

Shakespeare no *Twitter*: Romeu e Julieta em até 140 caracteres

Aline de Mello Sanfelici¹

Resumo

Este artigo analisa o projeto realizado pela companhia teatral Royal Shakespeare Company de levar ao Twitter uma reescrita da peça Romeu e Julieta, de William Shakespeare. O projeto consistiu em tornar personagens da peça usuários do microblog, e fazê-los recontar a clássica história com conteúdo e caracterização atualizados para o século 21. O presente artigo descreve e analisa a execução do projeto, discutindo seus aspectos positivos e problemáticos, e estabelecendo suas implicações para as relações entre teatro e tecnologia no futuro.

Palavras-chave: *Twitter*, Romeu e Julieta, Royal Shakespeare Company.

Abstract

This essay analyzes the project developed by the theatre group Royal Shakespeare Company of taking to Twitter a rewriting of William Shakespeare's play Romeo and Juliet. The project consisted in making the play's characters users of the microblog, retelling the classic story with content and characterization updated to the 21st century. The present essay describes and analyzes the carrying out of the project, discussing its positive and problematic aspects, and establishing its implications for future relations between theatre and technology.

Keywords: *Twitter*, Romeo and Juliet, Royal Shakespeare Company.

¹ Doutora em Letras / Literatura Inglesa e professora da UFPA

Introdução

O *Twitter*, frequentemente descrito como “o SMS da *Internet*,” é o famoso *microblog* eletrônico no qual usuários (ordinários ou celebridades) comunicam, em até 140 caracteres, absolutamente qualquer coisa – desde uma revolta em função de certa notícia, um comentário sobre o jogo de futebol, uma opinião a respeito de um novo escândalo político, e até mesmo o que está sendo feito para o jantar. Sendo o *Twitter* o que se chama de rede social virtual, basta tornar-se seguidor (*follower*) de um determinado usuário para acompanhar suas mini-declarações, chamadas *tweets*, e também comentá-las, criando-se, portanto, um tipo de interação imediata e ágil. O *Twitter* não tem limites em termos de seu alcance: criado em 2006, estima-se que hoje o *site* já possua mais de 300 milhões de usuários (dado de Junho de 2011), e a rede segue crescendo ano a ano. Evidentemente, por trás de tanto sucesso encontra-se uma série de críticas e desaprovações da proposta do *microblog*. Dentre estas, destaca-se o típico *tweet* de informações sem qualquer conteúdo significativo, e também o caráter vicioso da ferramenta, que faz com que alguns usuários não consigam desconectar-se e, além disso, acabem compartilhando mais do que dita o bom senso.

Talvez em uma tentativa de seguir as tendências atuais e manter-se modernizada, um inusitado usuário que recentemente aderiu ao *Twitter* foi a Royal Shakespeare Company (RSC). A celebrada companhia inglesa, que comemorou seu 50º aniversário em 2011, dedica-se majoritariamente a performances do cânone shakespeariano, mas também abre espaço para outros dramaturgos de renome, como Harold Pinter, Eugene O'Neill e Arthur Miller, e ainda novos escritores que se encontram na ativa nos dias de hoje e associam-se ao time de criação da companhia. Inegavelmente, a RSC tem prestígio internacional e carrega tanto o status de hegemônica quanto o

respeito associado ao seu nome. Como coloca Beth Osnes, a companhia mantém inabalável certo padrão de excelência nas suas performances, e os melhores atores ingleses ou foram treinados na RSC ou almejam trabalhar lá (OSNES, 2001, p. 286-287). Apesar de tamanha fama e sucesso, tudo indica que a companhia não é tão conservadora quanto possa parecer à primeira vista, e ambiciona conquistar novos espaços e públicos – mais especificamente, embarcando no mundo cibernético, e trazendo para ele seu dramaturgo preferido, isto é, o próprio William Shakespeare.

Em 2010, a RSC produziu em conjunto com a Mudlark, uma companhia de entretenimento para TV, *Internet* e celulares, um ousado projeto: durante o período de cinco semanas (entre abril e maio), seis atores da própria RSC atuaram no *Twitter* como personagens da peça *Romeu e Julieta*, substituindo falas clássicas do Bardo inglês por simples *tweets*. Cada ator criou um perfil de usuário para um dado personagem, e foi orientado a escrever *tweets* embasados na personalidade e sentimentos próprios do personagem *tuitado*. O projeto recebeu o nome de *Such Tweet Sorrow* (podendo ser traduzido para “uma dor tão *tweet*”), em um inteligente trocadilho com a frase shakespeariana “*such sweet sorrow*”, que no texto original fala da doçura da dor no momento de despedida dos jovens amantes. A empreitada da RSC/Mudlark resultou em (re)escrita de fatos centrais da peça de uma forma moderna e direta, com publicação em tempo real no *microblog*, a partir de orientações básicas dadas pelos escritores Bethan Marlow e Tim Wright durante cada dia de execução da performance virtual.

