Videorretratos	26/07/2022	SIM	35m23seg	NÃO	SIM	Cinemas, Youtube	

Fonte: criação da autora.

Tabela 2 – As criações digitais do Grupo Galpão entre 2020 e 2022 / Parte 2

Projeto	Direção	Dramaturgia/ Roteiro	Cenas Ao Vivo	Cenas Gravadas Em Teatro	Contracenação	Temas Gerais	Linguagens	
Éramos em Bando	Marcelo Castro, Pablo Lobato, Vinicius de Souza	-	NÃO	NÃO	SIM	Ensaios, Adaptação à pandemia, Inseguranças	Teatro, Cinema, Literatura	
Quer ver escuta	Marcelo Castro, Vinicius de Souza	Marcelo Castro, Vinicius de Souza	NÃO	-	SIM	Paisagem sonora e memória; Viagem; Oralidade; Comunicação; Mitos	Rádio, Literatura, Teatro	
Histórias de Confinamento	Eduardo Moreira, Inês Peixoto, Tiago Sacramento	Eduardo Moreira	SIM	NÃO	NÃO	Adaptação à pandemia, Saudades, Impossibilidade de movimento, Cotidiano, Coleta de Relatos	Teatro, Televisão, Internet/Lives	
Dramaturgias: Cinco Passagens para agora	Como os Ciganos Fazem as Malas	Yara de Novaes	Newton Moreno	SIM	-	-	Viagem, Impermanência	Internet/aplicativo de mensagens, Teatro, Fotografia, Música
	Sonhos de uma noite com o Galpão	Pedro Brício	Pedro Brício	SIM	SIM	SIM	Sonhos, Adaptação à pandemia, Coleta de relatos	Teatro, Cinema, Internet/Lives
	A primeira perda da minha vida	Inês Peixoto	Eduardo Moreira	NÃO	SIM	SIM	Perda, Saudades, Viagem	Cinema, Teatro, Literatura, Artes Visuais
	Partida de vôlei à sombra do vulcão	Fernanda Vianna, Clarissa Campolina	Silvia Gomez	NÃO	SIM	SIM	Viagem, Fuga, Fim do mundo como conhecemos	Cinema, Teatro
	Febre	Márcio Abreu	Paulo André	NÃO	SIM	SIM	Movimento, Impermanência, Fim do mundo como conhecemos	Cinema, Literatura, Teatro
Muitos anos de vida	Filipe Lampejo, Vinicius de Souza	-	NÃO	NÃO	SIM	Festa de aniversário	Fotografia, Cinema, Teatro	

Fonte: criação da autora.

Tabela 3 – Relação Atores/Projeto (quanto à atuação)

ATORES	PROJETOS								
	ÉRAMOS EM BANDO	HISTÓRIAS DE CONFINAMENTO	QUER VER ESCUTA	COMO OS CIGANOS FAZEM AS MALAS	SONHOS DE UMA NOITE COM O GALPÃO	A PRIMEIRA PERDA DA MINHA VIDA	PARTIDA DE VÔLEI À SOMBRA DO VULCÃO	FEBRE	MUITOS ANOS DE VIDA
ANTONIO EDSON	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
ARILDO DE BARROS									✓
BETO FRANCO									✓
CHICO PELÚCIO									✓
EDUARDO MOREIRA	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
FERNANDA VIANNA		✓							✓
INÊS PEIXOTO	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓
JÚLIO MACIEL	✓		✓			✓	✓	✓	✓
LYDIA DEL PICCHIA	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
PAULO ANDRÉ	✓		✓	✓			✓	✓	✓
SIMONE ORDONES		✓			✓	✓	✓		✓
TEUDA BARA	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓

Fonte: criação da autora.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

*A vida é arte do encontro, embora haja tanto
desencontro pela vida.*

Vinicius de Moraes

Grande parte das criações feitas na pandemia, pelos artistas em geral, traziam em seu tema central as vivências comuns àqueles dias. Morte, solidão, medo, a intimidade das casas, a liberdade de trânsito limitada e temáticas afins eram maioria do que se via. O Galpão também expressa esse desejo de sair, se mover, de ver o novo.

Se observamos os temas escolhidos para as criações analisadas, veremos que o movimento, a viagem, a busca estão presentes em vários deles. Seja de forma direta nos roteiros, como na viagem de Ela para conhecer o vulcão e os jogadores de vôlei; na fuga do casal de *Febre*; na viagem de *Como os ciganos fazem as malas*; ou de forma subjetiva, como na viagem imaginária da boneca em *A primeira perda da minha vida*; no esforço de movimentação do Grupo para continuar os ensaios em *Éramos em Bando*.

O fim do mundo é tema recorrente nas obras analisadas nesta dissertação e se comunica diretamente com o sentimento de impotência e insegurança, conhecido pelos brasileiros e já descrito aqui neste texto. Colaboravam para a instauração desse clima tanto a situação política, que não possibilitava um otimismo em relação ao futuro das artes, quanto a situação sanitária, que era algo completamente novo em um século e que nos obrigou a enfrentar a realidade da morte e da perda repentina de pessoas próximas e queridas.

O único projeto que foge completamente a essas temáticas é *Muitos anos de vida*, que trata de uma “vertiginosa festa de aniversário” (divulgação), e é criada já em outro momento, com outra mentalidade e, principalmente, com o alívio das vacinas distribuídas – mesmo que tardiamente.

Como vimos ao longo da dissertação, mesmo criando em condições completamente diferentes do habitual, o Grupo manteve alguns hábitos, como o de convidar artistas externos para enriquecer as criações, especialmente focando em áreas que eles não dominavam.

Percebemos também em todas as obras digitais uma preocupação em se manter próximos dos ritos teatrais, em obedecer mais a lógica das casas de espetáculo, com retirada de ingressos, dias e horários definidos de exibição, seguindo menos a lógica geralmente utilizada na internet, em que os conteúdos são disponibilizados por tempo indeterminado, com a intenção de seguir acumulando visualizações e curtidas ao longo do tempo para gerar engajamento e, principalmente, monetização.

Em oposição ao momento vivido nesse recorte temporal, talvez impulsionados justamente pelo impedimento do encontro, podemos perceber um desejo de se aproximar do público. Seja com a coleta de depoimentos para construir dramaturgias em duas ocasiões, seja quando se prepararam para receber a plateia, ainda que em sessões super restritas nas gravações das cenas de *Sonhos de uma noite com o Galpão*, seja na busca de encontrar o público nas ruas, nas gravações que fizeram na Feira das Flores para esse mesmo espetáculo.

