

A inferência das tecnologias digitais nas narrativas teatrais do século XXI



Gislaine Pozzetti



editora
UEA

A inferência das tecnologias digitais nas narrativas teatrais do século XXI

Governo do Estado do Amazonas

Wilson Miranda Lima

Governador

Universidade do Estado do Amazonas

Cleinaldo de Almeida Costa

Reitor

Cleto Cavalcante de Souza Leal

Vice-Reitor

*editora***UEA**

Maristela Barbosa Silveira e Silva

Diretora

Maria do Perpetuo Socorro Monteiro de Freitas

Secretária Executiva

Síndia Siqueira

Editora Executiva

Samara Nina

Produtora Editorial

Maristela Barbosa Silveira e Silva (Presidente)

Alessandro Augusto dos Santos Michiles

Allison Marcos Leão da Silva

Isolda Prado de Negreiros Nogueira Maduro

Izaura Rodrigues Nascimento

Jair Max Furtunato Maia

Mário Marques Trilha Neto

Maria Clara Silva Forsberg

Rodrigo Choji de Freitas

Conselho Editorial

Gislaine Pozzetti

**A inferência das tecnologias
digitais nas narrativas
teatrais do século XXI**

Clarice Almeida
Projeto Gráfico e Diagramação

Samara Nina
Finalização

André Teixeira
Revisão

Édipo em Colono, de Jean-Antoine-Théodore
Giroust
Pintura utilizada na capa

Wanessa Ramos
Sindell Amazonas
Revisão de prova

Todos os direitos reservados © Universidade do Estado do Amazonas
Permitida a reprodução parcial desde que citada a fonte

Esta edição foi revisada conforme as regras do Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa

P893i
2021

Pozzetti, Gislaine
A inferência das tecnologias digitais nas narrativas teatrais do século XXI / Gislaine
Pozzetti. – Manaus (AM) : Editora UEA, 2021.
83 p.: il., color; 21 cm.

ISBN 978-65-87214-90-0

Inclui referências bibliográficas

1. Teatro. 2. Teatro - Tecnologia. I. Título.

CDU 1997 – 792:004

Editora afiliada:



*editora*UEA

Av. Djalma Batista, 3578 – Flores | Manaus – AM – Brasil
CEP 69050-010 | +55 92 38784463
editora.uea.edu.br | editora@uea.edu.br

SUMÁRIO

- 07** Apresentação
- 09** A reconfiguração do homem frente às inovações digitais
- 15** O teatro e o entrelaçamento com as fronteiras disciplinares
- 20** A performance abrindo os caminhos para o teatro do século XXI
- 24** A hibridização do teatro com as tecnologias digitais
- 28** Horizontes inesperados
- 32** Olhares sobre o mesmo objeto
- 41** Repensando as constituintes teatrais



45 Paradigma da presença

49 Paradigma do espectador

58 Paradigma do ator

64 Paradigma do cenário e do figurino

70 Paradigma da dramaturgia no meio digital

74 Constituintes em processo

74 Considerações à guisa de encerramento

77 Referências

82 Sobre a autora

Apresentação

Este livro catalisa as impressões acerca das práticas teatrais do século XXI, impregnadas pelas tecnologias digitais. Buscando fomentar uma reflexão, tem por objetivo responder às inquietudes decorrentes das complexidades que o mundo digital – tão hibridizado e engendrado à vida cotidiana no século XXI – aporta às narrativas teatrais, questionando se as práticas cênicas do século XXI ainda cabem dentro daquilo que a tradição nos condicionou a chamar de teatro.

Na evolução histórica do teatro é notável a apropriação de tecnologias advindas de outras áreas do conhecimento que contribuíram para a constante (re)significação da arte teatral, tais como a invenção da escrita, que expandiu os limites geográficos dos textos dramáticos; a eletricidade, que rompeu com a unidade de tempo proposta por Aristóteles; os guindastes da navegação, que proporcionaram os efeitos *deus ex machina*; os microfones, que possibilitaram as apresentações em espaços não convencionais e tantos outros.

É desta forma que observamos as tecnologias contemporâneas sendo solicitadas e engajadas nas práticas e fazeres teatrais na atualidade. Entretanto, entender esse processo não nos parece fácil; o teatro se consolida na confluência de suas experimentações com as teorias canonizadas, das quais provêm novas teorias e práticas. Abordar a necessária aproximação entre esses mundos, teatro e tecnologia, apresenta-se como desafio emergente, uma vez que observamos o envelhecimento do público tradicional e a migração das novas gerações para as plataformas em telas.

As práticas teatrais¹ sempre estiveram hibridizadas às tecnologias disponíveis do seu tempo, assim, olhar para o passado amplia a visão da atuação e da recepção dos acontecimentos teatrais na atualidade, de forma que as questões que envolvem as condicionantes da presença, da criação, do tempo, do espaço e da participação do espectador organizam novos arranjos, que o homem se apropria para potencializar as práticas teatrais no mundo digital.