Para divulgar sua proposta, explicá-la melhor e ainda atrair seguidores, a RSC criou um *website* próprio para a empreitada (<http://suchtweetsorrow.com/>). Nesta página virtual é possível acessar dias específicos do projeto e ver o que foi postado na data escolhida, podendo-se, portanto, seguir a *timeline* desde o começo até o final da história. Pode-se, ainda, acessar a seção

“*The story so far*” (“A história até agora”), que resume através de um narrador observador os acontecimentos de cada dia do projeto. Desse modo, a própria RSC providenciou uma maneira de conectar (e, de certa forma, ordenar) os *tweets* dos atores sob a forma de uma narrativa, provavelmente a fim de garantir certa coerência de continuidade da história e facilitar o acompanhamento dos eventos. Por fim, a página virtual oferecida como suporte do projeto também traz informações da ficha técnica da produção, e fornece aos leitores um perfil em terceira pessoa de cada personagem (diferente do perfil postado por cada personagem no próprio *Twitter*).

Assim, aprendemos no *website* de divulgação o quanto os personagens desse novo *Romeu e Julieta* diferem da versão clássica e vivem no mundo de hoje, plugados e modernizados. Romeu, aos 19 anos, acredita na filosofia de “viver o momento,” mora com os pais sendo filho único, e não tem planos de sair de casa. Tem um emprego de meio turno e aproveita o tempo livre em um *pub* com Mercúcio, ou então jogando *Xbox*. Julieta, por sua vez, tem 15 anos, é extremamente obediente ao pai, e encontra conforto para sua solidão em *chats online*. Ela nunca teve um namorado, escreve músicas e toca guitarra, e é fã da série “Crepúsculo.” Jess, a irmã de Julieta, é estagiária em uma firma de direito, e tem com Julieta e Tibaldo uma relação de mãe e filho ao invés de irmãos – por isso seu apelido, *Nurse*. Mercúcio, por sua vez, mora sozinho, após seus pais terem se mudado para a França e lhe dado um elegante *flat* e uma mesada suficiente para manter um estilo de vida repleto de eventos sociais. Ele gosta de brigas, jogos de carta, maconha e musculação. Enquanto isso, Tibaldo Capuleto vive em um internato, e é revoltado contra toda sua família. Só há um lugar no qual Tibaldo sente-se bem: a *lanhouse* de Friar. Laurence Friar, o sexto e último personagem do projeto, tem 38 anos e passou a juventude viajando graças aos seus negócios como traficante de drogas. Friar permite que os clientes do *internet cafe* fumem no andar de cima da loja, e

almeja tornar-se uma figura importante na comunidade, trazendo valores liberais para a mesma.

A partir dessa caracterização básica dos personagens, os *tweets* começaram a ser publicados. Ao passo que os *tweets* foram, segundo a RSC, *livremente* inspirados em *Romeu e Julieta*, eles foram também improvisados, isto é, sem um roteiro fixo e anterior, apenas orientações do time de escritores. Além disso, sendo escritos por atores-usuários jovens e nascidos no que pode chamar-se “geração da *Internet*,” as mensagens que recontam a história clássica de Shakespeare no *microblog* alteraram enormemente o conteúdo e, principalmente, o estilo do texto original, a fim de encaixarem-se no contexto de recepção da Inglaterra atual (e por que não dizer do mundo cibernético sem fronteiras), e não da Verona elizabetana. Assim, o enredo desenvolvido em *Such Tweet Sorrow* foi atualizado para o século 21, com os personagens descrevendo seu cotidiano e, pouco a pouco, entre *tweets* sobre assuntos rotineiros e *tweets* mais reveladores, com declarações fervorosas de amor e ódio, foi-se estabelecendo a famosa história trágica de dois jovens apaixonados filhos de famílias rivais. Uma mudança fundamental em relação ao texto original seria a origem do ódio entre as duas famílias que, na versão *tuitada* da RSC, nasceu após um trágico acidente de carro entre Capuletos e Montéquios, e que tirou a vida da mãe de Julieta.