Talvez essa tenha sido a força que os motivou a buscar formatos síncronos, especialmente nos primeiros momentos, numa forma que os colocasse de frente para o público, como define o ator Odilon Esteves, por meio de “peças em que os artistas conversam com o espectador pelo olho da câmera” (2020). Esse desejo os acompanhou até depois do fim da pandemia, quando finalmente montaram o primeiro espetáculo pós-pandêmico. *Cabaré Coragem* é um convite aos espectadores para entrarem em cena e estarem tão próximos quanto for possível dos atores. As primeiras fileiras da plateia são, na verdade, as mesas de um cabaré. Os atores passeiam entre os demais assentos, conversando com os espectadores. Há um bar funcionando durante todo o espetáculo e o público é convidado a desfrutar de seu cardápio a qualquer momento que queira. Tudo convida o espectador a estar mais perto, mais ativo, mais participante, mais à

vontade. Como quem diz “entra, a casa é sua, que bom te ver de volta, estávamos com saudades”.

Um ponto importante das criações pandêmicas do Galpão é a gratuidade de acesso, tanto os espetáculos quanto a grande quantidade de material criado e disponibilizado nas redes sociais, o que mais uma vez mostra uma tentativa de maior aproximação do público e de democratização das obras, que por serem na internet naturalmente já excluem parte da população que não tem acesso a celulares ou conexão com a rede.

Desde o início da pandemia, como vimos em relatos de Eduardo Moreira, o Grupo se preocupou em estar presente nas redes sociais, que se tornaram a nossa pracinha do interior, em que era possível encontrar a família e os amigos, fosse em comentários de posts, em espetáculos virtuais, *lives* de música, bate-papos ou até mesmo festas, tudo mediado pelas pequenas telas dos nossos celulares ou computadores.

Ações como “Pausa pro café” e “Stories por um dia” faziam parte dessa tentativa de aproximar o público dos atores, de contar mais da história do Grupo e de compartilhar o cotidiano, também numa tentativa de humanizar o artista, que muitas vezes é visto pelo grande público como alguém fora do comum, acima das questões mundanas, quando, na verdade, estávamos todos vivendo uma mesma situação. Claro, guardadas todas as proporções que fez com que a pandemia afetasse as diversas camadas da sociedade de forma completamente desigual e injusta.

Hoje em dia, quando acompanhamos as redes sociais do Grupo, percebemos que alguns esforços de movimentação que se iniciaram durante o isolamento social se mantiveram como ações contínuas. Em 2024 foram lançados novos vídeos dos integrantes contando curiosidades dos bastidores no quadro “Pausa pro café”. Durante a criação do espetáculo presencial que estreou em 2023, fizeram uma série de vídeos de bastidores e entrevistas sobre o processo de construção, intitulada “Puro Teatro – Cabaré Coragem: do ensaio à estreia”.

Criaram o quadro “Foi assim”, em que os integrantes contam um pouco de sua trajetória artística e como foi a entrada no Grupo.

Todo esse material, especialmente a linha do tempo criada pela divulgação por meio de posts do Instagram, funcionou como uma base rica de pesquisa e consulta durante a construção desta dissertação. O mesmo conteúdo que, quando lançado, fez parte dos meus dias de isolamento social me divertindo, informando e sendo companhia naqueles dias difíceis de incertezas.

Mais recentemente, em outubro de 2024, estreou *Tá lembrada, Teuda Bara?*, uma websérie em 10 episódios que conta histórias da vida da atriz e da cena cultural belo-horizontina a partir de conversas bem humoradas com vários amigos de trabalho e vida. A série foi gravada e editada especificamente para a internet, utilizando linguagens, cortes e inserções muito próprias das criações para a rede.

E não podemos deixar de citar a escolha de produzir os videorretratos como parte da comemoração do aniversário de 40 anos, mesmo depois de oito trabalhos feitos para as telas, e ainda que os encontros já tivessem sido retomados.

Esta pesquisa partiu de uma pergunta que parecia simples à primeira vista, mas que se desdobrou em diversas outras questões e possibilitaria, caso houvesse mais tempo, ramificar e aprofundar muitos conceitos, discussões e ideias que foram citadas ao longo desta dissertação. Gostaria de me demorar mais sobre as diferenças de presença entre espetáculos conviviais e aqueles em que há alguma mediação por tecnologia, seja de espectadores, seja de atuentes. Também seria interessante um olhar mais atento ao que entendemos por “ao vivo” e por que esse conceito traz tanto peso no julgamento das obras cênicas. Sem dúvidas, essas questões poderiam ser desenvolvidas em outras pesquisas de mestrado ou com mais profundidade em um doutoramento.

Neste trabalho, tentamos não hierarquizar as produções ou fazer juízo de valor sobre seus formatos e escolhas. Tentamos somente analisar as ferramentas,

fazer um sobrevoo nesse recorte potente de nove obras tão diferentes, criadas em um momento ímpar, mas que carregam em seu cerne a milenar arte que nos une nessa proposição, pesquisa, escrita e leitura: o Teatro. Ao contrário de tentar provar quais produções teriam o privilégio (outros poderiam dizer infortúnio) de serem chamadas como tal, nos propusemos a observá-las. Observar as construções que se faziam, os caminhos tomados, tal qual a água de um rio que segue contornando os obstáculos e aproveitando a geografia do terreno para chegar em seu objetivo.

O teatro é, sem dúvidas, a arte do encontro. Algumas vezes o encontro pode ser traduzido em uma comunicação bem-sucedida. Seja com os corpos presentes em uma mesma coordenada espaço-temporal, seja por meio de uma mediação tecnológica, caso essa seja a necessidade ou vontade. Antes de tentar definir o que é teatro ou não, coisa que outros estudiosos já vêm fazendo há muitos anos, chamo a atenção para a possibilidade de ampliação do olhar e de borrarmos algumas fronteiras. Entendendo que o mundo não é binário e que, não sendo por necessidades políticas de afirmação e sobrevivência em um mundo que valoriza cada vez menos as artes cênicas em geral, talvez seja vazia a discussão que tenta reduzir e colocar as produções em caixinhas separadas. Mais proveitoso seria desfrutar dessas possibilidades, trocas, experiências para enriquecer nossos fazeres cênicos, multiplicando e potencializando a criação e a recepção teatral.