Tracei uma trajetória evolutiva que compreende a relação homem-teatro-tecnologias e suas ressonâncias, de modo a compreender a hibridização das tecnologias digitais no âmbito teatral, seja como ferramenta, elemento cênico, nova estética ou outras possibilidades que a onipresente oferta digital pode oferecer de único aos trabalhos teatrais.

Assim, busquei compreender como o homem afeta e é afetado por essa oferta digital, ou seja, trato do percurso de reconfiguração do homem na busca por transcender as formas habituais de ver, ouvir e sentir,

¹ Definimos “prática teatral”, segundo a perspectiva de Pavis (2005), como o trabalho coletivo e produtivo dos diferentes praticantes do teatro (apud AMANDA AYRES, 2013).

para se relacionar com a imaterialidade do espaço digital. É o homem coabitando um mundo que se desenvolve em eventos do mundo físico – que é o mundo de carbono, e do mundo virtual – que é o mundo de silício.

A coabitação de dois mundos é resultado das inovações tecnológicas, entendidas aqui como ações evolutivas do trabalho humano, resultantes dos engendramentos sociais e técnicos. Desta forma, entendo que os equipamentos resultantes do avanço tecnológico das mídias se comportam como extensões que ampliam e intensificam não somente o trabalho, mas também o organismo humano.

A aliança entre o homem e as máquinas permeia toda a história, entretanto, é na segunda metade do século XX que somos confrontados com a exigência em adquirirmos novas habilidades e formas de nos relacionarmos e interagirmos com os equipamentos tecnológicos, em velocidade acelerada.

Assim como a chegada da eletricidade revolucionou os fazeres e a forma do homem se relacionar com o meio, o advento da internet revolucionou, também, a ideia do que é real e do que é físico, materializando a condição digital e virtual. Para coabitar esse novo mundo o homem investe no entrelaçamento disciplinar para o desenvolvimento de seus projetos.

Em busca de tais entrelaçamentos, conclama-se o surgimento de artistas plurais e o deslocamento de fronteiras que favoreçam os intercâmbios artísticos e de investigação de novos procedimentos, colocando em relevo investigações que extrapolam a zona de conforto estabelecida pelas práticas teatrais tradicionais.

No século XXI, o teatro, com o auxílio das tecnologias contemporâneas, vem construindo um caminho de criação embasado em sua própria essência, não preocupado em negar os antigos modelos, mas reapropriando e reinterpretando-os e, assim, hibridizando-se com interfaces usadas no cotidiano que resultam em outras realidades embebidas nos modelos tradicionais.

Olhares ampliados à sociedade imersa em telas e conectada à internet são imprescindíveis para a compreensão do espaço, do tempo e da presença em ambientes virtuais. Tais olhares se direcionam para a reconfiguração dos paradigmas **das constituintes teatrais**, de forma a estabelecer a interlocução entre tradição e tempo presente. O texto, o ator, o espectador, o tempo e o espaço adentram o mundo de silício e nos questionam se o teatro ainda é capaz de manter a sua essência de efêmero no ambiente digital. Para respondermos a este questionamento, **realizamos um estudo de caso de alguns espetáculos** que trazem em sua essência olhares problematizadores acerca das constituintes teatrais hibridizadas às tecnologias emergentes, de forma a fomentar a discussão acerca dos novos paradigmas que se anunciam.

A RECONFIGURAÇÃO DO HOMEM FRENTE ÀS INOVAÇÕES DIGITAIS

Vivemos um tempo em que todas as definições construídas anteriormente não são suficientes para abraçar os deslocamentos que o homem contemporâneo se obriga a realizar para conviver com a “nova ordem econômica e social das sociedades pós-industriais globalizadas” (SANTAELLA, 2003, p. 59), cuja dinâmica está centrada nas mídias.

Segundo Merlin Donald² (1991) em seu livro *Origins of the Modern Mind: three stages in the evolution of culture and cognition* (1991), a era digital corresponderia ao terceiro estágio evolutivo da espécie humana, à luz da expansão de nossos sentidos e inteligência. Explicando este estágio evolutivo, Santaella (2003, p. 273) elenca seis eras culturais ligadas às tecnologias de linguagem: a oral, a escrita, a impressa, a de massas, a das mídias e, finalmente, a digital, e sublinha o impacto que a linguagem sofreu ao saltar do papel para a tela eletrônica:

