

# Urdimento


REVISTA DE ESTUDOS EM ARTES CÊNICAS  
E-ISSN 2358.6958

## Corpos em deriva: os labirintos e narrativas da internet em *O sol desapareceu*

Lucas Miyazaki Brancucci  
Lívia Machado

Para citar este artigo:

BRANCUCCI, Lucas Miyazaki; MACHADO, Lívia. Corpos em deriva: os labirintos e narrativas da internet em *O sol desapareceu*. **Urdimento** – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 4, n. 53, dez. 2024.

 DOI: 10.5965/1414573104532024e112

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



A Urdimento esta licenciada com: [Licença de Atribuição Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) – (CC BY 4.0)



## Corpos em deriva<sup>1</sup>: os labirintos e narrativas da internet em *O sol desapareceu*

Lucas Miyazaki Brancucci<sup>2</sup>

Lívia Machado<sup>3</sup>

### Resumo

Partindo de uma perspectiva performativa, este artigo aborda a relação entre narrativa e dramaturgia no teatro contemporâneo a partir da peça *O sol desapareceu* (2023), dirigida por Janaina Leite. O objetivo é analisar aspectos narrativos da dramaturgia contemporânea e procedimentos de deriva como dispositivos de criação cênica tanto no deslocamento pela internet, quanto pela cidade. Abre-se a ideia de se pensar a virtualidade como campo/gênese de fabulações para o narrar cênico.

**Palavras-chave:** Narrativa. Deriva. Dramaturgia contemporânea. Internet.

## Dérive bodies: labyrinths and narratives of the internet in *The sun vanished*

### Abstract

From a performative perspective, this article addresses the relationship between narrative and dramaturgy in contemporary theater based on the play *The sun vanished* (2023) directed by Janaina Leite. The aim of this study is to analyze narrative aspects of contemporary dramaturgy and the procedures of *dérive* as a device for scenic creation, both in displacement through the internet and through the city. The article also proposes a reflection about virtuality as a field/genesis of fabulations for scenic narration.

**Keywords:** Narrative. Dérive. Contemporary dramaturgy. Internet.

## Cuerpos a la deriva: los laberintos y narrativas de internet en *El sol desapareció*


### Resumen


Desde una perspectiva performativa, este artículo aborda la relación entre narrativa y dramaturgia en el teatro contemporáneo a partir de la obra *El sol desapareció* (2023), dirigida por Janaina Leite. El objetivo es analizar los aspectos narrativos de la dramaturgia contemporánea y procedimientos de deriva como dispositivos de creación escénica tanto en el desplazamiento por internet como por la ciudad. Se abre la idea de pensar la virtualidad como campo/génesis de fabulaciones para la narración escénica.

**Palabras clave:** Narrativa. Deriva. Dramaturgia contemporánea. Internet.

---

<sup>1</sup> Revisão ortográfica, gramatical e contextual do artigo realizada por Lucas Miyazaki Brancucci. Mestrando em Estudos Comparados em Literaturas de Língua Portuguesa da Universidade de São Paulo (USP). Graduação em Letras pela USP.

<sup>2</sup> Mestrando em Estudos Comparados em Literaturas de Língua Portuguesa da Universidade de São Paulo (USP). Graduação em Letras pela USP. Escritor e performer. ✉ [lucas.brancucci@usp.br](mailto:lucas.brancucci@usp.br)  
📍 <http://lattes.cnpq.br/4702510283121358>  <https://orcid.org/0009-0006-3251-2547>

<sup>3</sup> Doutorado em Meios e processos audiovisuais pela Universidade de São Paulo (USP). Mestrado em Comunicação e Sociedade pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Graduação em Comunicação Social na UFJF. ✉ [liviamachado@alumni.usp.br](mailto:liviamachado@alumni.usp.br)  
📍 <http://lattes.cnpq.br/1743144632624168>  <https://orcid.org/0000-0002-7305-7820>