Os nove trabalhos analisados representam bem essas fronteiras movediças porque unem harmoniosamente diversas linguagens: literatura, artes visuais, cinema, televisão, fotografia e a lógica da internet por meio da conversa rápida de mensageiros, da linguagem e funcionamento próprios das *lives*, que são diferentes dos programas ao vivo disponíveis na televisão. Tudo isso de mãos dadas com o teatro, que é generoso e disponível. Ele se mostra aquela ilha cheia de pontes, como descreveu Jamieson, hospitaleiro com quem quer chegar e ávido por conhecer os terrenos em volta. Pronto para ampliar suas fronteiras.

Por meio disso tudo, podemos reafirmar a força e potência do teatro, que é vivo e incorpora os avanços e reflete o seu tempo, se mantendo atual e relevante ao

longo dos séculos. Se o teatro é, como já dissemos – e disseram tantos outros – a arte do encontro, as variadas formas que os artistas criaram e se desdobraram para aprender a teatrar na pandemia foram nada mais que a canalização desta vontade de encontrar seu público. Se é na internet que podemos nos encontrar, é pra lá que vamos. O teatro segue se reinventando e se moldando às necessidades e ferramentas da atualidade. E é só assim que ele seguirá existindo e pulsando, sem nunca correr o risco de ser embalsamado e se transformar numa mitologia distante.

REFERÊNCIAS

ALVES, Júnia de Castro Magalhães; NOE, Marcia. **O palco e a rua**: a trajetória do teatro do Grupo Galpão. Belo Horizonte: Ed. PUC Minas, 2006.

ALVES, Paulo. **Zoom Meetings**: como funciona o site para videoconferência online. Portal TechTudo, 7 jan. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/01/zoom-meetings-como-funciona-o-site-para-videoconferencia.ghhtml>. Acesso em: 11 nov. 2024.

AUGUSTO, Guilherme. Grupo Galpão monta espetáculo com relatos de sonhos durante a pandemia. **Estado de Minas**, Belo Horizonte, 20 ago. 2021. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2021/08/20/interna_cultura,1297615/grupo-galpao-monta-espetaculo-com-relatos-de-sonhos-durante-a-pandemia.shtml. Acesso em: 7 maio 2024.

AUSLANDER, Philip. **Liveness**: performance in a mediatized culture. New York: Routledge, 2008. 2nd. edition.

BADARÓ, Cíntia. **“O Espelho” com Cíntia Badaró**. YouTube, 25 ago. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Xjx3k6j02H8>. Acesso em: 7 nov. 2024.

BARBOSA, Daniel. **Grupo Galpão lança em seu YouTube o filme 'Febre', um delírio sobre o fim**. Estado de Minas, 4 mar. 2022. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2022/03/04/interna_cultura,1349871/grupo-galpao-lanca-em-seu-youtube-o-filme-febre-um-delirio-sobre-o-fim.shtml#google_vignette. Acesso em: 24 out. 2024.

BEAULIEU, Lynda. **Biography**. The multidisciplinary artist, Robert Lepage is all at once an actor, a director, a playwright and a stage director. Ex-Machina, 2024. Disponível em: <https://exmachina.ca/en/robert-lepage>. Acesso em: 28 maio 2024.

BRANDÃO, Carlos. **Grupo Galpão**: 15 anos do risco ao rito. Belo Horizonte: O grupo, 1999.

CARVALHO, Marcelo Sávio Revoredo Menezes de. **A trajetória da Internet no Brasil**: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança. 2006. 239 f. Dissertação (Engenharia de Sistemas e Computação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

CASSESE, Patrícia. **Silvia Gomez: tempo de questionar fronteiras e limites**. O Tempo, 3 dez. 2021. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/entretenimento/silvia-gomez-tempo-de-questionar-fronteiras-e-limites-1.2578573>. Acesso em: 28 out. 2024.

CASSESE, Patrícia. **Filme "Febre" encerra o Projeto Dramaturgias do Grupo Galpão**. O Tempo, 4 mar. 2022. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/entretenimento/filme-febre-encerra-o-projeto-dramaturgias-do-grupo-galpao-1.2625342>. Acesso em: 24 out. 2024.

CASTRO, Raquel. **Quem Vai Olhar As Crianças**. Peça-conferência. 2021. Direção: Raquel Castro, Thálita Motta e Thales Brener Ventura. Dramaturgia: Raquel Castro e Sofia Souza. Elenco: Gabriela Guedes, Hellen Luiza, Luíza Terrinha, Raquel Castro e Sofia Souza.

COM DIREÇÃO e dramaturgia de Pedro Brício, "Sonhos De Uma Noite Com O Galpão". **BH Eventos**, ago. 2021. Disponível em: <https://www.bheventos.com.br/evento/08-21-2021-com-direcao-e-dramaturgia-de-pedro-bricio-sonhos-de-uma-noite-com-o-galpao>. Acesso em: 7 maio 2024.

COMPLICITÉ. England, [20--?]. Disponível em: <https://www.complicite.org/>. Acesso em: 7 nov. 2024.

CUSHMAN, Robert. **Robert Lepage e Matías Umpierrez: homens multitarefa**. Rolex.org, jan. 2018. Disponível em: <https://www.rolex.org/pt-br/rolex-mentor-protege/theatre/men-of-many-parts>. Acesso em: 24 maio 2024.

DELGADO, Sofía Magaly Rebata. La experiencia del teatro digital durante la pandemia por la COVID-19 en Lima. **Conexión**, Pontificia Universidad Católica del Perú, n. 16, 2021, p. 39-64. Disponível em: <https://doi.org/10.18800/conexion.202102.002>. Acesso em: 8 maio 2024.

DISPOSITIVO. Verbetes do Dicionário Caldas Aulete On-line, [20--?]. Disponível em: <https://aulete.com.br/dispositivo>. Acesso em: 3 set. 2024.

DISTANCIA. Pieza virtual para teatro. Studio Matías Umpierrez. Disponível em: <https://matiasumpierrez.com/distancia/>. Acesso em: 24 maio 2024.

DUBATTI, Jorge. Artes conviviales, artes tecnoviviales, artes liminales: pluralismo y singularidades (acontecimiento, experiencia, praxis, tecnología, política, lenguaje, epistemología, pedagogía). **Avances** (30). Córdoba: Centro de Producción e Investigación en Artes, 2021, p. 313-333. Disponível em <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/avances/article/view/33515>. Acesso em 11 nov. 2024.

DUBATTI, Jorge. **O teatro dos mortos**: introdução a uma filosofia do teatro / Jorge Dubatti; Tradução de Sérgio Molina. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2016.

ERNESTO, Marcelo; CAMARGOS, Daniel. **Prédio da Fafich é tombado por ser local de resistência à ditadura em BH**. Belo Horizonte: Estado de Minas, 31 maio 2014. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/politica/2014/03/31/interna_politica,513790/predio-da-fafich-e-tombado-por-ser-local-de-resistencia-a-ditadura-em-bh.shtml. Acesso em: 25 jul. 2023.