A primeira tecnologia de linguagem é o aparelho fonador, que se instalou em nosso próprio corpo por uma questão de sobrevivência adaptativa da espécie humana. Era essa tecnologia que se empregava nas sociedades tribais para a transmissão das narrativas necessárias à preservação de suas culturas. Um grande avanço se deu com a implantação do alfabeto no mundo grego, quando se instaurou a escrita no mundo ocidental. [...] Outro avanço ocorreu com a invenção da prensa manual de Gutenberg (em meados do século XV), que possibilitou a criação disto que passamos a chamar de livro: linguagem impressa em folhas sequenciais de papel encadernado. A explosão do livro viria com a revolução industrial no século XIX, que permitiu a aceleração da impressão em máquinas rotatórias. [...] Com o advento do rádio e da televisão, que são meios não apenas noticiosos, mas, sobretudo, de entretenimento, a escola e especialmente o livro começaram a sofrer a competição dessas tecnologias de linguagem mais rápidas e mais afeitas a repertórios de informação médios, inclusive acessíveis a pessoas de baixa escolaridade. [...] Foi só a partir dos anos 1990, quando a cultura do computador passou a cada vez mais fazer parte da vida da sociedade em geral, que surgiriam as grandes revoluções nas tecnologias de linguagem, com o manancial de desafios que estão trazendo para os modelos tradicionais [...].³

² *Humans progressed from other primates by developing gestural, linguistic, and written storage and thought structures, thereby developing what Donald calls “mimetic,” “mythic,” and “theoretic” cultures. His approach is interdisciplinary and somewhat speculative – he combines data from anthropology, archaeology, cognitive psychology, linguistics, and neurobiology to reconstruct the stages of evolutionary human cognitive development.* Disponível em: <<https://trevorstone.org/school/donaldreview.html>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

³ Disponível em: <<http://www.plataformadoletramento.org.br/em-revista-entrevista-detalle/651/lucia-santaella-as-novas-linguagens-e-a-educacao.html>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

Cabe, entretanto, ressaltar que as seis eras culturais “coexistem [e] convivem simultaneamente na nossa contemporaneidade” (SANTAELLA, 2003, p. 78), de forma híbrida e com alguns reajustes quanto ao papel social que desempenham. Entretanto, “a linguagem do nosso tempo é a hipermídia , que não se reduz a uma transformação de registro”, mas em uma nova estrutura, cuja linearidade sequencial não é mais a característica fundante, ao contrário, apresenta-se como desafio na tradução do passado, fazendo “o presente reinventado segundo os potenciais que as novas tecnologias digitais apresentam” (SANTAELLA, 2003, p. 78).

Nunca informação e comunicação convergiram tanto e em tantas áreas do conhecimento. Tal convergência solicita uma reorganização cultural e política, assim como a reorganização e a reelaboração do homem nestes cenários, pois, para Floridi (2015), a absorção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) pela sociedade vem modificando “nossos relacionamentos para com nós mesmos, para com os outros e para com o mundo no geral”⁴ (p. 8, tradução nossa). Na mesma direção, Murray (2003) argumenta que estes cenários de apropriação das TDICs se apresentam como novas formas de nos relacionarmos com o mundo conhecido e com o mundo a ser explorado,

A grande expansão dos meios de comunicação nos últimos cem anos colocou-nos face a face com indivíduos particulares do mundo inteiro, porém não nos disse como deveríamos nos relacionar com eles. A exploração do espaço ensinou-nos muito sobre todos fazermos parte de uma única sociedade, mas nada sobre como encontrar nosso lugar dentro dela. A vastidão e a especificidade do computador oferecem-nos uma forma de modelar o comportamento de indivíduos singulares dentro de grandes concentrações de pessoas, de criar mundos ficcionais nos quais possamos encenar as confusões de estarmos associados a uma humanidade recentemente visível e, contudo, irresistivelmente variada, que se espalha por todo o mundo (p. 262-263).

Diante deste contexto perturbador que suscita interrogações, Santaella (2003) corrobora assegurando que o processo civilizatório moderno é impensável se separarmos o organismo das máquinas:

Embora processos profundos e quase invisíveis de subsídios econômicos nunca tenham cessado de efetuar a convergência das esferas biológica e mecânica da existência, o que está mudando hoje é o modo como os processos clássicos de mecanização da vida estão cedendo terreno para uma nova e sem precedentes vitalização das

⁴ *The deployment of information and communication technologies (ICTs) and their uptake by society radically affect the human condition, insofar as it modifies our relationships to ourselves, to others and to the world.*

máquinas. Seres humanos e máquinas estão se aliando não apenas porque os seres humanos estão convivendo, interagindo e se integrando às máquinas, mas muito mais porque elas, as máquinas, estão ficando cada vez mais parecidas com os humanos (p. 303).

As alianças entre homens e máquinas se tornaram tão penetrantes que chegam a ser invisíveis, posto estarem totalmente incorporados em nossas vidas, contudo, as consequências da revolução que a era digital nos aporta ainda não são passíveis de serem mensuradas, mas é importante nos assegurarmos em priorizar a apropriação

das possibilidades oferecidas pela tecnologia a fim de viabilizar um mundo humano, solidário, colaborativo e, assim, explorar as potencialidades criativas dos sujeitos para além do papel de espectadores passivos de obras artísticas, pensamentos e reflexões alheias (de outrem) (AYRES, 2013, p. 54).

