

O TEATRO CAPTURADO NA REDE: A NOVA ERA DA INTERNET E O HUMOR NO APLICATIVO TIKTOK NO BRASIL

Vitor de Souza Cassettari (Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC)

RESUMO

Este artigo é parte da pesquisa que desenvolvo como Trabalho de Conclusão de Curso, no Departamento de Artes Cênicas da UDESC, orientado pela professora doutora Maria Brígida de Miranda. Nele apresento e reflito sobre como minha experiência pessoal e minha formação acadêmica, tornaram-se a base para a elaboração de conteúdos cômicos em formato de stand-up comedy e publicados no aplicativo “TikTok”. Neste artigo abordarei a nova revolução industrial, ou seja, a nova era digital, e como o impacto da internet continua - hoje mais do que nunca - moldando as relações interpessoais e principalmente o humor, e como isso afeta ou não o teatro.

PALAVRAS-CHAVE

Internet; revolução industrial; humor; tiktok.

ABSTRACT

This article is part of the research that I develop as a Final Course Paper, at the Department of Performing Arts at UDESC, supervised by Professor Maria Brígida de Miranda. I present and reflect on how my personal experience and my academic background became the basis for the development of comic content in stand-up comedy format and published in the “TikTok” app. In this article I will address the new industrial revolution, that is, the new digital age, and how the impact of the internet continues - today more than ever - shaping interpersonal relationships and especially humor, and how this affects or does not affect theatre.

KEYWORDS

Internet; industrial revolution; humor; tiktok.

É fato que já nos encontramos no futuro. A internet que conhecemos hoje já é diferente da tão avançada de uma década atrás, e ao passo que caminhamos para um futuro cada vez mais avançado, essas tecnologias continuam moldando nossas relações interpessoais e a sociedade em geral. Principalmente nesses dois últimos anos em que passamos a maior parte do nosso tempo em frente às telas, algo já normal no cotidiano das pessoas, porém único meio de socialização em decorrer do isolamento social devido a pandemia causada pela COVID-19¹. Neste tempo, “explodiu” no Brasil o aplicativo “TikTok”. No artigo “TikTok Como Novo Suporte Midiático para a Aprendizagem Criativa”, o autor Jean Carlos da Silva Monteiro fala um pouco dessa plataforma tão recente.

O aplicativo TikTok foi criado em 2016 pela startup chinesa ByteDance. O aplicativo cresceu após a aquisição do Music.ly, uma ferramenta com as mesmas funcionalidades. Nos dias que correm, o TikTok tornou-se o aplicativo mais baixado na App Store e está entre as dez mídias sociais mais acessadas no mundo, com mais de 800 milhões de usuários ativos. A ferramenta é organizada com conteúdo em formato multimídia e seus usuários, os tiktokers, podem criar, postar e compartilhar vídeos de até 60 segundos (MONTEIRO, p. 11)

Me encontro dentro deste novo universo há 1 ano, utilizando dos conhecimentos e práticas adquiridos nos meus 6 anos dentro do curso de Licenciatura em Teatro na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), trabalho com humor, na realização de esquetes e criação de personagens. Algo que nunca pensei em estar fazendo dentro da internet, se não fosse esse avanço enorme e nas mudanças que essa nova era digital vem exercendo no mundo. Para isso, voltemos um pouco no tempo para saber como se iniciou essa nova revolução industrial, que desde a primeira está moldando a sociedade.

A Revolução Industrial foi uma mudança drástica no modo de viver e nas relações sociais, tendo transformações econômicas e tecnológicas, na qual ocorreram a partir do século XVIII e a segunda metade do século XIX na Europa Ocidental e que é até hoje “um processo contínuo de transformações socioeconômicas que transformou a produção

¹ “As secretarias estaduais de saúde divulgaram, até as 21h30 desta terça-feira (17), 349 casos confirmados de novo coronavírus (Sars-Cov-2) no Brasil em 17 estados e no Distrito Federal. Em São Paulo, foi registrada a 1ª morte pelo coronavírus no Brasil, confirmada pelo governo estadual. A vítima é um homem de 62 anos que estava internado em um hospital particular da capital paulista. Ele tinha diabetes e hipertensão. O último balanço do Ministério da Saúde, divulgado na tarde de terça-feira (17), contabiliza 291 infectados.” (CASOS DE CORONAVIRUS NO BRASIL EM 17 DE MARÇO. Acesso: 01/03/21. Disponível em: <https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2020/03/17/casos-de-coronavirus-no-brasil-em-17-de-marco.ghtml>)

capitalista” (ROCHA, LIMA, WALDMAN, 2020, p.4). Os passos para chegarmos ao que conhecemos hoje como a quarta revolução industrial, começou com as modificações trabalhistas daquela época, em que com o início das grandes fábricas, os trabalhadores que antes tinham noção do processo de produção, além de um modo de produção flexível, passaram a ter jornadas de trabalho de forma quase escravista. Tendo seu início na Inglaterra, essas mudanças radicais tiveram um caráter revolucionário e seu impacto foi tão grande que mudou não só a sociedade inglesa, como todo o planeta. A partir disso, outras revoluções aconteceram ao longo dos anos, no artigo “Mudanças no papel do indivíduo pós-revolução industrial e o mercado de trabalho na sociedade da informação”, os autores Bruno Augusto Barros Rocha, Fernando Rister de Sousa Lima e Ricardo Libel Waldman, falam sobre elas:

