



**Por trás das confissões: reflexões  
sobre a peça online (In)confessáveis  
– O jogo da verdade no palco virtual e  
na coxia solitária**

**Mariela Lamberti, Brenda Nadler, Lucia Romano**

**Por trás das confissões: reflexões sobre a peça online  
*(In)confessáveis – O jogo da verdade* no palco virtual e na  
coxia solitária**

**Behind confessions: reflections on the online play *(In)*  
*confessáveis - The game of truth* on the virtual stage and  
in the lonely aisle**

Mariela Lamberti<sup>1</sup>

Brenda Nadler<sup>2</sup>

Lucia Romano<sup>3</sup>

---

1 Mariela Lamberti é atriz e pesquisadora. Mestre pela ECA/USP e Doutoranda em Artes Cênicas no PPGA do Instituto de Artes - IA/Unesp. E-mail: mariela.lamberti@unesp.br. Orcid no.: 0000-0002-0966-9531.

2 Brenda Nadler é atriz e assistente de direção. E-mail: brendanadler@hotmail.com.

3 Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP e Doutora em Artes Cênicas pela ECA/USP. Docente no Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filhos"- IA/UNESP. E-mail: <lucia.romano@unesp.br> . Orcid no.: 0000-0001-8528-1793.

**Resumo:**

O que se pretende neste relato de processo é refletir sobre os procedimentos de criação da peça online *(In)confessáveis – O jogo da verdade*, trazendo conceitos de autobiografia e autoficção para pensar o teatro online em tempos pandêmicos. Além de catalogar o processo do *Coletivo Impermanente*, tem-se o intuito de compartilhar a experiência do grupo e refletir sobre os desafios e sensações encontrados nesta nova forma de encenar e atuar. Discute-se o hibridismo entre teatro e audiovisual, que faz uma arte tão antiga e artesanal se relacionar intimamente com a tecnologia, saindo do campo da espera e dando lugar ao surpreendente, à descoberta e à experimentação.

**Palavras-chave:** Autobiografia. Autoficção. Teatro online. Teatro brasileiro contemporâneo.

**Abstract:**

What is intended in this process report is to reflect on the procedures for creating online play *(In)confessáveis – The game of Truth*, bringing concepts of autobiography and self-fiction to think about the theater in pandemic times. In addition to cataloging the *Impermanente Collective* process, also is intended to share the experience and reflect on the challenges and sensations encountered in this new way of staging and acting. The hybridity between theater and audiovisual is discussed, making such an ancient and artisanal art form relate intimately with technology, leaving the waiting field and giving place to the surprising, discovery and experimentation.

**Keywords:** Autobiography. Self-fiction. Online theater. Contemporary Brazilian theatre.

## Introdução

2020 foi o ano marcado pelo início da pandemia mundial de COVID-19, e é impossível não refletir sobre as crises na saúde pública, na educação e na economia, que a acompanham neste momento. Somamos a estas crises o atual desmonte da cultura no Brasil, atualmente sem Ministério da Cultura e sem representantes à altura da importância da área, e que agora se vê ainda mais mirrada e limitada devido às consequências do isolamento social. O vírus fez o mundo parar, e o atual governo federal atuou sem ações concretas no combate à pandemia, contribuindo com o negacionismo científico e com a proliferação ainda maior do vírus. Diante deste cenário desastroso e deprimente, artistas de vários setores foram impedidos de trabalhar.

Foi neste contexto de desespero, urgência, solidão e busca por novas formas de criações artísticas, que surgiu a oficina *Da Autoficção ao Teatro Narrativo*, pela Oficina Cultural Oswald de Andrade, mantida pelo Governo do Estado de São Paulo, idealizada e ministrada pelo ator e diretor Marcelo Varzea<sup>4</sup>, que tem elaborado pesquisas sobre a autoficção no teatro, com os trabalhos anteriores *Silêncio.doc* e *Dolores*.