Assim, entendemos que a capacidade das tecnologias digitais no século XXI está em transcender o pensamento axiomático, ampliando a lente que habitualmente usamos para ver, ouvir e sentir, desconstruindo-a e recompondo-a para que possamos entender a nova sociedade que se configura por meio da relação homem e máquinas, sobretudo no que tange à transformação de comportamentos e estruturas sociais.

Uma vez que as ações diárias, individuais e coletivas, pessoais e profissionais, de milhões de pessoas são permeadas pelas tecnologias digitais sem que se deem conta, essas transformações podem ser compreendidas como uma nova configuração do homem e do meio ambiente. Dois enunciados de Marshall McLuhan do ano de 1964 (apud BATTEZZAI; VALVERDE, 2012) reforçam esta compreensão, o primeiro refere-se à previsão de que

os novos aparatos tecnológicos estariam cada vez mais presentes nas sociedades modernas influenciando e dando às pessoas a sensação de estarem atravessando as barreiras do tempo, estimulando, assim, o desejo por ver e ouvir tudo o que se passa na nova e informacional aldeia global (p. 214).

O segundo enunciado trata das mídias como “próteses inventadas para ampliar ou intensificar o próprio organismo biológico humano, de forma a estender seus diversos sentidos – visão, audição, tato, paladar, olfato”; exemplificando, o telefone seria a extensão do ouvido, o computador, extensão do cérebro etc (apud BATTEZZAI; VALVERDE, 2012).

Santaella (2003) evidencia a necessidade de superarmos as oposições entre o humano e as máquinas, pois

Na passagem do século XX para o XXI, a reconfiguração do corpo humano na sua fusão tecnológica e extensão biomáquinas está criando a natureza híbrida de um organismo protético ciber que está instaurando uma nova forma de relação ou continuidade eletromagnética entre o ser humano e o espaço através das máquinas. Essa paradigmática reversão de perspectiva em nosso horizonte tornou essencial a superação da oposição entre o universo orgânico do corpo e o universo mecânico da tecnologia em prol de uma nova lógica a complexidade capaz de reconhecer que a vida do corpo e seus ambientes externos e mesmo internos estão inextricavelmente mediados pelas máquinas (p. 272).

Observamos, então, que os enunciados se prestam à realidade tecnológica desta segunda década do século XXI, em que a velocidade, o espaço virtual e a mobilidade digital mudam nosso comportamento e imprimem novos olhares que transformam e reconfiguram os paradigmas que tínhamos ontem; novas tecnologias nos exigem novas capacidades e novos hábitos de relacionamento e interação.

Contudo, novas tecnologias não implicam a morte das anteriores, ao contrário, elas engendram funcionalidades e formas de resolver problemas não percebidos anteriormente, e uma vez que entram em uso, provocam mudanças não previstas no momento de sua criação. A esse fluxo de mudanças, chamamos de inovações. Segundo Jhonson (2015), as inovações

Geralmente surgem como uma tentativa de resolver um problema específico, mas, uma vez que entram em circulação, acabam provocando outras mudanças que teriam sido difíceis de prever. [...] A história das ideias e inovações se desenrola da mesma forma. A máquina de impressão inventada por Johannes Gutenberg aumentou a demanda de óculos, já que a nova prática de leitura fez com que os europeus, por todo o continente, percebessem cada vez mais que não enxergavam de perto (p. 9-10).

Nesse sentido, depreendemos que uma inovação em determinada área do conhecimento frequentemente provoca mudanças em outros domínios, como o caso da prensa que aumentou a demanda por óculos e motivou experiências com lentes que deram, quase quinhentos anos depois, origem ao microscópio que, por sua vez, possibilitou o estudo da célula.

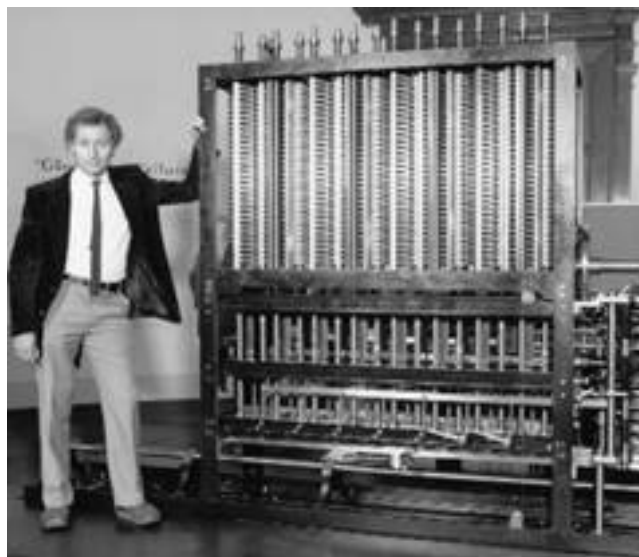
Em razão disso, entendemos a inovação como uma ação evolutiva decorrente do trabalho humano, pois este gera maneiras de utilização de máquinas e ferramentas e também novos arranjos, que funcionam como mediadores entre a natureza e o homem: a relação do homem com a natureza, demanda continuamente a improvisação, a desordem ou a ruptura do uso das máquinas existentes e, assim, o homem é levado a rearticular um arranjo estabelecido anteriormente, extraindo deste componentes originais, rearranjando-os de outra forma, de maneira a obter das máquinas outros funcionamentos.