Nas Revoluções Industriais dos séculos XVIII e XIX ocorreu a ampliação da substituição da energia humana e animal pela inanimada. Frente às grandes descobertas e inovações tecnológicas, a Terceira Revolução Industrial, também chamada de Revolução Técnico-Científica e Informacional são formadas por meio dos processos de inovação tecnológica, os quais são marcados pelos avanços no campo da informática, robótica, das telecomunicações, dos transportes, da biotecnologia, química fina, além da nanotecnologia. Diante de tais avanços, a sociedade vê surgir um novo modelo de indústria. A Indústria 4.0 traz em seu perfil a somatória das evoluções tecnológicas e uma nova forma de trabalho. A Literatura deixa claro que essa nova proposta de indústria é um grande avanço tecnológico e tende a ser a nova perspectiva de um mercado cada vez exigente e altamente voltado para a era digital. (ROCHA; LIMA; WALDMAN, 2020, p. 4)

Uma das características da Revolução Industrial foi a substituição do trabalho humano pelas máquinas e os autores ainda explicam que essa chamada revolução 4.0, conceito desenvolvido pelo alemão Klaus Schwab, novamente está mudando a forma como vivemos, trabalhamos e nos relacionamos, ao mesmo tempo em que nos transiciona a caminho de novos sistemas construídos sobre a infraestrutura da revolução digital. No texto “Sistemas colaborativos para uma nova sociedade e um novo ser humano”, escrito por Ana Maria Nicolaci-da-Costa e Mariano Pimentel, é abordado esse impacto da transformação digital, causado pela hiperconexão dos dias atuais, que modifica nossos comportamentos sociais e relacionais, devido a nossas ações diárias estarem em sua maioria conectadas a agilidade da internet:

Algumas tecnologias têm impactos bem mais profundos, pois, além de alterar hábitos e formas de agir, podem gerar transformações nos nossos modos de ser: como pensamos, como percebemos e organizamos o mundo externo e interno, como sentimos, como nos relacionamos com os outros e com nós mesmos. A rede de computadores é uma dessas tecnologias com poder revolucionário, está gerando profundas alterações em praticamente todas as áreas da experiência cotidiana de seus usuários, está tornando possível a emergência de uma nova era. (NICOLACI-DACOSTA; PIMENTEL, 2011, p. 3)

No texto, os autores falam da rede de computadores, e se em 2011, ano de publicação deste artigo, essas transformações já eram vistas desse jeito, imagina 10 anos depois, com a imersão dos smartphones, onde a internet anda conosco, e não mais apenas nos nossos computadores. As tecnologias criadas no século passado não foram capazes de mudar tanto como as de agora, pois não criaram um espaço de convivência como os as tecnologias de informação e comunicação, transformando a vida em sociedade.

Já nos encontramos numa era em que a internet faz parte do dia a dia não só dos jovens, mas também dos adultos e idosos, aqueles que quando eram jovens nem em seus mais doidos sonhos imaginavam um futuro assim. Os pais que antes falavam aos seus filhos “C”, hoje são os mesmos que consomem diariamente informações falsas, e passam adiante sem nem uma pesquisa aprofundada.

De acordo com Grasiela Scheid Tesser, diretora da NL Informática e CEO do Cake ERP, palestrante na primeira Reunião Almoço promovida pela Câmara de Dirigentes Lojistas (CDL) de Passo Fundo em 2019, há um desejo atual entre todos os seres humanos, não só dos que nasceram nessa geração, de terem tudo “quente e agora”, como um micro-ondas². Ninguém mais quer esperar, querem tudo rápido e quente igual um alimento colocado em um micro-ondas, pronto para ser consumido em poucos segundos. O consumidor está mais curioso e exigente, na qual essa mudança de comportamento está determinando o consumo, o varejo e a tecnologia. No aplicativo TikTok não é diferente, se você não prender a atenção do

² “Para explicar as características da geração micro-ondas, Grasiela compartilhou dados do Google, que apontam um consumidor mais curioso e exigente. “Em 2018, cresceu em 56% o número de buscas por “ideias de” e em 120% as buscas por “entrega no mesmo dia”. A gente está mais curioso e mais exigente: queremos tudo agora”, disse.” (GERAÇÃO MICRO-ONDAS: “QUERO QUENTE E QUERO AGORA”. Acesso: 10/08/21. Disponível em: <https://cdlpassofundo.com.br/reuniao-almoco/geracao-micro-ondas-quero-quente-e-quero-agora/>

usuário em pelo menos de 5 a 10 segundos, ele passa do seu vídeo para o próximo em questão de milésimos de segundos.