Para montar e atualizar a trama básica *tweet* por *tweet*, os usuários-personagens usaram não apenas os 140 caracteres permitidos pelo *Twitter*, mas também diversos outros recursos virtuais. Pelo *Youtube* foram postados vídeos que contribuíam para a caracterização dos personagens e de seu cotidiano. Julieta, por exemplo, publicou um vídeo mostrando seu quarto e focando em um retrato de sua mãe, Susan Capuleto, na ocasião dos dez anos de seu falecimento. A jovem depois postou outro vídeo no qual canta à capela uma música que escreveu para expressar sua alegria com a festa de aniversário que

estava por receber. Além do *Youtube*, houve postagem de fotos pelo *Twitpic*: Mercúcio publicou uma foto de Romeu embriagado e recebendo beijos de duas jovens em um *pub*; já a irmã de Julieta, Jess, publicou diversas fotos da festa de máscaras. Também o *Facebook* foi acessado, para a criação e convite público para um evento (no caso, o aniversário de 16 anos de Julieta, ao qual mais de 300 pessoas publicaram a intenção de “comparecer”). Até mesmo o *site* de rádio *last.fm* foi utilizado, para divulgação de músicas selecionadas para o baile de máscaras, incluindo sucessos de nomes atuais como Lady Gaga, Amy Winehouse e Franz Ferdinand, que figuram entre os artistas favoritos da aniversariante Julieta.

Além dos diversos recursos virtuais utilizados, os usuários-personagens da RSC interagiram uns com os outros por meio dos *tweets*. Para tanto, eles tornaram-se seguidores dos outros personagens, aprendendo (às vezes com más intenções) sobre o que estava acontecendo com cada participante da história. Os personagens dialogavam entre si e comentavam as atividades, declarações e postagens uns dos outros – e até bloqueavam um dado personagem, temporária ou definitivamente, para proteger sua privacidade. Esse tipo de interação entre os próprios personagens foi um dos principais fatores para o desenvolvimento da história, especificamente à medida que estabeleceu relações entre o que cada usuário-personagem dizia, fazia e publicava, e como isso impactava ou conectava-se com as atividades e declarações dos outros usuários-personagens.

Tão importante quanto a interação entre os personagens foi o fato de os atores envolvidos serem incentivados pela RSC a interagirem também com a audiência do projeto, expandindo a dimensão do mesmo para além do controle da própria companhia. A título de exemplo, alguns seguidores no *Twitter* deram sugestões quanto ao tema da festa de aniversário, e quando Julieta convidou seus seguidores a “comparecerem” ao baile usando máscaras

confeccionadas por eles mesmos, diversos usuários engajaram-se na “brincadeira” e publicaram fotos com máscaras improvisadas ou fotos pessoais antigas de ocasiões em que utilizaram máscaras na vida real. Em outro dado momento, Romeu, testemunhando uma briga entre seus pais, deliberadamente direcionou-se aos seus seguidores no *Twitter* e perguntou o que é o amor. Em ainda outra ocasião, após Romeu ter sido deixado de castigo, Mercúcio iniciou uma campanha chamada “Romeu livre” no *Twitter*, convocando seus *followers* a reforçarem o pedido de fim do castigo – as ocasiões citadas ganharam adeptos e proporcionaram troca de mensagens de Romeu e Mercúcio diretamente com o público real. Nesse sentido, pode-se dizer que um dos principais objetivos da produção foi alcançado, pois, como coloca o diretor artístico da RSC, Michael Boyd, a companhia sempre buscou colocar atores e espectadores juntos, e aproximar a audiência de Shakespeare (declarado em reportagem de Charlotte Newman).

Terminado o projeto, podemos tecer várias considerações, entre avaliações positivas e ressalvas ou críticas. Primeiramente, uma observação: Brian Feldman, diretor artístico da *Amway Shakespeare Opportunity*, parece ter sido o pioneiro em recontar Shakespeare via *Twitter*. Em 2009 ele realizou o “*Twitter of the Shrew*” (“O *Twitter* da Megera”), que contou no *microblog* o equivalente a uma cena-chave por dia da peça *A Megera Domada*. Esse projeto, no entanto, foi mais limitado em termos de recursos virtuais utilizados e também de tamanho (12 dias, apenas), e não teve tanta repercussão (*Such Tweet Sorrow* possui mais do triplo de ocorrências do que *Twitter of the Shrew* no *Google*), e isso se dá possivelmente por a *Amway* se tratar de uma companhia menos conhecida e com menor visibilidade.