Jhonson (2015, p. 11) ressalta que “uma inovação aponta uma deficiência ou fraqueza em nossa caixa de ferramentas natural, nos mostrando uma nova direção, gerando novos instrumentos para corrigir um ‘problema’ que já era em si uma espécie de invenção”. Esta é uma ação contínua do homem que, para facilitar sua relação com a natureza e seu poder de comunicação, busca continuamente por novas tecnologias, seja para melhorar seus artefatos de domínio sobre a natureza, seja para o registro “de informações e seu transporte para espaços e tempos diferentes” (BATTEZZAI; VALVERDE, 2012, p. 211).

Entendemos, assim, que a inovação se configura, primeiramente, como uma inovação social, vindo depois a configurar-se como uma inovação técnica, rompendo limites intelectuais e sociais, propiciando avanços em nossa capacidade de engendramos visões que não faziam parte da nossa visão anterior.

É observável, ao longo da história, que algumas ideias inovadoras, muitas vezes acontecem fora do seu momento e exigem do homem empreender um salto imaginativo no tempo. Toma-se, como exemplo, a Máquina Analítica de Charles Babbage (1791-1871) que, por volta de 1830, dá um salto para a criação de um computador programável, antecipando os principais componentes dos modernos computadores (memória e software) auxiliado pela Condessa Ada Lovelace, Augusta Ada Byron (1815-1852).

Figura 1 – Máquina Analítica de Babbage



Fonte: <http://www.dsc.ufcg.edu.br/~pet/jornal/agosto2009/materias/carreira.html>

Tal salto não encontra espaço de desenvolvimento nos anos de 1830, pois os componentes mecânicos da era industrial eram insuficientes para o desenvolvimento de uma tecnologia digital, entretanto, Lovelace foi capaz de prever uma gama de utilidades para a máquina analítica de Babbage, que ele próprio não havia considerado:

Muita gente imagina que, pelo fato de a máquina fornecer seus resultados em notação numérica, a natureza de seus processos deve ser aritmética e numérica, e não algébrica e analítica. Isso é um erro. A máquina pode organizar e combinar suas quantidades numéricas exatamente como se fossem, letras e outros símbolos gerais (apud JHONSON, 2015, p. 206).

Tal previsão de Ada Lovelace amplia o espaço conceitual da Máquina Analítica de Babbage, evocando-a também como um processador de linguagem e a arte que se comportaria como “uma máquina expressiva, representadora e até mesmo estética” (JHONSON, 2015, p. 206). Contudo, essa noção do computador visto como uma ferramenta estética e produtora de cultura vai se generalizar somente a partir dos anos de 1970.

Nesse sentido, para empreender o estudo a que se propõe neste trabalho – as inferências das tecnologias digitais nas narrativas teatrais –, interessa-nos particularmente, as inovações no âmbito das tecnologias digitais, uma vez que, segundo o entendimento de Jhonson (2015, p. 11), com o qual coadunamos, a tecnologia libertou o mundo, oferecendo ferramentas que reduzem as barreiras naturais e os limites do crescimento humano.

Avançando, entendemos que novas ferramentas afetam significativamente a evolução humana, assim como demandam mudanças drásticas no nosso modo de vida. É, pois, a partir do final do século XX que, mais sistemática e incisivamente, vimos a forma de nos relacionarmos em sociedade se configurar a partir de modelos hibridizados, remixados, predispostos a incorporar-se a

uma nova tecnologia para a interligação de redes de computadores [que] alterou de forma irreversível os processos de comunicação, quando microcomputadores pessoais multimídia passaram a ser conectados à Internet e esta se globalizou como o maior meio de mediação das comunicações entre os humanos (BATTEZZAI; VALVERDE, 2012, p. 214).

A revolução ocasionada pela internet e pela sua conseqüente popularização transformou profundamente os meios de comunicação e deu origem ao que chamamos de sociedade em rede: “uma sociedade onde o tempo pode ser melhor aproveitado e que reduz significativamente as limitações geográficas para a comunicação e acesso à informação” (BATTEZZAI; VALVERDE, 2012, p. 215).

Nessa esteira, notamos que há muito o tempo e o espaço já recebiam influências para uma reconfiguração, afetados pela descoberta da eletricidade, da invenção da fotografia e do cinema, entretanto, foi nos ambientes em rede que incorporaram um novo paradigma, pois, “se durante a modernidade o espaço e o tempo eram entidades concretas, transformadas pela industrialização, hoje, com o processo de desmaterialização, o espaço

é aniquilado pelo tempo real” (FERRARI, 2012, p. 22) e, ambos ampliam sua configuração de real e físico para serem também uma condição digital, virtual.