## Performar, narrar, dissociar

Em análises seminais de peças brasileiras na virada do século XX e início do século XXI, Silvia Fernandes (2010, 2011) observa como certas alterações nos modos de conceber e abordar o texto dramático configuram partes estruturantes do que se depreende por *teatralidades contemporâneas*. Ao elaborar as especificidades que envolvem o conceito de performance na cena contemporânea, a autora situa o lugar do processo distanciando-o de diretrizes que exploram a cena a partir da centralidade do texto dramático: “a performance nunca é um objeto ou uma obra acabada, mas sempre um processo, por estar ligada ao domínio do fazer e ao princípio da ação” (Fernandes, 2011, p.16). Daí que, na esteira de discussões sobre dramaturgia contemporânea enquanto “texto performativo”/“texto cênico”<sup>4</sup>, Fernandes pontua fenômenos que relativizam a predeterminação entre acontecimento cênico e escrita dramática. É o caso de obras de “intensa fisicalidade” (Fernandes, 2010, p. 107) cuja dramaturgia opera para além da dimensão verbal, ou também, em outra instância, de encenações que incorporam textos narrativos oriundos de outras mídias como um “material de composição”, enfatizando assim a autonomia literária da palavra e visando a abertura para “construção de estratégias espaciais complexas” (Fernandes, 2010, p. 163).

Tal contágio da cena com formas enunciativas não-dramáticas advém no intuito de dispor de “processos narrativos” que expressem “novas contradições da realidade” (Fernandes, 2010, p. 154). Nesse sentido, a elaboração do narrar em cena não opera apenas a nível do relato de uma história, mas como fenômeno que propõe um *continuum* das ações e sublinha o modo mesmo em que estas são pensadas e percebidas.

Em convergência com tais modos híbridos de usar o texto enquanto “impulso provocador” da cena, Stephan Baumgärtel (2010, 2012) ensaia sobre como certas dramaturgias, ao se centrarem na exposição da materialidade sógnica da palavra por meio de jogos poéticos e “arranjos perceptivos” (Baumgärtel, 2010), deflagram

---

<sup>4</sup> Cf. Féral, 2015, p. 245-267.



a dimensão social e política em cada situação cultural.

Mostra-se central, nesse movimento, a evidenciação da crise do discurso experienciada enquanto crise epistemológica, a contar da dissolução da ideia de personagem em Samuel Beckett e, na ausência mesma de personagens, das primeiras dramaturgias de Peter Handke: ambos os autores instilam na cena “experimentos formais que buscam colocar no primeiro plano da escrita a dinâmica psíquica e a sobredeterminação da personalidade humana por forças sócio-históricas” (Baumgärtel, 2012, p. 147). É também o caso dos projetos dramáticos como os de Heiner Müller, Valère Novarina, Sarah Kane, Rainald Goetz, Bernard-Marie Koltés, no contexto europeu, e Luis Alberto de Abreu, Christiane Jatahy, Grace Passô, dentre outros, no cenário brasileiro.

Se, observando tais dramaturgos, o pensamento em torno da materialidade textual no teatro contemporâneo é comumente assinalada em vista de seu alcance poemático/lírico<sup>5</sup>, é instigante o fato de que suas dramaturgias articulam um processo de desdramatização justamente nas proposições narrativas e lógicas sequenciais da montagem discursiva. Nesse sentido, tais textualidades incursionam no teatro figurações diversas da narração conferindo, em ressonância com a hipótese de Jean-Pierre Sarrazac, “mutações da forma dramática em termos de *devir rapsódico*” (Sarrazac, 2002, p. 102).

Situando-se nesse mesmo horizonte performativo e anti-dramático, este artigo analisa alguns dos procedimentos narrativos, em específico a deriva, presentes na peça *O sol desapareceu* (2023)<sup>6</sup>.

Resultado de processo iniciado no Núcleo de Pesquisa Fundo<sup>7</sup> — coordenado

---

<sup>5</sup> Mesmo no caso de apropriações de prosas ficcionais como material dramático, a composição escritural é geralmente pensada segundo sua potência de criar “imagens poéticas” (Cf. Paz, 2009), ou seja, próximos ao gênero lírico (em oposição ao épico/narrativo) tendo em vista os jogos e movimentos físico/verbais, as sonoridades do texto que operam uma “dança falada” e a dimensão paisagística/atmosférica que um texto instiga à cena.