É como se fôssemos escravos da internet, mas com consentimento, não se vive mais sem a mesma. Para nos encontrar com amigos e familiares a utilizamos, quando estamos longe deles também a usamos para conversar, sabemos da vida de famosos ou de pessoas que nem temos contato, não queremos perder o que está acontecendo aqui no Brasil ou em qualquer outro canto do mundo. Para tomar banho, se locomover tanto a pé ou por automóveis, para dormir, todos os momentos estamos ouvindo música, ou podcasts, até para ler não precisamos mais do livro em mãos.

No TikTok e com a nova geração, comunidades são criadas ali. É nesse espaço virtual que se criou uma nova sociedade, em que todos que vivem e consomem ali, sabem do que está acontecendo. Porém, as novas formas de linguagens e gírias, referências de humor, bordões ou histórias, sabem somente quem está ali dentro. Claro que por ser um aplicativo com pessoas de diversas idades e nichos, algo que alguém consome diariamente ali, vai ser completamente diferente do que outra pessoa assiste. Mas, por sua maioria os usuários da plataforma serem jovens entre 15 e 25 anos, estamos numa geração que praticamente todos estão vivendo online no TikTok. E o humor tá sendo reescrito e modelado dessa forma. Os meios de fazer esquetes e cenas encontradas na internet são feitas do mesmo jeito que é encontrado nesta rede social. Pessoas que se tornam famosas hoje não estão mais em cima dos palcos, nas ruas, praças e bares. Elas estão no conforto de sua casa, produzindo vídeos em seus smartphones, nos moldes dessas redes sociais, na qual o mundo inteiro está conectado. Inclusive, profissionais de diversas áreas, não só do entretenimento, estão no TikTok divulgando seus trabalhos, lojas ou empresas. Usando também do humor para viralizar e ser reconhecido.

E se é assim que as coisas acontecem nessa nova era digital, como era antes da internet? Como surgiu o humor e que caminho ele percorreu até se moldar para o que conhecemos hoje?

O cômico está presente na sociedade desde muito tempo atrás, e no Brasil não é diferente. Os primeiros passos que o humor deu na trajetória de se tornar um gênero foi com o surgimento da imprensa em 1808, porém de forma muito pouco expressiva, passando a ter mais espaço a partir de 1889, publicados em periódicos, mas ainda sim, não sendo admirada

pelo grande público, tendo em vista que esse público era elitista, já que a população brasileira era em sua maioria analfabeta. Então quem lia, não apreciava.

Rio de Janeiro e São Paulo eram os dois lugares no qual o humor mais se apresentava, porém mesmo o humor tratando sobretudo de rivalidades políticas e inimizades pessoais nos dois núcleos, a temática e a linguagem utilizadas eram bem diferentes. A autora Izabela Gama Guandalini fala em seu artigo “O que há por trás do riso: a história do humor brasileiro e as projeções sobre o seu futuro”, como o humor era marginalizado mesmo sendo produzido por artistas formados pelo parnasianismo e o simbolismo no Rio de Janeiro:

Além de ter que equilibrar a estética simbolista e parnasiana com a linguagem oral, o humorista sofria forte repressão dos círculos cultos da literatura - buscavam e não recebiam, por exemplo, o reconhecimento da Academia Brasileira de Letras - e era obrigado a se esconder atrás de pseudônimos. Essa marginalização acaba se tornando uma temática cômica em suas mãos. Desenvolvem-se também na transição entre os séculos XIX e XX os anúncios e reclames, que - por serem veiculados em jornais - eram produzidos nas próprias redações. Os jornalistas, que tiveram uma formação culta em literatura e depois se aproximaram do humor, tinham facilidade em encontrar os vocábulos e rimas apropriados para compor uma peça publicitária que chamasse a atenção e divertisse o público. (GUANDALINI, 2017, p. 2-3)

A autora ainda cita Bastos Tigre como um dos destaques nesse ramo, sendo até candidato a ocupar uma das prestigiadas cadeiras da Academia Brasileira de Letras, mas devido ao título de humorista, não conseguiu. Contudo, Emílio de Meneses, outro humorista da época, conseguiu esse espaço, mas, ainda assim, sofrendo diversas censuras.