A experiência com a oficina começou em agosto de 2020, integralmente remota, pela plataforma digital Zoom, o que possibilitou a participação de artistas de diferentes cidades e estados, formando uma turma heterogênea, com variados perfis e repertórios profissionais.

A oficina foi dividida em dois módulos, com duração total de quatro meses, com muitos estudos teóricos e exercícios práticos. Ao final do processo, trinta e seis atores formaram o *Coletivo Impermanente*, apresentando a peça online *(In)confessáveis – O jogo da verdade*, que teve curta temporada no mês de dezembro de 2020 e voltou em cartaz em janeiro e fevereiro de 2021.

No processo, cada artista apresentava uma cena individual, transmitida de sua casa; transformando o espaço doméstico em cenário, improvisando a iluminação e descobrindo enquadramentos, numa estranha experiência do palco virtual e da coxia solitária.

Neste contexto, escancarando o espaço doméstico para o público através da câmera, histórias pessoais também invadiram as telas. Confissões reais e/ou ficcionais compuseram a dramaturgia do espetáculo, que também incluía o espectador, num jogo virtual de votar (através de uma enquete) se aquela *cena-confissão* era *verdadeira* ou *falsa*. Cada intérprete tinha pelo menos duas narrativas diferentes para variar durante as sessões, resultando em mais de oitenta relatos diferentes ao todo.

Os trinta e seis artistas foram divididos em três salas virtuais com doze atores e atrizes em cada, e o espectador poderia escolher qual sala assistir. As narrativas poderiam ser: *a)* histórias reais dos próprios atores que as contam; *b)* histórias verdadeiras, mas de outro artista do coletivo; ou ainda, *c)* uma confissão ficcional. Cabia ao espectador decidir, a partir de seu critério próprio, no que acreditar e votar.

Entre uma cena e outra, a enquete aparecia na tela através da pergunta: “Essa confissão é: Verdadeira ou Falsa?”, com duas opções para serem votadas. O público votava anonimamente, e recebia em seguida a porcentagem de votos, por exemplo: 78% verdadeira e 22% falsa. A regra do jogo era: o ator ou atriz que tivesse o maior percentual de “verdadeira”, em cada sala, iria para a “final” do jogo. Enfim, o público e os atores se reuniam ao final em uma única sala do Zoom, e lá as três cenas “vencedoras” de cada sala seriam reapresentadas, seguidas de mais uma votação, para conhecermos a cena que atingiu a maior porcentagem de respostas “verdadeira”. Ao final das apresentações, acontecia um espaço de diálogo entre público, diretor e atores, para debaterem o processo e comentarem sobre as diferentes experiências de cada um.

Neste formato, cabia ao espectador eleger o quanto de verdade ou de engano existia na obra, sem a confirmação, no entanto, da resposta correta (os artistas e o diretor combinaram nunca revelar quais cenas são reais ou ficcionais). Permanecia, então, a dúvida, que colocava o espectador fora da zona de segurança e de passividade, quando se via confrontado com uma possível verdade, embora construída cenicamente, ou com um engano bem constituído.

Quando a percepção da plateia é abalada acerca da realidade ou ficção, surge uma fásca, sendo possível perceber a cena como verdade ou não. Porém, no pacto<sup>5</sup> com aquilo que se vê, a própria presença viva do artista em cena incita o público a se questionar sobre a possibilidade de estar diante de uma verdade autêntica, ainda que cenicamente estabelecida. Já nas obras contemporâneas que partem de material não ficcional, a discussão sobre a autenticidade do relato não é tão relativa à inquietação da incerteza, ou à possibilidade da dúvida sobre o real.

Marcelo Varzea trouxe provocações para os e as artistas experimentarem virtualmente a autoficção e todos os conceitos que giram em torno do termo. O espetáculo, então, atrela-se a outras criações artísticas que colocam nas suas obras a fricção entre real e ficcional, trazendo a ideia de autoficção como uma possível estratégia nesta fronteira, ficcionalizando o material autobiográfico.