<sup>6</sup> **Direção e concepção:** Janaina Leite. **Codireção e dramaturgia:** André Medeiros Martins. **Performance, pesquisa e textos autorais:** Ery Gabixi Caozito Baesse, Livia Machado, Lucas Guilherme Sollar, Lucas Miyazaki, Thais Della Costa. **Preparação corporal e sonoplastia:** Robs Wagner. **Assistência de sonoplastia:** Caíque Andreotti. **Iluminação:** Felipe Tchaça. **Confecção de adereço:** José Valdir Albuquerque. **Textos utilizados:** @rentune, @canalkleberiano, @cienciatododia, Radio Novelo Apresenta e Anonymous. **Realização:** Grupo XIX de Teatro, Núcleo Fundo e Lei de Fomento para a cidade de São Paulo.

<sup>7</sup> O Núcleo foi fundado pelo Grupo XIX de Teatro via 40ª Edição do Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a cidade de São Paulo.



por Janaina Leite (direção e concepção) e André Medeiros (dramaturgia e codireção) —, a peça investiga temas e materialidades oriundos da internet articulados enquanto vetores sócio-históricos da qualidade de presença em que corpos se expressam na atualidade. O eixo central da sua dramaturgia baseia-se na apropriação da narrativa *The Sun Vanished*, desenvolvida por Aidan Elliot e publicada no *Twitter* no formato de ARG (*Alternate Reality Game*<sup>8</sup>). Mas a justaposição não linear da dramaturgia também proporciona um fluxo cinestésico que se “dissocia” em diversos outros temas infiltrados no imaginário digital.

O objetivo da análise será situar como os procedimentos criativos — inicialmente experimentados de modo online e, posteriormente, testados no presencial — são instaurados a partir de materiais narrativos oriundos da internet. Relatos de *posts*, recortes informativos, dados do *modus operandi* de navegação de usuários em rede e outros signos do social e da experimentação estética da lógica online, parecem funcionar segundo elementos impulsionadores para uma dramaturgia performativa que articula e pensa o corpo em deriva.

### Do conceito de deriva: virtualidades entre a internet e o palco

Adentrar espaços — seja o urbano, seja o digital — tal qual uma livre “sondagem internética” pode ser um meio de criar sequências narrativas entre as telas e os palcos. Adentra-se as “abas”, públicas e privadas, da cidade, do teatro e das páginas online em fluxos de matéria, informação e energia. Tal dinâmica encontra especial convergência com o conceito de deriva.

Tendo como um dos principais teóricos o escritor marxista francês Guy Debord (1931-1994), deriva é um procedimento de pesquisa psicogeográfico comumente associado a relações entre arte e urbanismo. Propõe pensar a passagem por ambientes variados ligada a uma percepção do espaço urbano como labirinto e também como “afirmação de um comportamento lúdico-constructivo, o que opõe em todos os pontos às noções clássicas de viagem e de passeio” (Debord, 1993, p.27).

---

<sup>8</sup> As narrativas de ARGs caracterizam-se por uma experiência de imersão e engajamento que desafia os espectadores/jogadores a tomarem decisões e colaborarem com o andamento da história. Utilizam-se de diversas mídias interativas próprias do universo digital. Cf. Lopes (2009).

Assumir a aleatoriedade relacionada com o meio torna-se, portanto, fator determinante da experiência. No caso das cidades, é possível observar as “correntes constantes, pontos fixos e turbilhões que tornam o acesso ou saída de certas zonas muito difíceis” (Debord, 1993, p.27).

Gabriela Freitas (2020), por sua vez, atualiza a noção de deriva tendo em vista “reconfigurações do conceito de *flâneur* pelas práticas artísticas do caminhar na artemídia contemporânea” (Freitas, 2020). Opera, nessa lógica, uma ocupação propositiva e transmidiática do espaço urbano. Assim, para a pesquisadora de semiótica, a ação de “derivar”

sobrepõe ao traçado da cidade uma cartografia da experiência que dialoga com as subjetividades, partindo delas em direção ao coletivo. Tal sobreposição altera a forma de ver a paisagem, transformando o espaço em lugar – comportamento também diferente do *flâneur* (Freitas, 2020).

A deriva, por fim, pode ser entendida como uma “navegação” que atravessa os espaços digitais, cênicos e urbanos traçando um mapeamento de seus pontos de conexão e percepção possíveis entre corpo, inconsciente e espaço.