ESTEVEES, Odilon. **Teatro e Isolamento #15: 3 MOVIMENTOS**. Portal de Teatro Primeiro Sinal. 25 ago. 2020. Disponível em: <https://primeirosinal.com.br/3-movimentos/>. Acesso em: 31 out. 2024.

FERNANDO Joaquin Javier Linares. Currículo Lattes. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/1335977992285428>. Acesso em: 25 jul. 2023.

FESTIVAL Cante & Conte oficial. Perfil do Festival no Instagram. Baependi. Disponível em: <https://www.instagram.com/canteconteoficialmgm/>. Acesso em: 11 nov. 2024.

FRANZÃO, Luana. **Do ENIAC ao notebook: confira a evolução dos computadores nas últimas décadas**. São Paulo: CNN, 23 fev. 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/do-eniac-ao-notebook-confira-a-evolucao-dos-computadores-nas-ultimas-decadas/>. Acesso em: 3 maio 2024.

G1. **36 milhões de pessoas no Brasil não acessaram a internet em 2022, diz pesquisa**. G1, 16 maio 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2023/05/16/36-milhoes-de-pessoas-no-brasil-nao-acessaram-a-internet-em-2022-diz-pesquisa.ghtml>. Acesso em: 10 out. 2023.

GADELHA, Júlia. **A evolução dos computadores**. IC/UFF. Disponível em: <http://www2.ic.uff.br/~aconci/evolucao#:~:text=1943%20%2D%20O%20ingl%C3%AAs%20Alan%20Turing,elet%C3%B4nico%2C%20%20C3%A9%20criado%20nos%20EUA>. Acesso em: 19 abr. 2024.

GALPÃO CINE HORTO. **Pausa pro café | Partida de Vôlei à Sombra do Vulcão | TV GCH (4ª Temporada)**. YouTube, 24 jan. 2023. 1 vídeo (5m11s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FKh9vPJTbVA>. Acesso em: 8 out. 2024.

GE – Globo Esporte. **DESTEMIDOS! Grupo de amigos joga uma partida de vôlei com vulcão em erupção na Islândia**. Rio de Janeiro, Portal Globo Esporte, 29 mar. 2021. Disponível em <https://ge.globo.com/volei/noticia/destemidos-grupo-de-amigos-joga-uma-partida-de-volei-com-vulcao-em-erupcao-na-islandia.ghtml>. Acesso em: 8 out. 2024.

GOGONI, Ronaldo. **Quem inventou o computador?** Tecnoblog, 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/quem-inventou-o-computador/>. Acesso em: 4 jul. 2024.

GRUPO Galpão. Perfil do grupo no Instagram. Belo Horizonte. Disponível em: www.instagram.com/grupogalpao. Acesso em: 19 abr. 2024

GRUPO Galpão. Site oficial do Grupo Galpão. Belo Horizonte. Disponível em: www.grupogalpao.com.br. Acesso em: 19 abr. 2024.

GRUPO Galpão. **Éramos em bando**. Filme-ensaio em média metragem. 2020a. Direção: Marcelo Castro, Pablo Lobato, Vinícius de Souza. Montagem: Pablo Lobato. Elenco: Eduardo Moreira, Lydia del Picchia, Paulo André, Júlio Maciel, Antonio Edson, Inês Peixoto, Teuda Bara.

GRUPO Galpão. **Histórias de confinamento**. Experiência Teatral Virtual. 2020b. Direção: Eduardo Moreira, Inês Peixoto e Thiago Sacramento. Dramaturgia: Eduardo Moreira (a partir de relatos recebidos na campanha Histórias de Confinamento). Elenco: Lydia del Picchia, Eduardo Moreira, Fernanda Vianna, Simone Ordonez, Antonio Edson, Inês Peixoto, Teuda Bara.

GRUPO Galpão. **Como os ciganos fazem as malas**. Experiência virtual no Telegram. 2021a. Criação: Yara de Novaes, Tiago Macedo, Paulo André e Barulhista. Direção: Yara de Novaes, Tiago Macedo, Paulo André e Barulhista. Texto: Newton Moreno. Elenco: Paulo André, Eduardo Moreira, Inês Peixoto, Lara Madonna Volguer Estrela, Barulhista, Lydia del Picchia, Luiz Rocha, Shima, Alice Pelúcio, Simone Ordonez.

GRUPO Galpão. **Sonhos de uma noite com o Galpão**. Espetáculo Virtual. 2021b. Direção e Dramaturgia: Pedro Brício. Elenco: Lydia del Picchia, Eduardo Moreira, Simone Ordonez, Antonio Edson, Teuda Bara, Inês Peixoto.

GRUPO Galpão. **A primeira perda da minha vida**. Curta metragem. 2021c. Direção: Inês Peixoto. Roteiro: Eduardo Moreira. Elenco: Simone Ordonez, Júlio Maciel, Antonio Edson, Teuda Bara, Bárbara Luz.

GRUPO Galpão. **Partida de vôlei à sombra do vulcão**. Peça-filme. 2021d. Direção: Clarissa Campolina e Fernanda Vianna. Dramaturgia: Silvia Gomez. Elenco: Paulo André, Lydia del Picchia, Eduardo Moreira, Antonio Edson, Inês Peixoto, Simone Ordonez, Teuda Bara, Júlio Maciel.

GRUPO Galpão. **Quer ver escuta**. Peça radiofônica. 2021e. Direção: Marcelo Castro e Vinícius de Souza. Elenco: Antonio Edson, Eduardo Moreira, Inês Peixoto, Júlio Maciel, Lydia del Picchia, Paulo André, Teuda Bara.

GRUPO Galpão. **Quer ver escuta**. Site oficial do Grupo Galpão, 2021f. Belo Horizonte. Disponível em: www.grupogalpao.com.br. Acesso em: 19 abr. 2024.

GRUPO Galpão. **Febre**. Filme. 2022a. Direção: Márcio Abreu. Texto: Paulo André. Roteiro: Luiz Felipe Fernandes, Marcio Abreu e Paulo André. Elenco: Paulo André, Lydia del Picchia, Eduardo Moreira, Antonio Edson, Júlio Maciel, Teuda Bara.

GRUPO Galpão. **Muitos anos de vida – Galpão 40 anos**. Videorretratos. 2022b. Direção: Filipe Lampejo e Vinícius de Souza. Elenco: Paulo André, Lydia del Picchia, Eduardo Moreira, Fernanda Vianna, Simone Ordonez, Arildo de Barros, Júlio Maciel, Beto Franco, Chico Pelúcio, Antonio Edson, Teuda Bara, Inês Peixoto.