## Proposta Autoficcional

A proposta para trabalhar com autoficção durante a oficina veio do próprio diretor. Mas, é óbvio que neste contexto histórico, em que as pessoas ficaram isoladas em seus espaços domésticos, com restrições de contato social e vivendo uma verdadeira imersão nas telas, seja por causa do trabalho, aulas ou *lives*, os e as artistas já estavam experimentando a autoficção em maior ou menor grau de consciência, se pensarmos nas exposições por vídeo chamadas e redes sociais.

Guy Debord é um dos principais teóricos contemporâneos que investigam o tema. Seus estudos propõem que nosso cotidiano foi invadido pela lógica espetacular, problematizando as dimensões do real no contexto da sociedade

<sup>5</sup> Trata-se do pacto autobiográfico, conceituado por Philippe Lejeune (2014), que diz respeito ao acordo estabelecido entre autor e leitor que interfere em como a obra vai ser recebida, com a promessa de que seu conteúdo está calcado em dados verídicos.

pós-industrial. Segundo ele, o que era vivido diretamente virou representação, causando um borrão nas fronteiras entre fato e ficção. Ele escreve: “[...] a realidade vivida é materialmente invadida pela contemplação do espetáculo e retoma em si a ordem espetacular à qual adere de forma positiva” (DEBORD, 1997, p.15).

Já de acordo com Janaína Leite (2017), desde 1980 tem acontecido uma proliferação do espaço autobiográfico, através de diários, testemunhos, blogs, *reality shows*, e claro, obras artísticas autobiográficas, que passeiam pelas artes visuais, teatro, cinema e performance. Muitas práticas cênicas contemporâneas têm utilizado as narrativas pessoais como estratégia de composição, se apropriando da história oral; em busca de interpretar e compreender o mundo não mais a partir das grandes narrativas históricas, mas sim dos feitos individuais e privados, colocando pessoas comuns como igualmente importantes para a história oficial.

Para Cornago (2009), a televisão, os vídeos caseiros e a tecnologia digital converteram os palcos em espaços para confissões ou testemunhos pessoais. A *webcam*, agora mais do que nunca, pode ser considerada um capítulo a mais na história das “tecnologias do eu”, termo utilizado por Foucault, em *História da Sexualidade* (1985). As câmeras, vídeos e *webcams* podem ser considerados dispositivos para criar verdades e formas de poder. Daí o falante transformar-se em testemunha de sua própria vida através do relato em primeira pessoa (não só gramatical, mas primeira pessoa física), que imprime uma experiência marcada no corpo, no modo de falar, no mover-se. O autor diz que a aura que rodeia a “testemunha” tem apoio na presença de um corpo que viu e experimentou o que relata, e o que nos afeta é justamente a verdade desse corpo.

A busca de uma verdade em primeira pessoa simula certa ausência de atuação, dando lugar à difícil relação da palavra com a presença física do corpo, cheio de memórias e experiências. Tal olhar, voltado às experiências e ao passado, provoca uma tensão em relação ao outro que está em frente, com seu presente e passado próprios. A confissão não faz sentido e não pode ser verdade se não houver uma confrontação com quem está à frente.

Dessa forma, esse convite a uma viagem pessoal só terá sentido no encontro com o outro, sendo uma experiência compartilhada, em que o presente se cruza com o passado. Segundo Vera Lúcia Figueiredo “[...] ganha-se destaque, então, a tendência para a micro-história, [...] através da qual grupos colocados à margem pela ‘grande história’ afirmam sua memória e identidade” (FIGUEIREDO, 2009, p.134); tal e qual vemos no espetáculo *(In)confessáveis – O jogo da verdade*: são histórias individuais sobre temas polêmicos, funcionando como uma lente de aumento para pensarmos a sociedade.