Da mesma maneira como a ideia de deriva está presente dentro e fora das telas, o conceito de virtualidade também ganha força para além do que acontece na lógica do online. Na contramão do senso comum que elabora com binarismos as diferenças entre real e virtual, o filósofo e sociólogo francês Pierre Lévy (1996) aproxima os dois campos, entendendo tal oposição como fácil e enganosa. Classifica o virtual como “campo complexo e problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização” (Lévy, 1996, p.16).

Sob esse enfoque, um dos exemplos sublinhados pelo autor é a própria relação com o texto escrito:

Tal é o trabalho da leitura: a partir de uma linearidade ou de uma platitude inicial, este ato de rasgar, de amarrotar, de torcer, de recosturar o texto para abrir um meio vivo no qual possa se desdobrar o sentido. O espaço do sentido não preexiste à leitura. É ao percorrê-lo, ao cartografá-lo que o fabricamos, que o atualizamos (Lévy, 1996, p.36).



No campo artístico, a deriva emergente no meio aleatório das cidades e das redes internéticas, pode ser então estetizada em termos de virtualidades sintonizadas no caminhar/olhar/escutar pelas ruas e *links* não visitados, textualidades de páginas desconhecidas de um livro ou de um site.

### Imergir: derivas das telas

Adentrando o material cênico e dramaturgicamente da peça ora analisada, uma primeira observação refere-se a procedimentos cênicos desenvolvidos no Núcleo Fundo em um primeiro momento, de caráter investigativo e teórico.

Nessa etapa, o Núcleo abordou a internet como território virtual comum a uma série de experiências corpóreas, psíquicas e textuais que atravessam a vida em sociedade na atualidade. Apenas de forma remota (via *Zoom*), os artistas criaram cenas a partir de uma multiplicidade de materiais emergentes na relação com as telas, *gadgets* diversos e derivas online. Por meio de gravações de tela, são expostos os fluxos livres das abas de diversos espaços da internet no intuito de estetizar imagem e som oriundos da relação com a mídia digital (buscas por notícias e vídeos específicos que caem em outros temas cada vez mais distantes do original, exploração de memes, investidas em canais pornográficos e *stalking* em perfis de redes sociais eram alguns aspectos comuns das gravações dos materiais do exercício e dispositivo criativo.)

Algumas temáticas oriundas desses materiais foram: vigilância e monitoramento; hackeamento; inteligência artificial; gamificação da vida; alienígenas e busca de vida em outros planetas; jogo de perspectiva entre micro (célula) e macro (corpo do universo); saúde mental e internet; *deep web* e suas formas de anonimato, agrupamentos, ilegalidade transgressão/perversão; narrativas virtuais de *creepypasta*<sup>9</sup>; teorias da conspiração e *fake news*; o avatar e seus arquétipos virtuais; o meme como modo de expressão, dentre outras.

Assim, as gravações de tela se estabeleceram como os primeiros procedimentos para dar a ver a corporalidade aquática advinda da internet: a narratividade que se cria de elementos improváveis e imprevisíveis na medida em

---

<sup>9</sup> *Creepypastas* são consideradas lendas urbanas da internet. São geralmente histórias bizarras ou de terror que ficaram famosas ao serem compartilhadas em diversos *blogs* e sites. Cf. Roy (2014).



que se navega e se busca — caindo de um *link* para o outro —, se aproxima da ação e da superficialidade de “surfear”.

Em termos de poéticas da cena, congregando temáticas e materialidades dessa etapa do processo, já evidencia-se “roteiros em deriva” que conduzem os artistas e espectadores à sensação de adentrar uma espécie de “zona de desfazimento” — da identidade de si, da dualidade entre real e ficcional, de uma certa concepção de realidade mundana. Posteriormente, parte desses materiais das gravações seriam traduzidos como narrativas/narrações feitas pelos artistas na peça de modo “presencial”.

### Emergir: derivas do Fora

Em etapa posterior do processo, quando do início da montagem da peça, o Núcleo passa a se encontrar presencialmente em todos os ensaios tendo em vista o combinado prévio de não utilizar telas ou projetores, operando com o mínimo possível de recursos multimídia. Portanto, depois de um primeiro processo de imersão em telas, o que acontece somente nas redes digitais passa a funcionar como material de pesquisa para o presencial.

Nestes encontros, os performers são então impelidos a trazer toda a bagagem teórica, imagética e televisiva das experiências em deriva nas telas para a sua dimensão tátil e analógica, como se se buscasse uma “biologia actante” do digital para se dimensionar, na concretude presencial dos corpos, a experiência específica emergente na relação com o ciberespaço.