Essas invenções e descobertas da modernidade chegam de forma profusa e simultânea no nosso cotidiano e têm implicações interessantes para a história – como vimos no caso do vidro e da máquina analítica de Babbage; deixam seu registro fóssil de forma a nos dar pistas de que em algum momento no passado elas foram imaginadas, portanto, vale a pena explorá-las. As revoluções que vivemos hoje são definidas pelos limites e oportunidades do ambiente que nos envolve, se alimentam tanto de seus campos oficiais de conhecimento quanto da interseção entre diferentes disciplinas, de forma a revelar as coisas além da aparência, explorando territórios desconhecidos, resultando em inovações que fazem a vida moderna possível.

Assim, novos canais de comunicação moldam a relação entre humanos e mídias digitais e promovem transformações de forma bilateral, impulsionando encontros serendipitados, o que, para Battezzai e Valverde (2012, p. 216), trata-se de um sistema de comunicação novo falando “cada vez mais uma língua universal digital e que está promovendo a integração global da produção e distribuição de palavras, sons e imagens ao gosto das identidades e humores dos indivíduos”.

Destes novos sistemas de comunicação, resultaram as mídias que estimulam a interatividade por meio de softwares (Skype) e redes sociais (Facebook). Nelas criamos grupos e comunidades com os quais dialogamos independentemente do lugar geográfico em que nos encontramos:

Pelo Skype uma mãe de Curitiba, no Brasil, pôde pela primeira vez ajudar seu filho recém-chegado à Itália a preparar seu almoço. Em tempo real e a custo próximo de zero podia ver o que o filho fazia. E o filho pôde ver no rosto da mãe sua alegria nessa atividade tão lúdica e humana. “Deixe-me ver como você cortou o legume”, dizia a mãe... “Mãe, este é o Henrique um colega com quem divido apartamento aqui em Milão, e que está olhando eu tentar cozinhar...” falava o filho (BATTEZZAI; VALVERDE, 2012, p. 216).

Longe de funcionarem como alternativas de comunicação, os softwares e as redes sociais correspondem a um novo território, cuja vida privada é compartilhada, ao mesmo tempo em que funcionam como instrumento coordenador de eventos do mundo físico e, também do mundo virtual.

O TEATRO E O ENTRELAÇAMENTO COM AS FRONTEIRAS DISCIPLINARES

A inquietude dos homens das artes no que concerne à hibridização e o engendramento com as demais áreas do conhecimento não é recente:

Desde a rudimentar grua usada no teatro grego, os avanços da ciência estão sempre se entrelaçando com as práticas teatrais. Ao acolher as inovações técnicas, o teatro também se inova, pois estabelece um diálogo atualizado com os anseios de ruptura, de transformação, de resignificação, de novos olhares (ISAACSSON, 2011, p. 10).

O desejo de apropriação de outras linguagens para o desenvolvimento de novas estéticas é manifestado e sistematizado primeiramente por Wilhelm Richard Wagner (1813-1883) em 1849; o compositor alemão propôs a junção das artes (música, teatro, canto, dança e artes plásticas) por meio do que chamou de Obra de Arte Total (Gesamtkunstwerk), cujo ideal era promover a integração das artes revelando seus potenciais que isoladamente não poderiam atingir. Wagner ansiava por um confronto com a modernidade: tornar “o som visível e a luz audível. Unindo o som e a luz, o invisível e o visível, o sujeito e o objeto” (ROSENFELD, 2002, p. 53), tudo ao mesmo tempo.

Outra tentativa ocorreu em 1927; Walter Gropius (diretor artístico da Bauhaus) idealiza o “Teatro Total”, para que Erwin Piscator (1893-1966) – à parte sua vontade de servir de instrumento político para uma ideologia — realize seus espetáculos *agit-prop*⁵. O espaço projetado visava a polivalência do edifício teatral

que permitiria uma série de mobilidades e multifunções espaciais, podendo ser utilizado como arena, anfiteatro ou palco lateral. Apresentava dispositivos cênicos como palco giratório, passarelas laterais e todo tipo de conformação cênica necessária para um espetáculo didático para as massas (SILVEIRA, 2010, p. 4).

fazendo jogar a realidade representada em cena com a realidade documentada pela película (BARONE, 2009). Ambas as tentativas esbarraram na limitação das tecnologias da época para que fossem alavancadas e estabelecidas historicamente. Entretanto, ao longo dos anos, a ampliação dos recursos tecnológicos e o surgimento das tecnologias contemporâneas, em especial as relacionadas à internet, foram ampliando as possibilidades estéticas e constituintes do teatro, hibridizando e engendrando as inovações científicas de forma a atuarem como inovações poéticas e transbordarem o universo artístico. Conforme argumentação de Walter Benjamin, “em certos estágios do seu desenvolvimento as formas artísticas tradicionais tentam, laboriosamente, produzir efeitos que mais tarde serão obtidos sem qualquer esforço pelas novas formas de arte” (1987, p. 185). Ilustrando, temos o progresso da iluminação no teatro, “desde a possibilidade das silhuetas projetadas pela sombra da luz solar, a manipulação do fogo, a

5 O termo *agit-prop* é proveniente do russo *agitatsiya-propaganda*: agitação e propaganda e é uma forma de animação teatral que visa sensibilizar um público para uma situação política ou social (PAVIS, 2007, p. 379).

utilização de velas até o surgimento da luz elétrica” (AYRES, 2013, p. 58) e as grandes mesas computadorizadas da atualidade.