GRUPO Galpão. **Videorretratos – Galpão 40 anos**. Site oficial do Grupo Galpão, 2022c.

GRUPO GALPÃO DE TEATRO. **Live Histórias de Confinamento** | Grupo Galpão – 25/11, às 20h. YouTube, 2020. 1 vídeo (1h03m04s). Disponível em: https://www.youtube.com/live/C5WoMqtGcNs?si=cpzeqO4o9p_DiKhY. Acesso em: 12 mar. 2024.

GRUPO GALPÃO DE TEATRO. **Making Of – A Primeira Perda da Minha Vida** | com Carol Silva (diretora de fotografia). YouTube, 2021a. 1 vídeo (1m38s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NK8aaE_utjo. Acesso em: 24 set. 2024.

GRUPO GALPÃO DE TEATRO. **Making Of – A Primeira Perda da Minha Vida** | com Eduardo Moreira (roteiro). YouTube, 2021b. 1 vídeo (1m20s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_5D88zSryg4. Acesso em: 24 set. 2024.

GRUPO GALPÃO DE TEATRO. **Making Of – A Primeira Perda da Minha Vida** | com Taísa Campos (diretora de arte). YouTube, 2021c. 1 vídeo (2m05s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZZpNTBDnxsE>. Acesso em: 24 set. 2024.

GRUPO GALPÃO DE TEATRO. **A primeira perda da minha vida – Grupo Galpão (trailer)**. YouTube, 5 out. 2021d. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aSgPWm6H76M>. Acesso em: 7 nov. 2024.

HORN, Michelle. **ENIAC: a incrível história e importância do primeiro computador do mundo!** Trybe, 8 mar. 2021. Disponível em: <https://blog.betrybe.com/tecnologia/primeiro-computador-eniac>. Acesso em: 4 jul. 2024.

I MOSTRA PANORAMA VIRTUAL DE CENAS IMERSIVAS. Canal do YouTube, 4 dez. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/@panorama.virtual>. Acesso em: jul. 2024.

INSTAGRAM. Portal Canaltech, [202-?]. Disponível em: <https://canaltech.com.br/empresa/instagram/>. Acesso em: 8 dez. 2023.

ISAACSSON, Marta. poéticas tecnológicas: espaços virtuais e fricções sensoriais. **Anais do XI Congresso da ABRACE**. Artes cênicas e direitos humanos em tempos de pandemia e pós-pandemia. [Campinas, SP]: ABRACE, 2021.

ITAÚ CULTURAL. **Morre, aos 84 anos, Paulo José**. Itaú Cultural, 12 ago. 2021. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/morre-anos-paulo-jose>. Acesso em: 24 out. 2024.

JAMIESON, Helen Varley. **Adventures in Cyberformance**: experiments at the interface of theatre and the internet. Dissertação de mestrado. Queensland University of Technology, 2008.

LEITÃO, Cláudia. **Criatividade e emancipação nas comunidades-rede**: contribuições para uma economia criativa brasileira. São Paulo: Martins Fontes, 2023.

LÍRIO, Gabriela. **Cenas contemporâneas**: arte em tempos de pandemia. Rio de Janeiro: 7Letras, 2023.

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

MELO, C. T. V. de. O documentário como gênero audiovisual. **Comunicação & Informação**, Goiânia, Goiás, v. 5, n. 1/2, p. 25–40, jan./dez. 2002. DOI: 10.5216/c&i.v5i1/2.24168. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/ci/article/view/24168>. Acesso em: 23 fev. 2024.

MONTEIRO, Altemar Gomes; RIBEIRO, Mônica Medeiros. Cidades em precipício: das fronteiras sensíveis on e off-line. **Urdimento**, Florianópolis, v. 2, n. 38, ago./set. 2020. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/18160>. Acesso em: 11 nov. 2024.

MOREIRA, Eduardo (org.). **Grupo Galpão**: tempos de viver e de contar. São Paulo: Edições Sesc, 2021.

MOREIRA, Eduardo. **Grupo Galpão uma história de encontros**. Belo Horizonte: Duo Editorial, 2010.

MOREIRA, Eduardo. O desafio urgente de continuar existindo. **Subtexto – Revista de Teatro do Galpão Cine Horto**. Belo Horizonte: Edições CPMT, ano XVI, n. 15, dez. 2020, p. 188-195. ISSN 1807-5959. Disponível em: <https://galpaocinehorto.com.br/cpmt/revista-subtexto/>. Acesso em 11 nov. 2024.

MOREIRA, Eduardo. O Galpão tentando atravessar a pandemia. **Subtexto – Revista de Teatro do Galpão Cine Horto**. Belo Horizonte: Edições CPMT, ano XVIII n. 17, dez. 2022, p. 148-165. ISSN 1807-5959. Disponível em: <https://galpaocinehorto.com.br/cpmt/revista-subtexto/>. Acesso em 11 nov. 2024.

MORENO, João Brunelli. **A história do ENIAC, o primeiro computador do mundo**. Tecnoblog, 2011. Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/eniac-primeiro-computador-do-mundo-completa-65-anos/>. Acesso em: 19 abr. 2024.

MUNIZ, Mariana. O teatro possível. **Revista Ato! Sesc Palco Giratório**. Porto Alegre: Publicato, 2021, p. 6-9. Disponível em: <https://issuu.com/90406/docs/ato-revista-web-interativo>. Acesso em 11 nov. 2024.

MUNIZ, Mariana Lima; ROCHA, Maurilio Andrade. A relação entre teatro e internet: tensionamento do tempo e do espaço teatral. **Revista Pós**: Belo Horizonte, v. 6, n. 12, p. 242-254, nov. 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15750/pdf>. Acesso em 11 nov. 2024.

MUNIZ, Mariana Lima; DUBATTI, Jorge. Cena de Exceção: o teatro neotecnológico em Belo Horizonte (Brasil) e Buenos Aires (Argentina). **Rev. Bras. Estudos da Presença**, Porto Alegre, v. 8, n. 2, p. 366-389, abr./jun. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbep/a/PYShgPGJfdJmd6jRGyx6LSd/?lang=pt>. Acesso em 11 nov. 2024.

MUNIZ, Mariana; ROCHA, Maurílio. Partida de vóley à sombra de um vulcão: un mundo distópico puesto en escena por el Grupo Galpão (Brasil). **Teatro, Ciencias y Ciencia Ficción en las dos Primeras Décadas del Siglo XXI**. Madrid: Editorial Verbum, 2023, p.333-346.