Em obras que aderem à autobiografia, é comum encontrarmos temas desconfortáveis, envolvendo assédio, violência, racismo, maternidade, gênero e outros assuntos que funcionam como tabus sociais. Este jogo entre verdade e ficção, contudo, permite que os artistas criem com uma sensação de maior liberdade sobre o que é dito, expondo-se e criticando situações. São obras que, na motivação de alcançarem o coletivo a partir de uma história pessoal e particular,

buscam pontos de aproximação e trazem reflexões que possibilitam transitar entre a esfera individual e social.

As tensões que surgem neste tipo de obra não estão localizadas apenas entre os campos real e ficcional, mas também entre os campos pessoal e social, a partir da identificação e do reconhecimento, ou do choque de diferenças entre o emissor e o receptor.

## Procedimentos criativos no Módulo I

De acordo com Marcelo Várzea, ao longo da sua trajetória como ator, em que transitou por diversos gêneros e abordagens de espetáculos, a verdade cênica virou uma obsessão. Nesta oficina, em que participamos pessoalmente, as perguntas “Por que tanta reverência à palavra? Que estado é esse que se precisa alcançar para atuar?” eram provocações que ele fazia, desde o início, para pensarmos juntos na questão da verdade, focando no trabalho do ator e atriz, no trato da palavra e da pausa, no texto e no subtexto, e na busca incessante pelo “agora já”.<sup>6</sup>

Alguns procedimentos foram criados para conduzir tais questionamentos nas cenas geradas: no Módulo I, a apresentação, as narrativas sobre a morte, os exercícios de noticiário, os exercícios em duplas, as narrativas em 1ª pessoa a partir de livros e o exercício de confissão são alguns exemplos.

## Apresentação

Começamos o Módulo I com um exercício prático de apresentação artística, fugindo da forma tradicional em que os e as participantes se apresentam (dizendo nome, idade e currículo); o que, além de tomar muito tempo, seria enfadonho quando feito pelos quadradinhos da sala virtual.

Como alternativa, foi pedido para que cada artista levasse para o primeiro encontro um pequeno texto dramaturgico decorado. A escolha de cada um e cada uma já revelou um tanto daquele(a) artista, fosse pelo texto ou pela forma de interpretá-lo.

## Narrativas sobre a morte

O diretor pediu para que todos escrevessem sobre a primeira vez em que a morte teve algum significado impactante em suas vidas. Cada artista deveria escrever sua história, incluindo imagens e sensações. Na sequência, foi pedido que elaborassem também uma narrativa ficcional em primeira pessoa sobre uma experiência com a morte.

O exercício prático consistia em narrar essas duas experiências, sem revelar qual delas era real e qual era fictícia. Esse jogo já trazia uma aproximação de uma “história falsa” como se fosse algo vivido. Os e as participantes da oficina deve-

<sup>6</sup> Estas são palavras do diretor em diálogos informais não publicados.

riam votar numa enquete via Zoom entre *falso* ou *verdadeiro*. Algumas artistas, entretanto, quiseram também revelar quais cenas reais e falar sobre elas.

Surgiram muitas especulações sobre a atuação e os critérios que cada qual elegia para votar na cena verdadeira ou falsa. Uma das hipóteses levantadas seria que, ao interpretar uma história ficcional, o(a) artista o faz de modo mais “relaxado”, com menos interferência dos próprios sentimentos e memórias; o que faria com que a expressão saísse mais naturalmente, num fluxo de sensações e ideias transmitidas de maneira sincera e genuína. Outra suposição foi a de que o texto elaborado e decorado gerava um distanciamento da história, e para que soasse como real, seria necessário acoplar novamente a história ao intérprete, que necessitava aproximar-se das sensações e da verdade do texto (mesmo sendo real!). Isso podia se tornar mais complicado à medida que se repetia a cena, cristalizando pausas, entonações e gestos, podendo deixar o relato menos espontâneo e mais ensaiado.

### Exercícios de noticiário

Aqui, os e as artistas deveriam trazer notícias de jornal e recontar o fato em primeira pessoa, como se tivesse vivido ou presenciado aquele episódio, e sem acrescentar detalhes ou informações que não estivessem presentes na matéria de jornal.