Atribuo à incorporação da eletricidade na cena o momento mais significativo para o teatro, pois ela foi, na virada dos séculos XIX e XX, responsável pela busca do efeito do real – denominada cultura ilusionista, que refletiu em todas as práticas a partir de então, ou seja, não só foram incorporadas como possibilitaram novas propostas de encenações. Na primeira metade do século XIX a fotografia já havia sido inventada e no final do século, por volta de 1895, na França, os irmãos Louis e Auguste Lumière inventaram o cinema. Este reverbera nas artes cênicas como propulsor não só de inovações técnicas, mas na estética teatral em geral; Teatro e Cinema passam a se relacionar de forma intensa, apresentando novas possibilidades de criação e de recepção das obras.

A ilusão criada a partir do cinema consolidou a mais significativa investigação sobre a arte do ator, liderada por Constantin Stanislavski (1863-1938), por isso

é interessante observar que os princípios da técnica stanislavskiana sobre a arte do ator e os atributos técnicos do cinema revelam uma coincidência sobre o tratamento da relação tempo e espaço, (...) é na manipulação do tempo e do espaço, em favor da construção de um presente ilusoriamente real que, lado a lado, surgem o cinema e as investigações acerca do trabalho do ator (ISAACSSON, 2011, p. 10).

Foi na apropriação da evolução das técnicas audiovisuais que os anseios estéticos que se faziam emergentes em Erwin Piscator (1893-1966) foram materializados: a realidade representada em cena com a realidade documentada pela película.

Confirmando as previsões de Séverin-Mars em 1927, “o cinema se revela como meio de expressão excepcional”⁶ (apud BENJAMIN, 1987, p. 176-177, tradução nossa) e, por volta dos anos de 1920 surgem os primeiros cruzamentos do teatro com o cinema; a possibilidade de ampliação dos recursos cênicos que o cinema oferece motiva cenógrafos e encenadores, dos quais destacam-se Meyerhold e Piscator, a trazerem para a cena projeções de fotografias, textos e filmes que vão se distanciar do decorativismo próprio da cena ilusionista burguesa.

O uso das técnicas audiovisuais torna cada vez mais hibridizadas as práticas teatrais com o correr dos anos, estabelecendo novas constituintes para a cena, tais como os processos experimentados por John Milton Cage Jr. (1912-1992) e Robert Lepage (1957-). Cage “estava particularmente interessado em desencadear métodos estéticos que ampliassem a participação da audiência, especialmente se esses métodos encorajassem uma percepção aumentada

⁶ *Le cinématographe deviendrait un moyen d'expression tout à fait exceptionnel [...]. L'art cinématographique II.* Paris, 1927. p. 101-102.

da experiência subjetiva” (RAYMUNDO, 2009, p. 9). Lepage explora todas as possibilidades que os recursos tecnológicos oferecem às narrativas cênicas, de forma a criar cenas híbridas que transitam entre as linguagens teatrais e audiovisuais, criando poéticas junto ao espectador.

A efemeridade da arte teatral é crucialmente afetada pela introdução de uma arte “reprodutível” em seu ambiente, e assim, todos os elementos constituintes da cena são afetados pela arte cinematográfica e pelas inovações técnicas que se desenvolvem em ritmo acelerado: o corpo humano passa a ser suporte e ferramenta de expressão, a iluminação cria narrativas de cores e espaços; ator, iluminação, sonoplastia, projeções e adereços cênicos são conclamados a estabelecerem uma unidade de cena que possibilite a interação⁷ com o espectador.

A arte cinematográfica influenciou mudanças não só no campo da técnica, mas também na estética da cena, pois passou a exigir dos atores menos teatralidade, menos expressionismo, menos ênfase, maior uso da meia voz e do murmúrio, ou seja, mais representação que interpretação. Cohen (2011) observa que o teatro por se constituir como arte ao vivo – algo que acontece naquele instante, naquele local – agrega a característica da performance e deixa de ser um espetáculo para tornar-se um acontecimento.

Não só o cinema e a performance contaminaram positivamente o teatro, mas também, elementos intervencionistas e de shows, como observamos em montagens tal qual o “Material Bond”⁸, 2017 – da Kiwi Cia de Teatro/ SP, que mescla cenas ao vivo com projeções:

Figura 2 – Material Bond: da Kiwi Cia de Teatro, 2016



Fonte: <https://catracalivre.com.br/sp/spetaculo/gratis/cia-kiwi-discute-disturbios-sociais-atuais-em-material-bond/>

⁷ O termo interação refere-se à retroalimentação cibernética entre o homem e a máquina – manifestação ativa do espectador.