Já em São Paulo, o gênero era ainda mais discriminado, já que ninguém pertencia a um movimento literário, tornando-se mais difícil a apreciação do público por seus trabalhos. Guandalini também fala como se deu o movimento nesse núcleo:

A maior parte das obras humorísticas compostas pelos paulistas nesse período caíram no esquecimento. A produção que restou e que se tem acesso é predominantemente caracterizada como paródia ou "macarrônica". As paródias eram exatamente o que se imagina. Os humoristas utilizavam poemas e sonetos clássicos e modificavam as palavras para atribuir à obra um teor cômico. Era a mais simples e pura forma de zombaria dirigida aos literatos cultos. Já a macarrônica se tratava de uma forma complexa de escrita, baseada na oralidade. Os adeptos dessa técnica escreviam suas peças de forma a aproximá-las o máximo possível da língua informal utilizadas nas ruas da cidade. O procedimento macarrônico foi um reflexo da sociedade paulistana da época, repleta de incongruências, de pessoas das mais diversas origens e que tentava se tornar cosmopolita mesmo preservando valores

Juó Bananère foi um dos maiores nomes desse movimento, mas era conhecido pelo seu pseudônimo de Alexandre Ribeiro Marcondes Machado, algo muito comum de acontecer entre os humoristas daquela época. O que temos parecido hoje seria a escolha de um nome artístico, aquele que você escolhe mediante a como você quer que as pessoas te conheçam/chamem. Porém, naquele tempo a escolha do pseudônimo era devido a marginalização de ser reconhecido como humorista.

As coisas começaram a mudar para melhor na década de 30 com o rádio e na de 50 com a televisão. A linguagem dinâmica do humor combinava com a proposta do rádio, e na TV os programas humorísticos radiofônicos foram adaptados para programação televisiva, na qual roteiristas e atores já consagrados no rádio fizeram sua transição para as emissoras, na qual ao passar dos anos produções humorísticas próprias começaram a ser produzidas. A rede Globo foi uma das maiores produtoras desse gênero, trazendo estrelas até hoje consagradas como Renato Aragão, Dercy Gonçalves, Chico Anysio e Jô Soares.

A partir disso, o humor foi ganhando mais notoriedade e espaço tanto no teatro como na televisão e na internet, seja nos palcos em peças e stand-up comedy, em programas televisivos como *talkshows* e séries, ou online por meio de vlogs, webséries e redes sociais. Contudo, o humor daquela época até meados da última década foi diferente do que é aceito hoje, e isso vem junto com a internet. Algo também abordado no artigo “O que há por trás do riso: a história do humor brasileiro e as projeções sobre o seu futuro”. A autora comenta:

Na última década vimos um aumento exponencial de pessoas verbalizando suas reivindicações referentes a inúmeras mazelas sociais enfrentadas no Brasil. A maioria delas sempre foi objeto de zombaria em diversos discursos humorísticos, mas as parcelas da população atingidas por tais comentários têm se mobilizado para conscientizar todos sobre as microagressões presentes no humor. Essa mudança de comportamento do público receptor do humor fez com que os produtores do conteúdo humorístico percebessem que para continuar no mercado cultural precisavam mudar seu discurso. (GUANDALINI, 2017, p. 10)

Com a ascensão da internet, essas pautas foram tomando maiores proporções, e ridicularizar elas ou cometer qualquer tipo de racismo, homofobia e machismo dentro do

humor, não é mais permitido. Muito disso se vem graças a internet, pois as gerações de hoje, conhecidas como Y (geração digital) e Z (geração da internet), cresceram no ciberespaço, nele estão acostumando a buscar informações, investigando e tomando conhecimento pelos assuntos e diversidades que nos rodeiam, “estão acostumadas a conviver com pessoas de todos os tipos, abraçam as diferenças de sexo, raça, religião, nível cultural e socioeconômico, ou capacidade física” (NICOLAI-DA-COSTA, PIMNETEL, 2011, p.10). O termo “cancelamento na internet” hoje se faz presente no vocabulário de todo mundo que habita esse mundo online. Para se ter noção, “a palavra “cancelamento” foi considerada como o termo do ano de 2019 pelo Dicionário Macquarie, responsável por eleger expressões que mais moldaram o comportamento humano” (BARBOSA, SPECIMILLE, 2020, p. 1). No artigo “A cultura do cancelamento, seus efeitos sociais negativos e injustiças”, escrito por Breno da Silva Chiari, Guilherme Araujo Lopes, Hiram Godoy Santos e João Pedro Gindro Braz, é abordado essa recente mas tão forte expressão:

No mundo da internet, principalmente na plataforma das redes sociais, é fácil termos que determinada pessoa foi cancelada. O nome se originou em casos que artistas ou pessoas comuns que por descuido ou por se manifestarem mal acabaram sofrendo ataques na web, trazendo complicações para a vida pessoal e digital. Não se sabe ao certo a origem da cultura do cancelamento, mas sabe-se que o movimento tomou força a partir de 2017 em Hollywood e as primeiras pessoas a serem atacadas foram astros e grandes “influencers”. (CHIARI; LOPES; SANTOS; BRAZ, 2020, p. 2)

Desse modo, o humor não se encaixa mais nos padrões em que se firmaram, principalmente com a ascensão dessa nova era digital, e com isso, permitiu também uma nova geração de humoristas, “isso porque a internet possibilita o surgimento de novas formas de produzir e veicular humor. O gênero se torna cada dia mais acessível tanto para quem quer consumi-lo quanto para quem quer executá-lo” (GUARLINI, 2017, p.10). As pessoas que antigamente eram os alvos das piadas feitas por esses humoristas, são as que agora estão na plataforma ganhando sucesso e seguidores cada vez mais. Como dito anteriormente, até profissionais que não são da área do humor, utilizam dele para passar seus conteúdos, saberes e, conseqüentemente, tornando-se influenciadores digitais. Mas será que todo mundo pode fazer humor?