MURRAY, Janet Horowitz; DAHER, Elissa Khoury; CUZZIOL, Marcelo Fernandez. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Ed. Unesp, 2003.

PAIVA, A. S.; MORAIS, R. The revenge of audio: o despertar do som binaural na era dos podcasts e das narrativas radiofônicas. **Media & Jornalismo**, Universidade de Coimbra, v. 20, n. 36, p. 129-151, 2020. DOI: 10.14195/2183-5462_36_7. Disponível em: https://impactum-journals.uc.pt/mj/article/view/2183-5462_36_7. Acesso em: 16 mai. 2024.

PAVIS, Patrice. **Contemporary Mise en Scène**: Staging Theatre Today. Taylor & Francis Group: 2012. Disponível em: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/ufmgbr/detail.action?docID=1092802>. Acesso em: 30 abr. 2024.

PBH – PREFEITURA DE BELO HORIZONTE. **Teatro Marília**. Portal Prefeitura de Belo Horizonte, 24 jan. 2018. Disponível em: <https://prefeitura.pbh.gov.br/fundacao-municipal-de-cultura/teatros/marilia>. Acesso em: 10 out. 2024.

PELÚCIO, Chico; AVELAR, Rômulo. **Do Grupo Galpão ao Galpão Cine Horto**. Belo Horizonte: CPMT, 2014.

PESSÔA, Camila. **O que são Cookies na Internet e como eles funcionam?** Alura, 5 set. 2023. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/o-que-sao-cookies-como-funcionam>. Acesso em: 11 nov. 2024.

PORTAL GALPÃO Cine Horto. **Núcleos de Pesquisa**, [20--?]. Disponível em: <https://galpaocinehorto.com.br/portfolio/nucleos-de-pesquisa/>. Acesso em: 24 out. 2024.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**, MCB University Press, v. 9, n. 5, October 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em 11 nov. 2024.

PRESCOTT, Roberta. **20 anos de Internet**: confira entrevistas com os provedores que fizeram história. Abranet, 16 mar. 2015. Disponível em: <https://www.abranet.org.br/Noticias/20-anos-de-Internet:-confira-entrevistas-com-os-provedores-que-fizeram-historia-523.html?UserActiveTemplate=site>. Acesso em: 30 jul. 2023.

QUEM VAI OLHAR AS CRIANÇAS. Post do Instagram, 26 out. 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CG0jeYHIFHJ/>. Acesso em: 24 maio 2024.

RAFAEL, Hugo. **Grupo Galpão lança filme-documentário 'Éramos em bando' no Youtube**. Rádio UFMG Educativa, 1º out. 2020. Disponível em: <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/grupo-galpao-lanca-filme-documentario-eramos-em-bando-no-youtube>. Acesso em: 25 jan. 2024.

ROHLFS, Lenora. **Como os ciganos fazem as malas**. Portal Tendências, 3 jun. 2021. Disponível em: <https://www.tendenciasmag.com.br/como-os-ciganos-fazem-as-malas/> Acesso em: 3 set. 2024.

ROMERA CASTILLO, José. Semiótica, Pandemias, COVID-19 y Teatro. **Revista Signa 31**. Espanha: UNED, p. 27-37, 2022. Disponível em: <https://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/32184> Acesso em: 7 maio 2024.

SEDLMAYER, Sabrina; GINZBURG, Jaime (org.). **Walter Benjamin**: rastro, aura e história. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2012.

SESC SP. **Tudo que coube numa VHS**. Divulgação da temporada. Portal Sesc São Paulo, 13 jul. 2020. Disponível em: https://portal.sescsp.org.br/online/artigo/14515_TUDO+QUE+COUBE+NUMA+VHS. Acesso em: 24 maio 2024.

SILVA, Marleth. **Kafka e a boneca viajante**. Coluna. Gazeta do Povo, 11 jun. 2016. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/vida-e-cidadania/colunistas/marleth-silva/kafka-e-a-boneca-viajante-98dgnbl5nbpbw1ja2jw3mmtko/>. Acesso em: 24 set. 2024.

TEATRO EM TEMPOS DE PANDEMIA. **Conversa com Mariana Lima Muniz** – Teatro e Internet. Entrevistada: Mariana Lima Muniz. Entrevistador: Vinicius de Souza. [s.l.]:19 jun. 2020. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/5YqUCciWYsNfHzLrqio4ET?si=wbsQoG46Sp mT15cHQ6v7EQ> Acesso em: 6 maio 2024.

TELEGRAM. Portal Canaltech, [201-?]. Disponível em: <https://canaltech.com.br/empresa/telegram/>. Acesso em: 9 jan. 2024.

TILIA, Caroline de. **5 tendências para podcasts no Brasil, segundo o Spotify**. Portal Forbes, 30 out. 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/10/as-5-tendencias-mais-recentes-para-podcasts-no-brasil/>. Acesso em: 23 set. 2024.

MAGILUTH. **Tudo Que Coube Numa VHS**. Experimento Sensorial. Direção e Dramaturgia: Giordano Castro. Elenco: Bruno Parmera, Erivaldo Oliveira, Giordano Castro, Lucas Torres, Mário Sergio Cabral, Pedro Wagner. Online, 2020.

TUDO SOBRE WhatsApp: o que é, como baixar e mais. Portal Techtudo [20--?]. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/whatsapp-messenger/> Acesso em: 19 set. 2024.

UNED – Universidad Nacional de Educación a Distancia. **Congresos**. Site oficial do Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías. Disponível em: <https://www2.uned.es/centro-investigacion-SELITEN@T/congrereal.html>. Acesso em: 24 maio 2024.

VARGAS, Daniela. **Matéria do Canal Brasil sobre "Éramos em Bando", filme do Grupo Galpão na pandemia da COVID-19**. YouTube, Canal Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=p3gKHMlloE4>. Acesso em: 24 jan. 2024.

WERNECK, Natasha. **BH divulga calendário completo de vacinação acima de 18 anos contra COVID**. Estado de Minas, 17 ago. 2021. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2021/08/17/interna_gerais,1296565/bh-divulga-calendario-completo-de-vacinacao-acima-de-18-anos-contracovid.shtml#google_vignette. Acesso em: 21 ago. 2024.

YOUTUBE. Portal Canaltech, [202-?]. Disponível em: <https://canaltech.com.br/empresa/youtube/>. Acesso em: 8 dez. 2023.