Foi interessante observar que muitas histórias verdadeiras pareciam falsas, tamanho o absurdo que retratava; o que nos fez pensar que a realidade pode ser tão (ou muito mais que) surpreendente quanto a ficção. Isso nos mostrou a complexidade do ser humano, capaz de fazer coisas inimagináveis, surpreendentes e abomináveis.

### Exercícios em duplas

A partir de sorteio, o elenco dividiu-se em duplas, para trabalhar remotamente em cenas de comédia e drama. A proposta foi escolher trechos de dois minutos de cenas de filmes, séries e obras audiovisuais em geral, ensaiá-los e apresentá-los ao grupo. Foi um exercício simples e básico de interpretação, mas que funcionou para engajar o grupo e fazer perceber formas de cada um trabalhar.

Foi a partir destas cenas que começaram a aparecer propostas de cenário, iluminação, figurinos e outros elementos cênicos, que foram sendo incorporados dentro das pequenas janelas quadradas dentro do Zoom. Cada dupla apresentou coisas diferentes e criativas, de acordo com o que a cena pedia e com as habilidades de cada um. Foram surgindo também experimentos com a câmera, movimentação e enquadramentos, dando mais dinâmica para as cenas. Nesse exercício, avançamos em termos de direção de cena, estética e concepção.

## Narrativas em 1ª pessoa a partir de livros

O diretor estabeleceu o mesmo ponto de partida para todos: iríamos trabalhar com a *Coleção Plenos Pecados*, série da Editora Objetiva, composta por sete livros de sete autores diferentes, sendo que cada livro tem como tema um pecado capital.

A proposta foi que cada artista selecionasse um dos contos/capítulos e o adaptasse para a forma narrativa, num relato em primeira pessoa. A esta altura, o Coletivo já tinha certa coesão em termos de linguagem, e foram aparecendo recursos da atuação naturalista e esboços de figurinos, luz e cenografia.

### Exercício de confissão

Criou-se uma conta no Google, onde todos os atores e atrizes tinham acesso, e com ela colocariam em uma pasta textos de histórias “inconfessáveis”. Cada um deveria alimentar a pasta anonimamente, adicionando uma confissão real e uma ficcional. Os e as artistas poderiam encenar sua própria história, ou escolher qualquer outra narrativa disponível na pasta do Coletivo, contudo, sem nunca revelar se era sua própria confissão ou não.

Surgiram cenas com vários temas interessantes, variando entre comédia e drama; relatos mais corriqueiros ou histórias inacreditáveis, e passando por assuntos relativos à assédio, racismo, classe sociais, infidelidade, machismo, maternidade, profissão, etc.

Todo esse processo possibilitou aos atores e atrizes autonomia para pensarem as cenas, assim como para repetirem e experimentarem diferentes propostas estéticas. Várzea tinha a dedicação e o cuidado de comentar e sugerir elementos; provocando e questionando cada uma das cenas e ouvindo as opiniões dos outros participantes da oficina. Isso fez com que os encontros durassem bem mais do que o previsto, com um debate muito frutífero e empolgante. Com isso, as cenas foram tomando forma e consistência; foi-se afirmando o “ator-criador”, que sugeria estéticas, signos e linguagem. Assim, formamos um coletivo, tendo como base a pesquisa em autoficção, com a reunião de cenas confessionais.

## O Módulo II e o espetáculo online

Depois de um tempo de estudos e práticas, notamos um amadurecimento de todos os atores e atrizes, tanto no fazer artístico quanto no aspecto pessoal, na entrega aos desafios propostos e no debate de temas caros ao atual contexto social.

Quando o diretor sugeriu que esse processo se transformasse em um espetáculo online, houve uma reorganização dos participantes e redistribuição de funções dentro do coletivo, que a essa altura já tinha um nome: *Coletivo Impermanente*.