No livro “segredos da comédia stand-up”, escrito pelo comediante Léo Lins, o autor começa afirmando que sim, todo mundo pode escrever piadas, pois envolve um processo mental que segue determinadas regras. Porém, traz também o fato de que algumas pessoas nascem com predisposição para fazer piadas, sejam elas feitas na família ou na escola, lugares no qual a maioria das crianças passa o seu tempo, algo que me familiarizo. Passar pelos tempos escolares não é fácil, além de toda pressão em crescer sendo alguém que tira boas notas em todas as matérias e assim vir a ser um adulto inteligente que tenha um bom futuro profissionalizante, temos que lidar com outras crianças/adolescentes, os quais muitas vezes podem ser cruéis. Sim, uso a palavra cruel, pois é no período de formação escolar que lidamos com certas vivências que por muitas vezes podem desencadear problemas psicológicos, em sua maioria, causada por outros colegas da escola. O famoso bullying, que acontece desde sempre, na qual exista a convivência de muitas crianças no mesmo círculo social, mas ganhou mais notoriedade e atenção na última década. Mesmo só me assumindo áqueles em minha volta como homossexual aos meus 18 anos, já ouvia desde os meus 5 anos comentários sobre a minha sexualidade, mesmo eu nem sabendo direito o que tudo aquilo significava. Porém, ao mesmo tempo, sempre fui uma criança/adolescente que me expressava muito, gostava de conversar e fazer piadas era algo que fazia parte de mim, em quaisquer ocasiões, se algo acontecesse, minha cabeça automaticamente já gera um comentário ou cena referente aquilo, que em sua maioria, são engraçadas e faz quem estiver ao meu redor, rir. Portanto, independente de onde eu estivesse, sempre teria alguém rindo das minhas palhaçadas, me tornei o palhaço da turma, desse modo, não sofria bullying, como tantos outros colegas meus sofriam.

O autor comenta que ele também era o palhaço da turma, e muitas vezes o palhaço da turma, como ele, é o que pratica bullying, criando apelidos ou zoando jeitos e fisionomias dos colegas. Algo que não me identifico, será se por crescer ouvindo comentários sobre minha sexualidade me fazia não comentar particularidades dos meus colegas, ou simplesmente esse não é o meu jeito de fazer humor? De qualquer forma, é muito melhor fazer todos rirem com você, por causa de você, do que de algo sobre alguém que na verdade foi você quem falou.

Mas essa predisposição que o autor comenta, tem a ver com dom, talento, ou vocação? Léo Lins escreve em seu livro:

Entendo a vocação como sendo um chamado, motivado pelo prazer de realizar determinada tarefa. Uma pessoa pode ter vocação para o canto, desenho, pintura, matemática. O dom é a facilidade para realizar uma tarefa, uma dádiva divina; você nasce ou não com ele. É possível ter vocação para o desenho, mas não possuir o dom para isso. Nesse caso, precisamos desenvolver a habilidade de desenhar por meio de esforço e dedicação. E, dessa forma, adquirir talento para o desenho, pois o talento pode ser desenvolvido. Algumas pessoas têm dom para a comédia, ou seja, têm facilidade para criar piadas. Caso esse dom não seja estimulado, é possível que alguém com menos capacidade instintiva tenha mais sucesso trabalhando com humor por meio da dedicação e do esforço, desenvolvendo sua habilidade. (LINS, 2014, p. 14)

A vocação vem daquele sentimento de prazer e felicidade em fazer algo engraçado, e como resposta fazer as pessoas rirem, de nada é o humor sem o público e seu riso. Já o dom, vem daquela frase “você nasceu pra fazer isso”, algo que sinto que nasci exatamente e unicamente para isso, já tentei me encontrar em outros cursos e caminhas profissionais, e nada me alimenta nem um pouco sem ser fazer humor. Mas só ter ele de nada adianta, assim como qualquer outro dom, é necessário estudo, prática, esforço, interesse e dedicação, ou seja, o talento. Um bom comediante também é um bom estudioso, e “indivíduos que seguem sua vocação, possuem o dom para realizá-la e se eles se dedicarem a aprimorar seu talento estão fadados ao sucesso”. (Lins, 2014, p. 14)

A principal característica de um comediante é uma mente criativa, ou seja, a capacidade de ir além do óbvio e analisar situações de diferentes perspectivas. Escrever piadas para um stand-up comedy é diferente de criar esquetes para uma plataforma online com pouco tempo de duração. Porém, elas funcionam da mesma forma, só que com estratégias e passos diferentes. Um comediante que cria cenas no TikTok conseguiria fazer um texto de stand-up comedy e vice-versa. Contudo, isso não significa que fará sucesso nos dois, porém é possível em cada um deles aprender e estimular o processo de criação para exercê-los e chegar na(s) piada(s), assim como em qualquer outra área do humor.