Sob esse prisma, o espetáculo se estruturou em duas partes: uma que se inicia em cinco diferentes estações de metrô da cidade de São Paulo — Barra Funda, Sé, Trianon-MASP, Japão-Liberdade e Armênia —; e outra que ocorre na sede do Grupo XIX de Teatro, no galpão da Vila Maria Zélia.

Na parte inicial, o público geral da peça é então dividido entre os cinco artistas performers que partem dos diferentes pontos de encontro da cidade e fazem uma “deriva guiada” por meio da qual associa-se assuntos diversos das pesquisas de cada performer: teorias conspiratórias e alienígenas, gamificação, relatos históricos sobre os bairros, transporte urbano, pornografia. Mas, durante o percurso, os





artistas possuem a função de também contar todos uma mesma história, uma lenda urbana também tida como *creepypasta*. Trata-se da lenda urbana do “cachorro morto na mala”<sup>10</sup>.

Tal narrativa é posteriormente retomada quando do início da apresentação no espaço do teatro. Entretanto, a anedota não é contada ao público tal qual um “relato à parte”, ou configurada enquanto “lenda”, mas é introduzida na organicidade da própria deriva como um acontecimento espontâneo dentro do trajeto de cada ator. Nesses deslocamentos, palavras e caminhadas se entrelaçam em diferentes atos narrativos, de modo que a anedota, paulatinamente compartilhada por todos os espectadores, ganha uma qualidade de deriva.

Ao chegar no transporte público que conecta a estação Belém de metrô até o teatro do Grupo XIX, um dos performers repete a mesma lenda urbana do “cachorro morto”, contada primeiramente de forma individual, agora para todos os espectadores. O recontar da anedota proporciona assim uma espécie de jogo de espelhamento e de repetição das narrações das lendas urbanas que opera de forma similar às *creepypastas* e “narrativas em deriva” nas redes digitais: criação, repetição anônima, transformação na medida em que o relato ganha novos espaços, corpos e bocas.

Já dentro do espaço do teatro, cria-se uma outra atmosfera, de profundidade e escuridão, tomando como ponto de partida um cenário apocalíptico que é o mesmo da premissa da narrativa apropriada do *Twitter*: “E se o sol desaparecesse?” Dessa premissa, a história acompanha alguns personagens (que, na versão original, são contas do *Twitter*) tentando sobreviver em um mundo apocalíptico após o desaparecimento do sol.

Adentra-se então nessa fábula como base da escrita dramaturgica. Cada performer assume um personagem da história como um *player*, sem perder de vista a dinâmica de abas e janelas, errâncias e derivas que a própria estrutura de ARG (*Alternate Reality Game*) sugere.

É desse modo que os artistas trafegam por diversas camadas narrativas em

---

<sup>10</sup> Essa lenda urbana é contada em episódio do *podcast* Rádio Novelo Apresenta, que inspirou o Núcleo Fundo. Cf. “Episódio 29”: [https://radionovelo.com.br/wp-content/uploads/2023/06/RNA\\_ep29\\_transcricao.pdf](https://radionovelo.com.br/wp-content/uploads/2023/06/RNA_ep29_transcricao.pdf). Acesso em: 19 set. 2024.



derivas paralelas à fábula do *Twitter*, e vão referenciando suas próprias pesquisas e obsessões — a violência e o proibido na *deep* e a *dark web*, as *creepypastas* e suas origens nas lendas urbanas, a cultura de *games*, pornografia, as teorias conspiratórias, etc., temas que nos remetem à complexidade das redes também como lugares de criação interativa. Lucas Miyazaki mostra potes com comidas em diversos estágios de decomposição enquanto narra sobre a prática pictórica japonesa *Kusozu*, cujos artistas representavam e observavam os diferentes momentos de decomposição de um corpo morto; Livia Machado compara fotografias de lâminas de materiais orgânicos como sangue, escarro, esperma, urina e fezes com coloração e imagens de fotografias de planetas, alegando relações entre o micro e o macro e todo um universo que existe no corpo do cosmos; Ery Gabs Baesse faz uma *live* pornográfica, real, enquanto recebe os internautas durante a peça e possibilita que o grupo escolha vibradores antes da interação; Lucas Guilherme Sollar, com uma máscara, promove um jogo interativo; Thais Della Costa conduz uma interação a partir de cartas de *Pokémon*.