Agora, algumas considerações. Apesar de não ser a primeira iniciativa de combinar Shakespeare com *Twitter*, o projeto da RSC deve ser louvado por sua criatividade e ousadia. Esse projeto certamente passa

a fazer parte da história de adaptações/apropriações de Shakespeare, bem como de Shakespeare em performance – mesmo que performance virtual. É interessante destacar também que *Such Tweet Sorrow* atraiu seguidores que não apenas acompanharam como também comentaram, engajaram-se e participaram *ativamente* da história, garantindo um caráter interativo em uma obra desenvolvida abertamente (isto é, com a possibilidade de edição a partir do *feedback* recebido). Deve-se louvar ainda o fato que o projeto inegavelmente proporcionou uma visão renovada (embora passível de críticas) da peça, como coloca Roxana Silbert, diretora da performance (em reportagem de Mark Prigg). Para Silbert, o projeto forneceu uma versão completamente nova de Romeu e Julieta, e há certo frenesi de se ver uma história excelente desdobrar-se passo a passo, momento a momento, conforme a mesma é escrita e *tuitada*.

Outro ponto a ser valorizado na empreitada refere-se às suas possíveis implicações para o meio teatral futuro. *Such Tweet Sorrow* desenvolve numerosas maneiras para a inclusão de tecnologia no fazer teatral, incentivando o uso de diferentes ferramentas cibernéticas para a criação de peças – vídeo, álbum de fotos, *tweets*, rádio, *chat*, etc. Com a inclusão de tais ferramentas virtuais, outra implicação do projeto é conseguir estreitar as possibilidades de criação *coletiva*, e não apenas entre os atores, mas destes em *parceria* com o público, uma vez que esse público comenta e assim, inevitavelmente, *participa* da própria criação do espetáculo. Além disso, a proposta da RSC também mostra como o desenvolvimento de um tipo de linguagem modernizada para textos clássicos pode atrair novas audiências – inclusive audiências jovens, principais usuárias do *Twitter*, e que poderiam ter pouco interesse ou encontrar dificuldade para conhecer textos clássicos em suas formas originais.

No entanto, olhando-se o *resultado* do projeto com mais detalhe, é necessário

que se faça alguns apontamentos críticos. Um primeiro aspecto problemático referente ao projeto deve-se a combinação potencialmente falha entre o *Twitter*, uma rede social e um dos meios mais rápidos de *divulgação pública de informações*, e uma peça justamente como Romeu e Julieta, notoriamente marcada por *falhas de comunicação*. Após Julieta aparentemente falecer, com a ajuda de Friar, o dono da *lanhouse*, é difícil acreditar que Jess e Friar conectaram-se no *site* “tarde demais” para avisar Romeu do plano (conforme publicado na seção *The Story So Far* no dia 11 de maio). Além disso, lembrando que os personagens são usuários do *Twitter* e supostamente pessoas do mundo real (que estudam, vão a *pubs* e *lanhouses*, fazem festa de aniversário, etc), é ainda mais problemático acreditar que o romance proibido entre pessoas de duas famílias inimigas seria exposto (e, portanto, colocado em risco) em uma página de relacionamentos! Ou, ainda, dificilmente alguém faria como Friar (em 12 de maio), que mandou uma mensagem *pública* para Julieta anunciando que o plano *secreto* deu errado. Um último exemplo dentro dessa mesma linha é ser inverossímil que Romeu (em 11 de maio), pensando sua amada estar morta, iria imediatamente *tuitar* seu sofrimento e anunciar seu suicídio no *site*. Em outras palavras, talvez pela in experiência no formato virtual utilizado e pela ânsia em “contar a história,” os personagens publicaram *tweets* extremamente não-realistas, apenas para garantir que a “informação” seria dada.

Um segundo aspecto passível de críticas refere-se às transformações ocorridas em termos de linguagem. No processo de apropriação dos fatos básicos da trama para serem recontados de forma modernizada (a fim de proporcionar uma comunicação efetiva com o público alvo), é inegável constatar que, além de certa banalização da linguagem, também ocorreram perdas, especificamente em termos de poesia, estilo, nuances, sutileza, suspense e caracterização. Sem esses elementos, que

possuem um papel imenso em contribuir para a grandeza da qualidade da obra shakespeariana, pode-se argumentar que a obra desenvolvida no *Twitter* tornou-se menor, isto é, menos gloriosa ou engenhosa. Além disso, o texto criado na performance *online* transformou-se em uma narração explícita e urgente, na maior parte das vezes. Assim, constata-se que há uma boa trama, porém a mesma não foi desenvolvida e *mostrada* de forma instigante e criativa, e foi, ao invés, meramente *contada*, e com linguagem precária e até mesmo duvidosa, se comparada com o brilho e majestade da linguagem no texto original.