O humor está cada vez mais em alta, principalmente com o enorme aumento do uso das redes sociais na nova revolução digital, em sua maioria nos aplicativos TikTok, Youtube e Instagram. Comediantes de stand-up comedy, que fazem suas performances ao vivo e para o público, passaram a publicar em suas redes pedaços ou pequenas cenas que apresentam em seu número. Além de atualmente ser mais fácil criar conteúdo e publicá-los na internet, fazendo um desconhecido em pouco tempo ter seguidores e assim ganhando notoriedade e

sucesso, o humor passou a ser uma parte importantíssima dessas redes, na qual empresas e marcas utilizam dele ou de quem faz ele, para vender ou viralizar seus produtos. No texto “A influência do humor para as vendas pelo instagram”, a autora Neusa Pavão comenta sobre esse fenômeno:

A qualidade das postagens, a frequência e a presença on-line tornam-se indispensáveis na propaganda boca a boca virtual dos tempos que estamos vivendo, com as novas tecnologias, fazendo surgir novas autoridades e celebridades, desta vez mais próximas, mais íntimas de qualquer cidadão. Uma nova moeda, de alto valor, surge no mercado, que está sendo tomado por novos consumidores, advindos da geração Y, com suas habilidades em tecnologias e outras formas de interações ou de comunicação por meio das redes sociais. Essa moeda é o humor, como elemento que agrega, que une e cria vínculos sociais, além de despertar uma curiosidade sobre a marca. (PAVAO, 2020, p. 27)

Para empreender e continuar as dinâmicas do comércio nessa nova era, é preciso aprender as novas formas de linguagem, tanto tecnológicas quanto humorísticas, desse modo, aperfeiçoando a linguagem com o público. E o público gosta de rir, é necessário gargalhar, sempre foi. O humor nunca foi tão grande como antes em questão de popularidade, é mais fácil encontrar conteúdo cômico e assim encontrar aquilo que te faz rir, se identificando ou apenas gostando. Cada indivíduo tem um senso de humor próprio, podendo o riso ser provocado por inúmeros fatores, como algo familiar, extremo, chocante, ou até uma bobagem. E são com esses diversos mecanismos e diferentes tipos de humor que faz com que cada pessoa, dependendo do seu senso de humor, goste do trabalho de alguém e assim passe a consumi-lo. Isso explica por que uma piada ou humorista pode ser engraçado para uma pessoa, mas não tenha graça para outra.

Com todas essas redes sociais trazendo quem está no palco para as telas de smartphones e computadores, onde fica o teatro na nova era da internet? No artigo “A relação entre Teatro e Internet: tensionamento do tempo e do espaço do acontecimento teatral”, os autores Mariana Lima Muniz e Mauricio Andrade Rocha a fim de contemplar a diversidade da relação entre Teatro e Internet, trazem duas divisões do que pode ser encontrado nesse âmbito. São elas: a internet como lugar de pesquisa e discussão que se consolida como um lugar de formação e acesso; a divulgação do teatro contemporâneo e a internet, ou a conectividade e interatividade da web, como elemento cênico-dramatúrgico da cena contemporânea.

No primeiro, os autores trazem como exemplo: Enciclopédia Itaú Cultural de Teatro, Portal Primeiro Sinal, Portal ABRACE, Plataforma SEER, Página web oficial de grupos, Material de divulgação de espetáculos no Youtube, entre outros. Já no segundo, as experiências práticas: *Dios está muy lejos* (Luis Araújo – Espanha), *Links* (Omar Galván e *Improcrasch* – Argentina/Espanha), *Play me* (Rodrigo Campos – Brasil/MG). O artigo se aprofunda no segundo tópico devido às limitações de extensão do primeiro, mesmo sendo um assunto atual e interessante.

Em “*Dios está muy lejos*”, do dramaturgo espanhol contemporâneo Luis Araújo, vários personagens estão presentes fisicamente na cena, porém apenas se encontram em espaços metafóricos, conectados pelas mídias sociais na internet, lugar no qual interagem entre si somente através da realidade virtual, estabelecendo uma profunda conexão via web, mesmo sem nunca terem se conhecido pessoalmente.