Agora, a fim de ilustrar, mais de perto, uma das composições textuais experimentadas cenicamente de acordo com a lógica discursiva da internet, aborda-se um trecho do texto da artista pesquisadora Thais Della Costa, quem tinha a função de narrar cenas de extrema violência gráfica utilizando apenas signos verbais. Os crimes a serem narrados pela atriz, que ficaram “famosos”<sup>11</sup> no universo da *dark web*, eram previamente sorteados por alguém da plateia, não sem antes receber o alerta de que a cena contém descrição de violência explícita.

Um dos relatos, a exemplo, conta com o seguinte texto:

Esse vídeo é muito conhecido na internet há muitos anos. Trata-se de um vídeo sobre um crime onde dois garotos mataram um senhor aparentemente sem motivo algum e eles filmaram e postaram o vídeo na internet. E esse vídeo foi aparecer na *deep web* e, posteriormente, emergiu para *surface*... O vídeo mostra e começa com um senhorzinho andando de bicicleta numa estrada cercada dos dois lados por árvores e ele está vindo tranquilamente em sua bicicleta e esses dois garotos, jovens, cercam esse senhor e o derrubam da sua bicicleta. O senhor não reage, ele parece confuso e eles batem com o que parece ser o martelo, que está dentro de uma sacola amarela. Eles batem com esse martelo,

---

<sup>11</sup> Dentre os crimes sorteados a serem narradas estavam: “Brick on windshield”; “3 guys and 1 hamme”; “mangue 937”; “1444”; “acidente do torno russo”; “Miss Pacman”; “No Mercy in Mexico”; “Punição da Motosserra”; “Acidente do mergulho na Turquia”; “Shuaiyb”.

com esse objeto, na cabeça do senhor. O senhor fica meio apagado. Eles arrastam o senhor para dentro da mata que está ao redor daquela estrada. E eles não levam ele muito pra dentro. Levam o senhor para um lugar relativamente próximo da estrada. E ali eles começam a bater com aquela sacola amarela, com o objeto que tá dentro da sacola amarela, na cabeça do senhor. Aquele senhor era só um homem que estava voltando pra casa. Isso a gente acabou sabendo posteriormente. E eles começam a bater no rosto do senhor com um martelo. Não demora muito para o rosto do senhor ficar totalmente desfigurado e quando você olha assim, fica só aquela massa vermelha de carne e sangue totalmente triturado onde você não consegue identificar nada. Você só vê ali um buraco e onde ficava aparentemente a boca do senhor. Ele não reage muito. Os meninos batem nele. E eu só imagino o quanto o senhor ali estava confuso porque foi absolutamente do nada. Os meninos riem, se divertem, e filmam o senhor e filmam a si mesmos como se fossem uma selfie, como se fosse uma coisa muito divertida. Eles batem no rosto do senhor e a pior coisa é que você fica ouvindo a respiração do homem meio, uma respiração meio molhada, como se ele estivesse afogando no próprio sangue. É o som mais horrível que existe. É um som muito horrível e esse som perdurou o tempo todo da gravação. Os meninos riem, andam em volta do homem, filmam e ele tá com o corpo sobre um material de mato e tem muito lixo por perto. E ele tá com os botões da camisa abertos. Depois de bater tanto na cabeça do homem e ele tá tão desfigurado, eles pegam um objeto pontiagudo que parece um picador de gelo ou uma chave de fenda, eles começam a perfurar o abdômen do homem. E eles vão furando, furando e vai fazendo um barulho horrível e dá pra sentir os órgãos sendo perfurados e eles vão misturando, assim... dá pra sentir as coisas misturando lá dentro e faz um barulho e o barulho é a pior coisa. E ao fundo, assim, você ouve os carros passando e parece que o mundo tá tão perto, as pessoas estão tão perto e as pessoas não sabem o que tá acontecendo ali. E o barulho continua e os meninos rindo, rindo, e o homem tentando respirar e aquela respiração sufocando ele, ao mesmo tempo, com sangue. Então eles pegam o objeto pontiagudo e começam a perfurar onde estavam os olhos do homem e eles perfuram os olhos do homem e enfiam no crânio dele, como se não tivesse já causado tanto dor nele. O homem tenta se defender com os braços, mas ele tá tão fraco e a respiração dele é forte e o abdômen sobe e desce. Aí, por fim, um dos meninos sobe em cima do tórax dele, da barriga dele e dá pra ouvir as costelas dele se quebrando. E pra terminar, ele pega o martelo, que já não está mais dentro da sacola e bate com força na cabeça dele. Dá pra ouvir a cabeça dele se quebrando. Eles, os meninos, correm para fora da floresta e tem um carro parado. Eles estão dando muita risada, se filmando, como se fosse uma coisa muito divertida. E eles pegam um galão de água no porta-malas do carro, lavam o martelo, colocam dentro da sacola amarela, colocam tudo embaixo do porta-malas, fecham o carro. E aí o vídeo termina. Ele só termina.<sup>12</sup>