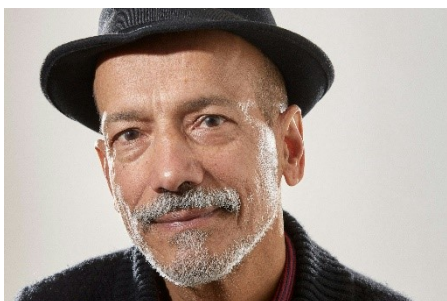
APÊNDICE – Minibio Dos Atores



Teuda Bara fazia teatro-jornal no Diretório Acadêmico do curso de Ciências Sociais, que ela abandonou antes de concluir para se dedicar à carreira no teatro. Ela se mudou para São Paulo para trabalhar com José Celso Martinez Correa e depois voltou a Belo Horizonte, onde se inscreve para a oficina de Kurt e George e encontra seus futuros parceiros de trabalho e vida. Participou da maior parte dos espetáculos do Grupo, se ausentando entre 2004 e 2007 para participar do espetáculo *KÀ* do Cirque du Soleil, em Las Vegas (EUA). Ela também está presente na maioria das produções digitais entre 2020 e 2022.



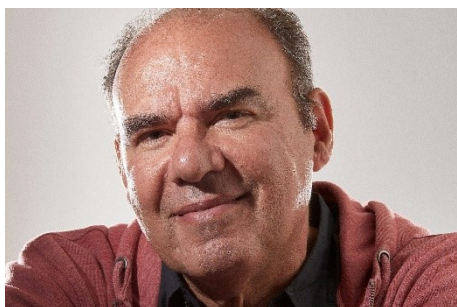
Eduardo Moreira é hoje diretor artístico do Grupo e é um dos seus fundadores. Já tinha uma relação profissional com o teatro antes das oficinas dos alemães do Teatro Livre de Munique, apesar de não ter feito um curso formal de ator. Participou da grande maioria dos espetáculos do Galpão, desde o primeiro. Atuou em todos os projetos da pandemia, exceto em *A primeira perda da minha vida*, trabalho em que assina o roteiro. Ele completou 59 anos em 2020, quando começou o isolamento social imposto pela COVID-19, e tinha 34 anos na chegada da internet ao Brasil.



Antônio Edson (Toninho, como é chamado) é também membro fundador do Galpão. Foi criado na cidade de Pitangui e, logo que chegou a Belo Horizonte, ingressou o Teatro Universitário (TU)⁴³. Dali foi indicado para

⁴³ O Teatro Universitário (TU) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) é um curso técnico com três anos de duração, dedicado à formação de atores. Na época em que Toninho se formou, era dirigido por Haydée Bittencourt e ocupava um antigo casarão na Rua Carangola, que antes abrigou, além da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG, importantes

receber uma bolsa para participar da oficina com os alemães Kurt e George, onde se encontrou com os outros fundadores do Grupo. Toninho completou 55 anos quando a pandemia começou e tinha 40 anos no início da internet brasileira. Teuda, Eduardo e Toninho são os únicos fundadores que estão até hoje no Grupo.⁴⁴



Beto Franco não foi um dos fundadores do Grupo, mas está por perto desde o início. Ele e Eduardo estudaram na mesma época no Colégio Loyola, tradicional instituição de ensino de Belo Horizonte. Participou de *E a noiva não quer casar*, primeiro espetáculo apresentado pela trupe. Desde antes dessa época já tinha uma relação com a música, o que o aproximou de eventos culturais e o levou a assistir a segunda oficina de Kurt e George, que aconteceu no Festival de Diamantina. Cursava Engenharia Metalúrgica e em certa época teve que se decidir entre a carreira no teatro e o curso superior. Atualmente ele é diretor-presidente da Associação Galpão. Participou ativamente como ator nos espetáculos do Grupo. Dos projetos digitais, ele participou apenas da comemoração de aniversário *Muitos anos de vida*. Completou 60 anos no final do ano de 2020, primeiro da pandemia de COVID-19. Em 1995, com 35 anos, pôde acompanhar a chegada da internet aos lares brasileiros.

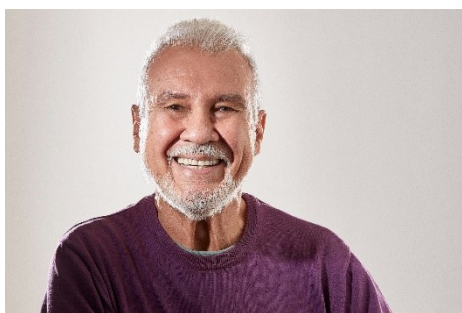
movimentos de resistência à ditadura. Atualmente o TU foi transferido para o prédio do Curso de Graduação em Teatro da UFMG, no campus Pampulha.

⁴⁴ Wanda Fernandes faleceu em 1994, após um acidente de carro que sofreu na estrada voltando de Ouro Preto para Belo Horizonte, onde ela, Teuda e Beto foram receber a Medalha da Inconfidência. Sua morte abalou as estruturas do Grupo, que estava começando a receber reconhecimento nacional e internacional após uma década de muitos esforços e incertezas. Fernando Linares se afastou do Grupo ainda nos primeiros anos, quando faziam esquetes de temas políticos nas praças do centro. O ator argentino tinha vivido a truculência militar em seu país e não queria correr riscos de se envolver em problemas com a polícia em um país estrangeiro. Linares é, desde 1986, professor de Interpretação Teatral no Teatro Universitário da UFMG.



Chico Pelúcio estava na ata de constituição daquela primeira Associação Galpão, que Eduardo foi buscar a razão social para oficializar o grupo de teatro. Mas não participou da oficina com os alemães, nem estava nos encontros de fundação do Grupo.

Mas participou já do primeiro espetáculo, *E a noiva não quer casar*. Em Baependi, cidade do interior de Minas Gerais onde se criou, Chico movimentava a cena cultural e inclusive é um dos idealizadores do Festival Cante e Conte, que acontece até os dias de hoje⁴⁵. Após se formar em Administração na UFMG, partiu para Londres, onde faz um curso de Clown, e viajou por alguns países da Europa apresentando um esquete. Participou de grande parte dos espetáculos do Grupo e atuou em alguns filmes e séries de TV. Hoje é diretor geral do Galpão Cine Horto. Chico completou 61 anos logo no início do período de isolamento social. Em 1995, na chegada da internet ao Brasil, ele tinha 44 anos. Ele não participou da maior parte das criações pandêmicas do Grupo, atuando apenas na série de videorretratos *Muitos anos de vida*.