A partir deste ponto, contaríamos com três assistentes de direção, uma preparadora corporal, um iluminador e um assessor de marketing. Todos que

estavam disponíveis, contribuíram de alguma forma, de acordo com suas habilidades. Merece destaque que, embora o espetáculo tenha concepção e direção de Marcelo Varzea, com três assistentes de direção<sup>7</sup> contribuindo na parte técnica e no suporte artístico da peça, coube a cada artista trazer as propostas e encontrar soluções para suas narrativas, que foram submetidas depois ao crivo do diretor, com sugestões e provocações. Por último, as propostas tiveram o olhar de Vini Hideki, que propôs a iluminação de todas as cenas, a partir do que cada artista tinha à disposição em sua casa.

O próximo passo foi redistribuir o elenco em três salas virtuais, ficando doze atores em cada sala. Isso fez com que cada sala trabalhasse separadamente, otimizando o tempo e estabelecendo regras e códigos específicos de horários e dinâmicas de ensaio. Cada sala contava com um assistente de direção, a quem cumpria organizar e responder pela sala, além de operacionalizar tecnicamente as demandas de cada cena.

Assim como em uma peça que acontece em um palco de teatro, experimentamos imprevistos também nas salas virtuais, devido às instabilidades da internet, dificuldades técnicas e outros problemas inéditos, com o que fomos aprendendo a lidar. Durante as sessões, eram os assistentes de direção os responsáveis pelas operações técnicas das cenas, entre elas, instruir os espectadores; compartilhar o som; ligar e desligar câmeras; lançar e apresentar o resultado da enquete; lidar com possíveis falhas, etc. O WhatsApp virou a “coxia” do espetáculo.

Nesse outro tipo de experiência, a remota, as questões são diferentes. O aquecimento é solitário, mas a energia para entrar em cena é bem parecida à situação presencial não mediada. O corpo fica em estado de alerta, em prontidão para o que virá. A relação – mesmo que virtual – com o público permite a sensação de que existe alguém do outro lado, embora ela não seja vista ou ouvida.



Fig. 1 – Arte de divulgação por Guilherme Trindade, 2020. Fonte: Acervo Coletivo Impermanente.

<sup>7</sup> Brenda Nadler na sala 1; Vini Hideki na sala 2; e Talita Tilieri na sala 3.



Fig. 2 – Mosaico de fotos de divulgação, por Guilherme Trindade, 2020. Fonte: Acervo Coletivo Impermanente.

## Desafios e sensações da plataforma digital

Chegamos tímidos na *webcam*, aprendendo a lidar com essa ferramenta e com as novas convenções sociais que se estabelecem nas reuniões virtuais. O grupo foi entendendo o processo do curso e da nova linguagem; tateando a plataforma digital como um veículo de aprendizagem e, através do direcionamento do diretor, foi-se estabelecendo uma criação conjunta, a partir de experimentações práticas, textos produzidos, análises de cena e de atuação, treino corporal, concepções de cenário, figurino, iluminação e debates e impressões trocadas pelos participantes.

Nos dedicamos a dominar a parte tecnológica para que os ensaios fluíssem, estudando a plataforma digital para elaborar cenas que coubessem dentro desse “outro lugar”, que não é cinema, não é teatro e não é televisão. É algo que, ainda, não sabemos nomear. Para que aquele pequeno espaço cotidiano se transformasse em cenário, cada um explorou um cômodo da sua casa; pesquisando, errando e acertando.

Sobre a atuação, sua forma ainda é uma complexidade, cheia de nuances entre o que se pretende e o que se faz. Várzea, desde o início, chamou nossa atenção para o cuidado em relação à interpretação, num ideal “Nem teatral demais, nem televisivo demais”. Mas, que diabos isso queria dizer?

De acordo com Várzea, o caminho foi investigar possibilidades. Para isso, construiu uma série de exercícios de “pessoalização do discurso” que, antes de chegar aos textos estudados, deixassem os e as artistas com a temperatura cênica de disponibilidade para o jogo, sem que precisássemos “alcançar” algo imaculado.