Links é um espetáculo de improvisação teatral criado por Omar Galván junto à Companhia argentina de Improvisação, *Improcrash*. Apresentado duas vezes em Belo Horizonte e uma vez em São Paulo, dentro da programação do FIMPRO 2011. Ao entrar no teatro, o público escreve frases ou palavras que são recolhidas por quatro atores e um VJ, que posteriormente as sorteiam em um recipiente e são lidas em voz alta. A frase sorteada é procurada na caixa de busca do Youtube no computador, que está conectado a um projetor que transmite a imagem a uma tela no fundo do cenário. Os vídeos encontrados sugerem histórias, personagens, temáticas, cenários, sensações, ritmos ou qualquer outro estímulo visual e auditivo que servem como motor inicial à improvisação dos atores.

Play me é uma *webvideoperformance* de 2012, estreou primeiramente em cartaz para o público presencial e, logo a seguir, sendo transmitida via live stream para o internauta. A obra discorre sobre um avatar, que pretende ser escolhido para morar em uma república de jovens. Cada situação representa uma espécie de prova que o avatar deve decidir submeter-se ou não. As alternativas são dadas ao público, o qual escolhe entre duas possibilidades. Aqui, os autores que assistiram as duas formas de apresentação, discorrem sobre a diferença entre elas:

Construiu-se um grande set de filmagem com detalhes minuciosos que davam a sensação de estarmos realmente dentro de uma república estudantil, espaço fictício da obra. Ironicamente, este espaço que nos pareceu tão cinematográfico ao vivo, perdeu bastante na transmissão via internet. Os detalhes se diluíram e via-se

apenas um excesso de representação e não uma realidade. O que nos pareceu muito real para o teatro, acabou imprimindo muita teatralidade na câmara. Algo similar ocorreu com as atuações. O foco da câmera acabou por revelar algumas fragilidades técnicas e expressivas que a presença ao vivo do ator não deixava transparecer. De maneira geral, a escolha do olhar pela câmera parece-nos haver reduzido a pluralidade de signos que o olhar livre do espectador presencial pôde percorrer durante o espetáculo. Entretanto, a forma de votar e a interatividade com a cena pareceu-nos mais bem lograda na versão na internet. Ao vivo, havia uma consulta ao público e cada um levantava seu cartão, essa ação parecia ter que ser conduzida pelos avatares. Na internet, a coisa se dava de forma bem mais fluida. A cena congelava e ouvia-se um tic-tac de relógio enquanto cada internauta apertava na sua opção preferida. A interatividade é um terreno mais comum na Internet que no Teatro. Na web, na forma como a interatividade se deu em Play Me, éramos todos anônimos, uma massa sem rostos que influenciava na ação fictícia como maioria, como grupo, não como individualidade. Ao vivo, víamos éramos vistos, levantamos nosso voto e nos expomos ao julgamento dos demais. (MUNIZ; ROCHA, 2016, p. 9)

Essa tensão entre teatro e internet “permite que o teatro repense seu lugar na contemporaneidade e permaneça em crise, reinventando-se” (MUNIZ, ROCHA, 2016, p.12). Os autores ainda se questionam sobre o que diferenciaria a presença real da presença virtual. O qual tentam responder com a corporeidade. Quem nunca ouviu que o que nos faz ir ao teatro é o sentimento de estar em companhia e ter a sensação de comunidade? O presencial é muito forte e se faz necessário, porém, com a nova era digital, a internet está cada vez mais criando esse mesmo sentimento de comunidade, ainda mais no TikTok. Grupos são criados ali dentro, formados pela afinidade em assuntos, humor, jeitos de agir e conviver, principalmente nesses dois últimos anos, em que com o isolamento social, causado pela COVID-19, o único tipo de contato era o online. A geração Y é a que está se moldando dentro dessa rede social, e as crianças, que serão a nova geração de adultos, também já estão se inserindo dentro dela, onde mesmo acompanhada pelos pais, querem fazer parte, até porque, a sociedade faz.

A forma de criar dentro do Tiktok, acontece de forma que o criador é autor do próprio texto, sendo desenvolvido com base na sua experiência e no entendimento de si, além da cultura e do mundo em que vivemos. Pode-se ainda mentir ou corrigir a própria experiência, refazendo suas histórias do modo que quiser. Muito parecido com o que encontramos no teatro, no chamado “devised theatre”, ou como chamaremos aqui de “teatro processual”,

nomeado assim pela professora doutora Maria Brígida de Miranda. No texto “Ensinando encenando devising”, o autor Alexander Kelly explica esse termo:

No teatro tradicional, o texto dramático é o ponto de partida, e o processo de ensaios consiste em passar para o palco uma interpretação desse texto. No devised theatre, qualquer outro elemento pode ser o ponto de partida: um tema, uma imagem do palco, uma ideia sobre como envolver o público, uma tarefa que se propõe aos performers. O trabalho de devising possibilita – na verdade, exige – dos performers uma contribuição criativa para o projeto como um todo, permitindo-lhes um investimento maior no trabalho. (KELLY, 2004, p. 1)