Arildo de Barros se juntou ao Grupo em 1992, na montagem de *Romeu e Julieta*, para fazer a assistência de Gabriel Villela na direção. Já tinha experiência de ator em vários espetáculos e era professor de Teatro na Pontifícia Universidade Católica de Minas

Gerais (PUC-Minas) desde 1985. Continuou nesse cargo até 1994, quando teve a oportunidade de encenar algumas dezenas de textos teatrais. Participou ativamente dos espetáculos do Grupo Galpão até 2013. Assim como Beto e Chico, dentre os projetos digitais, ele só participou da comemoração *Muitos anos de vida*. Arildo viu a internet chegar ao Brasil com 51 anos e completou 76 no ano em que a COVID-19 chegou a terras brasileiras.

⁴⁵ A 42ª edição do Festival Cante e Conte de Baependi aconteceu entre os dias 16 e 21 de julho de 2024.



Inês Peixoto também está no Grupo desde *Romeu e Julieta*, quando foi convidada por Gabriel Villela para fazer parte do elenco do espetáculo. Ela iniciou sua formação no TU, mas se formou pelo Curso de Teatro do Palácio das Artes⁴⁶. Formou com os participantes do espetáculo musical *Cais do Corpo* a banda Veludo Cotelê, em 1987, e com eles faz apresentações por todo país. Inês participou de diversas produções no cinema e na TV, tendo uma proximidade e afinidade grandes com o audiovisual, tanto que cursou, mais recentemente, a faculdade de Cinema e Audiovisual pela UNA. Desde *Romeu e Julieta*, atua na maioria dos espetáculos da trupe e, dos projetos digitais, não atuou em *Febre* nem em *A primeira perda da minha vida*, deste último ela assina a direção. Ela tinha 60 anos em 2020, quando as atividades presenciais foram suspensas, e 35 em 1995, quando a internet brasileira dava seus primeiros passos.



Júlio Maciel também se formou ator pelo Teatro Universitário da UFMG e estudou violão clássico na Fundação de Educação Artística. Se juntou ao Galpão para substituir Rodolfo Vaz⁴⁷ no elenco de *Álbum de Família* (espetáculo de 1990), e desde então participou da grande maioria das montagens do Grupo. Nesse tempo, desenvolveu várias oficinas e dirigiu diversos espetáculos, dentro do Galpão e com outros artistas em várias partes do país. É o diretor do primeiro espetáculo pós-pandêmico do Galpão, *Cabaré Coragem*. Júlio é o mais jovem dos atores, tinha acabado de

⁴⁶Curso de Teatro oferecido na época pelo Centro de Formação Artística (CEFAR), que hoje se chama Centro de Formação Artística e Tecnológica (CEFART). O Curso Técnico de Arte Dramática é voltado pra formação do ator e foi criado formalmente em 1986. Assim como o curso do T.U., tem duração de três anos. O curso acontece no Palácio das Artes, importante centro cultural gerido pela Fundação Clóvis Salgado, ligada à Secretaria de Estado de Cultura e Turismo de Minas Gerais.

⁴⁷Rodolfo foi ator do Grupo Galpão, entrou na trupe para integrar o elenco de *Álbum de Família* (1990) e foi um dos sócios na ocasião da compra do espaço da rua Pitangui. Entre idas e vindas, atuou em diversos espetáculos do grupo. Sua última participação foi na temporada de comemoração de 20 anos de *Romeu e Julieta*.

completar 53 anos quando a pandemia começou e viu o início da internet brasileira com 28 anos.



Simone Ordones é de Divinópolis e foi convidada por Gabriel Villela para compor o elenco de *A Rua da Amargura – 14 passos lacrimosos sobre a vida de Jesus* (1994). Ela já tinha conhecido o trabalho do Grupo em 1982 quando assistiu a *E a noiva não quer casar* numa breve viagem a Belo Horizonte. No ano seguinte voltou à capital e começou a estudar na Oficina de Teatro, dirigida por Pedro Paulo Cava. Antes de integrar o elenco do Galpão, Simone trabalhou com a Cia. Sonho e Drama, outro grupo importante na história do teatro belo-horizontino. Simone estava completando 57 anos quando entramos em isolamento social em março de 2020. Quando viu as primeiras possibilidades de internet surgirem no Brasil, ela tinha 32 anos.



Paulo André se aproximou do Grupo para fazer a assistência de direção de *A Rua da Amargura*. Durante o processo ele passou a fazer parte do elenco e Simone o substituiu na assistência a Gabriel Villela. Paulo também cursou a Oficina de Teatro de Pedro Paulo Cava e trabalhou na montagem de *Antígona*, da Cia. Sonho e Drama. Dividiu seus dias entre Itabirito e Belo Horizonte; o trabalho entre teatro, análises clínicas e comércio, até que recebeu o convite para trabalhar com o Galpão e decidiu-se pelo teatro e pela capital. Paulo André tem a mesma idade de Simone, com 57 anos recém-completados no início da pandemia e 32 na chegada da internet.



Fernanda Viana é bailarina de formação, trabalhou no Grupo de Dança Primeiro Ato, quando investigou as relações entre teatro e dança. Em 1995 acompanhou Rodolfo Vaz, na época seu namorado, em uma temporada paulista de *A Rua da Amargura*, oportunidade

em que Gabriel Villela a conheceu e decidiu convidá-la para substituir Wanda Fernandes na remontagem de *Romeu e Julieta*. Mais tarde integrou também o elenco de *A Rua da Amargura*, substituindo Bya Braga⁴⁸, e a partir daí consolidou seu trabalho com o Galpão. Fernanda tinha 55 anos em 2020, quando os trabalhos presenciais precisaram ser suspensos, e 30 anos em 1994, quando os brasileiros puderam ter acesso à internet.



Lydia del Picchia também é bailarina, e já tinha trabalhado com Fernanda antes do Galpão, no Transforma Centro de Dança Contemporânea e no Grupo Primeiro Ato. Entrou no Grupo para substituir Simone no elenco de *A Rua da Amargura*, durante sua

licença maternidade. A partir de então, ela passou a fazer parte do Grupo, ganhando também uma personagem em *Romeu e Julieta*. Participa ativamente dos espetáculos do Galpão. Lydia completou 58 anos durante o primeiro ano de isolamento social da COVID-19 e tinha 33 anos na chegada da internet ao Brasil.

⁴⁸ Bya Braga (Maria Beatriz Braga Mendonça) é atriz e diretora teatral. Fez parte do corpo docente e administrativo do T.U., atuou diretamente na criação do Curso de Graduação em Teatro da UFMG, do qual hoje é professora da Graduação e Pós-Graduação. Integrou o primeiro elenco do espetáculo *A Rua da Amargura*, estreado em 1994.