Com a narração dos crimes, cria-se um duplo sobre as questões éticas da estética das redes: enquanto o ARG *O sol desapareceu* referencia uma narrativa

<sup>12</sup> Trecho de dramaturgia não publicada, concedida pela atriz Thais Della Costa.



que instaura uma atmosfera lúdica e indeterminada dos jogos online, essa mesma imprevisibilidade múltipla se estende para um outro submundo latente da internet, relativo ao compartilhamento e arquivamento de materiais de violência explícita e toda sorte de criminalidade. Daí que tal relato aproxima a ideia de narrar sob o signo do acontecimento, por conduzir a experiência e a palavra como eventos móveis dentro da estrutura da peça. Desse modo que observa-se, no material dramatúrgico, um deslocamento para uma “zona de desfazimento” (sem uma centralidade do Eu ou de uma linearidade narrativa) que é, ao mesmo tempo, compartilhada e construída entre atores e espectadores.

Na mesma linha do que investiga o filósofo Peter Pál Pelbart (1989), esse “espaço de desfazimento” e indeterminação no qual os corpos adentram pela narrativa, relaciona-se à ideia de “lugar do Fora”. O Fora, para o autor, refere-se às diversas modalidades históricas que foram, a contar da modernidade, enclausuradas na categoria de loucura:

caos do mundo, fúria da morte, fim dos tempos, bestialidade do homem, inumanidade, força do desejo, sagrado dos elementos, fascínio das miragens, violência do desmesurado, ameaça do nada, e todas as outras forças, sejam quais forem, determinadas ou indeterminadas, e que podem “constituir” o Fora (Pelbart, 1989, p. 169).

Assim, mais do que “falar sobre” o que seria esta “zona de desfazimento” muito próxima da realidade disjuntiva da internet, o material dramatúrgico orienta-se no sentido de materializar esse espaço pelo próprio *ato narrativo em deriva*, como se observa desde a primeira parte da peça, nas estações de metrô, até os momentos de dentro do teatro nos quais friccionam-se temáticas e narrativas diversas.

Nota-se que esse percurso de derivas orquestrado pela multiplicidade discursiva dos “corpos que narram”, torna-se a principal estratégia de uma dramaturgia que opera um transplante entre espaços de virtualidades e materialidades. Tal movimento dimensiona o acontecimento em montagem narrativa de via dupla: tanto em sua potência de virtualidade fabulativa, acionando o imaginário em fluxo discursivo, quanto em engajar os corpos no acontecimento comum que a narração instaura, como uma lenda urbana compartilhada. Portanto,



entre a deriva e a narração, depreende-se a abertura de um “movimento narrativo”<sup>13</sup> que presentifica a zona de desfazimento, esse “Fora”.

## Considerações finais

Retomando a dimensão do narrar performativo, pode-se dizer que as investigações e procedimentos dramatúrgicos perceptíveis na peça *O sol desapareceu* materializam uma escrita cênica para além de circundar uma identidade do indivíduo ou da narrativa, operando, de certa forma, uma “sobredeterminação da personalidade humana por forças sócio-históricas” (Baumgärtel, 2012). Neste caso, sobredeterminação da corporalidade advinda de modos de se narrar inseminados por vias e abas múltiplas, sendo a deriva o procedimento operador que costura essa forma específica de experienciar acontecimentos.