A fim de justificar o argumento de que a linguagem foi banalizada e trouxe perdas significativas para *Romeu e Julieta* na sua versão *online*, apresento a seguir algumas ocorrências, traduzidas livremente, das liberdades desenvolvidas com a linguagem. Apenas para reiterar, essas liberdades são problemáticas *não* por elas mesmas, mas especialmente por impedirem a poesia, a sutileza e o suspense tão bem orquestrados por Shakespeare, e por fazerem a produção em debate uma mera narração, irreal e difícil de acreditar ou emocionar. Eis os exemplos selecionados: “me sentindo muito muito sonolenta... mal posso esperar para ver *Romeu*” (*Julieta*, em 11 de maio), “miiiiiiiiisture leite e whisky e você terá... leisky ouuuuuu whiste... hahaha” (*Julieta*, em 11 de maio), “vejo que você fez as pazes com seu amigo, seu bundão!” (*Tibaldo* para *Mercúcio*, em 3 de maio), “de saco cheiooooo...” (*Romeu*, em 7 de maio), “ATENDA SEU TELEFONE! Ele atacou a mim e ao *Mercúcio*. Ele matou meu melhor amigo na frente dos meus olhos. Achei que ele iria me matar. Por favor!” (*Romeu* para *Julieta*, em 6 de maio), “suas palavras estão me fazendo vomitar cada vez que as leio” (*Jess* para *Friar*, em 30 de abril), “que diabos está acontecendo? O que você está fazendo? LARRY, FAÇA ALGO!” (*Jess* para *Friar*, em 3 de maio), e “estou horrivelmente apaixonada... minha cabeça está ficando toda deformada...” (*Julieta*, em 11 de maio).

Os exemplos citados mostram claramente como o conteúdo e estilo original de Shakespeare foram retorcidos e banalizados, e como *Romeu e Julieta* na reescrita via *Twitter* tornou-se um texto mais ordinário, cujo grau de esmero e qualidade linguística é significativamente menor em relação ao texto original. Ainda assim, é essencial lembrar que o projeto em discussão entrou em um terreno pouquíssimo explorado (aquele que une o Bardo inglês e *Twitter*), e talvez por isso mesmo o projeto seja frágil e tão suscetível a problemas e críticas. Em outras palavras, uma proposta como *Such Tweet Sorrow* merece ser reconhecida por sua criatividade e ousadia, mas certamente ela exige ainda uma dose de refinamento para vir a ser executada mais satisfatoriamente. Em resumo, portanto, a proposta da RSC é brilhante, porém deve ser amadurecida, isto é, ela deve aprender a lidar melhor com seu formato, escopo e potencial.

Finalmente, a título de conclusão, sabe-se que a RSC sempre foi desafiada pelo peso do mito de Shakespeare (CHAMBERS, 2004, p. 115), principalmente em função do senso comum de que a companhia é uma entidade supostamente indispensável para o entendimento da obra shakespeariana (CHAMBERS, 2004, p. 123). Assim, parece persistir certa expectativa cultural em torno de quais novas cores e formas a RSC conseguirá encontrar para o Bardo inglês. Nesse sentido, Chambers (2004, p. 191) questiona a possibilidade de a companhia saber regenerar-se no centro das possibilidades de criatividade teatral. Ao que tudo indica, e apesar das críticas e ressalvas destacadas, parece que *Such Tweet Sorrow* responde positivamente a esse questionamento, sendo um projeto que, mesmo requerendo revisão, é, sim, um exemplo a ser seguido.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- CHAMBERS, Colin. *Inside the Royal Shakespeare Company: creativity and the institution*. London and New York: Routledge, 2004.
- NEWMAN, Charlotte. *The Bard goes digital: Such Tweet Sorrow*. New Statesman, Londres, Abril 2010. Disponível em: <http://www.newstatesman.com/blogs/cultural-capital/2010/04/performance-production> Acesso em 10 Jan 2011, 10h00.
- OSNES, Beth. *Acting: an international encyclopaedia*. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2001.
- PRIGG, Mark. *RSC uses Twitter to 'perform' Romeo and Juliet scenes*. London Evening Standard, Londres, Abril 2010. Disponível em: <http://www.thisislondon.co.uk/standard/article-23823525-rsc-uses-twitter-to-perform-romeo-and-juliet-scenes.do> Acesso em 10 Jan 2011, 12h00.