Demoramos para achar esse equilíbrio, e entender que o formato que estávamos criando para o espetáculo (*In*) *confessáveis* pedia algo mais cru e mais perto da realidade, ou seja, utilizando menos o filtro da personagem. A linguagem teatral não servia à nossa peça, em virtude da concepção da dramaturgia, mas também do enquadramento e do recorte da teatralidade, que sim, existia, embora com outra roupagem. Tampouco, nos servia a linguagem da televisão, onde se atua com duas ou mais câmeras, tendo personagens marcados e definidos pela fábula. Flertamos também com o cinema, mas ainda não era exatamente isso.

Definir se a peça, afinal, seria ou não teatro nos colocaria num beco sem saída, já que a questão, complexa, vem sendo extensamente discutida por te-

óricos. O que arriscamos dizer é que estamos em busca de uma nova forma de contar histórias, dentro de um contexto de pandemia mundial que requer deslocamentos da classe artística, entre a cruz e a espada. Nesse sentido, soma-se às outras tarefas do ator e da atriz aprender a dialogar com a complexidade de signos que constituem a linguagem audiovisual, interagindo com os aparatos técnicos para, assim, completar seu trabalho. Sempre em pesquisa, sempre em processo, e raramente com alguma certeza.

## Conclusões

Depois de tantos meses cercados pelas mesmas paredes domésticas, com o contato restrito somente às câmeras e aos dispositivos digitais, artistas no mundo todo foram criando alternativas e possibilidades de fazer arte e de retomar o trabalho de alguma forma, falando da realidade ou das impressões que se tem sobre ela. Para isso, podemos afirmar que conhecer as peculiaridades estéticas e formais do audiovisual foi fundamental. As peças transmitidas por meio de videoconferência impuseram ao trabalho dos atores e das atrizes exigências para as quais não estavam preparados(as). Como enquadrar determinada cena, iluminar, lidar com o som e ajustar sua interpretação para a tela? São desafios ainda latentes para qualquer ator e atriz que procure manter-se ativo.

A atuação na peça online *(In)confessáveis – O jogo da verdade* ainda é um assunto em aberto, uma pesquisa em andamento, por uma forma de atuar (ensaiar, repetir e encenar) que desperte o interesse do público pela história narrada, pela verdade do texto, pelo tempero da encenação e pela possibilidade de verdade.

Para Varzea, nossa experiência interativa audiovisual e autoficcional teve resultados surpreendentes, alcançando críticas muito interessantes e números mais que satisfatórios de público, além da formação de um coletivo que permanece em pesquisa, assessorado por Brenda Nadler, Vini Hideki e Talita Tilieri.

A partir de novos mergulhos, já surgiram as experiências cênicas *(In) Confessáveis 2 e 3*, com novos artistas e novas histórias. Atualmente, o Coletivo continua em estudo, para a criação de um novo espetáculo, possivelmente presencial, onde o diretor Marcelo Varzea seguirá como provocador. Nesta nova pesquisa, temas políticos estarão em cena através de humor crítico, brincando com a linguagem audiovisual híbrida que herdamos do teatro online.

## Referências:

CORNAGO, Óscar. Atuar “de verdade”. A confissão como estratégia cênica. *Revista Urdimento*, Florianópolis, ano 12, v. 13, p. 99-111, 2009. Disponível em <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/download/19375/12816>. Acesso em: 11/12/2021.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Trad. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia. Encenação da realidade: fim ou apogeu da ficção? *Matrizes*. v. 3, n. 1, p. 131-143, 2009. Disponível em <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38247>. Acesso em: 13/12/2021.

FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade 3: O cuidado de si*. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

LEITE, Janaína. *Autoescrituras performativas: do diário à cena*. São Paulo: Perspectiva, 2017.

LEJEUNE, Philippe. *O pacto autobiográfico: de Rousseau à Internet*. Org. Jovita Maria Gerheim Noronha. Trad. Jovita Maria Gerheim Noronha e Maria Inês Guedes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

Submetido em: 01/10/2021

Aceito em: 17/01/2022