Tal modo de composição textual, em face do que delineia Sílvia Fernandes (2010) sobre dramaturgias contemporâneas, amplia formas de dinamizar processos narrativos que expressem “novas contradições da realidade” ao conferirem a autonomia do discurso internético como materialidade de cena, visando assim uma abertura para “construção de estratégias espaciais complexas” (Fernandes, 2010).

Nesse sentido, a própria dramaturgia também se estrutura em rede: existe uma narrativa central, mas em diálogo com outras “abas” de pesquisas, derivas, *links* que abrem novas janelas para temas de interesse e relatos pessoais dos artistas participantes do projeto.

As estruturas sistêmicas que envolvem corpos em estado online — dentro e fora das telas —, a lógica das redes como lugar possível de diversas qualidades de interação e criação de narrativas compartilhadas, nos permite pensar na internet não apenas como um lugar de alienação, mas também como espaço de exposição e redimensionamento da qualidade de presença dos corpos na atualidade.

Retomando a definição de virtualidade (Pierre Lèvy) e do Fora (Peter Pál

---

<sup>13</sup> Para a discussão sobre movimentos do narrar que se orientam segundo a ideia de “fora”, ou “exterior”, cf. Maurice Blanchot em *O livro por vir* (2013).

Pelbart), explorar campos da internet na cena pode ser um modo de “atualizar” as verves narrativas: de trazer à tona o Fora submerso na profundidade internética, sejam as histórias de caráter lúdico como *O sol desapareceu*, ou manifestações abjetas oriundas do imaginário do *deep* e *dark*.

Figura 1 - Derivas no metrô. Foto: Jonatas Marques.



Figura 2 - Derivas no teatro. Foto: Jonatas Marques.



Figura 3 - Derivas no teatro. Foto: Jonatas Marques.





## Referências

BAUMGÄRTEL, Stephan. Meta-textualidade, instâncias de enunciação e conflitos não-narrativos: reflexões sobre impulsos não-dramáticos na dramaturgia brasileira contemporânea. *Urdimento* - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 1, n. 18, p. 141–154, 2012.

BAUMGÄRTEL, Stephan. O sujeito da língua sujeito à língua: reflexões sobre a dramaturgia performativa contemporânea. *Revista VIS* (UnB), v. 9, 2010, pp. 107-124.

BLANCHOT, Maurice. *O livro por vir*. Martins Fontes, 2013.

DEBORD, Guy. Teoria da deriva. *Óculum*, Campinas, n. 4, p.26-29, 1993. Acesso em: 19 set. 2024.

FÉRAL, Josette. *Além dos Limites: Teoria e Prática do Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FERNANDES, Sílvia. *Teatralidade e Performatividade na Cena Contemporânea. Repertório*, Salvador. N.16. p.11-23, 2011. Acesso em: 12 maio 2024.

FERNANDES, Sílvia. *Teatralidades contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

FREITAS, Gabriela. Reconfigurações do conceito de flâneur pelas práticas artísticas do caminhar na artemídia contemporânea. *Acta poét*, Ciudad de México, v. 41, n. 2, p. 131-148, dic. 2020. Disponível em [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-30822020000200131&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-30822020000200131&lng=es&nrm=iso). Acessado em 19 sept. 2024. Epub 22-Oct-2020.

LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* Rio: Editora 34, 1996.

LOPES, Lucas Garofalo. *Desfocando as linhas: ARG - a estrutura imperceptível do jogo*. 2009. Dissertação (Mestrado em Estudo dos Meios e da Produção Mediática) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. DOI:10.11606/D.27.2009.tde-10112010-115614. Acesso em: 2024-09-19.

PELBART, Peter Pal. *Da clausura do fora ao fora da clausura: loucura e desrazão*. São Paulo: Brasiliense, 1989.

PAZ, Octavio. *Signos em Rotação*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

ROY, Jessica. “Behind Creepypasta, the Internet Community That Allegedly Spread a Killer Meme”. *Time*, jun. 2014. Acesso em: 12 maio 2024.



SARRAZAC, Jean-Pierre. *O futuro do drama*. Porto: Campo das Letras, 2002.

Recebido em: 20/09/2024

Aprovado em: 23/11/2024

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC  
Programa de Pós-Graduação em Teatro – PPGT  
Centro de Arte – CEART  
*Urdimento* – Revista de Estudos em Artes Cênicas  
[Urdimento.ceart@udesc.br](mailto:Urdimento.ceart@udesc.br)