O teatro processual é uma forma de criação que pode surgir de qualquer tema. O termo é utilizado “para definir um procedimento de criação teatral, que pode partir de qualquer estímulo conceitual, material ou temático, e que não objetiva a montagem de um texto teatral previamente definido” (MESQUITA, 2018, p.288). Assim como o aplicativo TikTok, é um local em que se divide experiências. É possível usar o vídeo de outro usuário para participar daquela história ou criar uma nova, fazendo duetos, assim também como se inspirar em cenas e esquetes para a criação da sua própria. Inclusive, os vídeos que mais fazem sucesso dentro da plataforma são aqueles em que muitas pessoas passam pela mesma situação ou agem da mesma forma apresentadas ali (Figura 1). O que nos leva ao que foi falado anteriormente, esse sentimento de pertencimento e afinidades com o que outros usuários passam em suas vidas.

Figura 2 - print dos comentários em um vídeo sobre convivência com os pais



Fonte da imagem: *TikTok* de Vitor Cassettari

Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMexgRH8v/>. Acesso em: 13 ago 2021.

Ao passo que a internet se torna algo cada vez mais comum na vida dos cidadãos, que tipo de mudanças ela poderá fazer na sociedade nos próximos 10, 20, 30 anos? Que tipo de comunidade nos tornaremos? Nos basta seguir e nos aprimorar com as novidades e continuar aprendendo com elas.

REFERÊNCIAS CITADAS

BARBOSA, Otavio L.; SPECIMILLE, Patricia. A internet nunca esquece. **Revista PET Economia**, Ufes, v. 2, dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/peteconomia/article/view/33803/22539>. Acesso em 11 ago. 2021.

CDP PASSO FUNDO. **Geração micro-ondas**: “quero quente e quero agora”. Disponível em: <https://cdlpassofundo.com.br/reuniao-almoco/geracao-micro-ondas-quero-quente-e-quero-agora/>. Acesso em: 10 ago. 2021.

CHIARI, Breno da S.; LOPES, Guilherme A.; SANTOS, Hiram G.; BRAZ, Pedro G. A cultura do cancelamento, seus efeitos sociais negativos e injustiças. **ETIC - Encontro de Iniciação Científica**, v. 16, n. 16, 2020. Acesso em: 11 ago. 2021.

G1. **Casos de coronavírus no Brasil em 17 de março**. Março, 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2020/03/17/casos-de-coronavirus-no-brasil-em-17-de-marco.ghtml>. Acesso em: 2 março 2021.

GUANDALINI, Izabela G. **O que há por trás do riso: a história do humor brasileiro e as projeções sobre o futuro**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, 2017. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2017/resumos/R12-2266-1.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2021.

KELLY, Alexander. **Ensinando encenando devising**. Estudos Aplicados. Sinais de cena 2, 2004. Acesso em: 7 ago. 2021.

LINZ, Leonardo. **Segredos da comédia stand-up**. São Paulo: Panda Books, 3 dez. 2015.

MESQUITA, Priscila de A.; DA SILVA, Rosimeiri. (Em) Companhia de Mulheres - Coletivo de Pesquisa Teatral Feminista: dialogando com a crítica feminista. **Urdimento**, Florianópolis, v.3, n.33, p. 277-295, dez. 2018. Acesso em: 7. ago. 2021.

MONTEIRO, Jean C. da Silva. TikTok como novo suporte midiático para a aprendizagem criativa. **Revista Latino-Americana de Estudos Científico - RELAEC**. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/ipa/article/view/30795>. Acesso em: 2 fev. 2021.

MUNIZ, Mariana L.; ROCHA, Maurilio A. A relação entre teatro e internet: tensionamento do tempo e do espaço do acontecimento teatral. **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: 10 ago. 2021.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana M.; PIMENTEL, Mariano. **Sistemas colaborativos para uma nova sociedade e um novo ser humano**. Disponível em: <https://sistemascolaborativos.uniriotec.br/wp-content/uploads/sites/18/2019/06/SC-cap1-sociedade.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2021.

PAVÃO, Neusa. **A influência do humor para as vendas pelo instagram**. Uniedusul Editora, Paraná, 2020. Disponível em: <https://www.uniedusul.com.br/wp-content/uploads/2020/08/E-BOOK-A-INFLU%C3%8ANCIA-DO-HUMOR-PARA-AS-VENDAS-DO-INSTAGRAM.pdf>. Acesso em: 11 ago. 2021.

ROCHA, Bruno A. B.; LIMA, Fernando R. de S.; WALDMAN, Ricardo L. Mudanças no papel do indivíduo pós-revolução industrial e o mercado de trabalho na sociedade da

informação. **Revista Pensamento Jurídico**, São Paulo, v. 14, n. 1, jan./jul. 2020. Acesso em: 11 ago. 2021.

TIKTOK (@vitor_cassettari). “**Convivendo com nossos Pais**”. Publicado em: 21 jan. 2021. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMexgRH8v/>. Acesso em: 13 ago. 2021.