⁸ *Material Bond* utiliza projeções que trazem diretamente a realidade brasileira para a cena, como a brutalidade da ação policial e a criminalização dos movimentos sociais. Disponível em: <http://www.kiwiciadeteatro.com.br/portfolio/material-bond/>

Nessa perspectiva, a cena subverte-se em território para a interação, entrelaçando as fronteiras disciplinares, conduzindo os artistas a um universo de experiências colaborativas e interativas. Novos conceitos surgem reconfigurados por narrativas híbridas que demandam um distanciamento crítico dos modelos tradicionais e a habilidade de desconstrução e reconstrução dos elementos constituintes da cena, tal como o espaço, o tempo e a presença, uma vez que real e ficcional confundem-se no ambiente digital⁹ e mudam nossa forma de compreender o mundo.

Os artistas dos anos 50 e 60 iniciam o movimento de aproximação entre arte, ciência e tecnologia, e se lançam na conquista de novos suportes e espaços de exibição, de forma a buscar uma aproximação com o público e sua consequente popularização.

As propostas mais notáveis do teatro do século XX buscaram formas inovadoras de concepção espacial, repensando ou abolindo paradigmas e tradições e instaurando novos processos. Somente na segunda metade do século XX as experimentações práticas ganham fôlego para incorporar os novos conceitos insurgentes, as práticas teatrais recorrem à interdisciplinaridade e à diversidade de teorias, técnicas e práticas (BARONE, 2009) de outras áreas do conhecimento para estabelecer processos que visam uma nova forma de espacialização do espetáculo.

O advento do audiovisual expande as experimentações e produções artísticas, instaurando um novo paradigma representacional, que afeta criadores, criações e, particularmente, o público. Tais afetações são observadas na criação de cenários, na construção de ordem e alternância das cenas, nas situações dramáticas, revelando-se como ferramenta narrativa ou interpretativa. Para Roat (2011),

A contaminação do uso [do] vídeo foi tamanha no campo artístico, que a partir da sua utilização massiva nas áreas visuais e performáticas em exposições, instalações e eventos próprios desta área constatou-se o surgimento de novas correntes e produtos estéticos, onde a obra era apenas materializada através do uso exclusivo de câmeras de vídeo, que agora se colocava no lugar dos pincéis, da tinta (a até do público em casos mais extremos); e os telões e televisores figuraram nos lugares de telas e palcos (p. 49).

A nova geração de artistas, engenheiros e cientistas compreende as Tecnologias Emergentes¹⁰ como formas contemporâneas de arte, e, em

⁹ Segundo Coutinho, o meio ambiente digital é a “manifestação da criação humana e parte integrante do patrimônio imaterial, sobretudo representado pela tecnologia do espectro eletromagnético (ondas de rádio, TV, celular e internet)” (2014, p. 224).

¹⁰ Hoje, as “Tecnologias Emergentes” são aquelas que nascem a partir dos meios digitais de comunicação e informação no mundo contemporâneo e que também podem ser denominadas de Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC). A curto prazo consideram-se Tecnologias Emergentes aquelas que são utilizadas para produção e distribuição de conteúdo nos ambientes colaborativos, participativos e sociais e que utilizam as mídias digitais atuais,

conjunto, configura uma prática artística de colaboração (MALINA, 2009). A multiplicidade de práticas que surgem imputa um impacto tecnológico na cena, alavancado pelo uso de computadores pessoais, celulares e a internet no cotidiano das pessoas. Assim, essa geração de artistas tem a seu favor o barateamento e a redução de tamanho dos equipamentos, que lhes permitem entender seus sistemas de funcionamento, às vezes até por autoaprendizagem, facilitando o uso em suas experimentações.

As produções contemporâneas buscam engendrar nos processos criativos a multiplicidade de áreas disponíveis na atualidade; se ocupando de teorias da recepção, criação, reprodução, distribuição, da linguística aos games, que ao mesmo tempo em que respondem às demandas atuais provocam impactos nas estruturas narrativas (MALINA, 2009).

Desta forma, a cultura digital ou cibercultura, já incorporada por nós em outras atividades diárias, passa a compor a técnica e a estética da cena contemporânea que no século XXI está se materializando, em decorrência das formas híbridas de representação.

A PERFORMANCE ABRINDO OS CAMINHOS PARA O TEATRO DO SÉCULO XXI

Considero importante defender a performance como uma linguagem que traz conceitos, estudos e teorias que foram determinantes e irradiadoras dos processos de investigação e proliferação das múltiplas configurações teatrais e do engendramento das tecnologias nas artes cênicas do século XX.

Deleuze e Guattari (1995, p. 12) configuram a arte da performance como de fronteira, que envolveu as artes plásticas, enquanto origem, e as artes cênicas, enquanto finalidade.

Apesar de observarmos alguns indícios da performance no final do século XIX, o movimento toma força com o Teatro da Crueldade, de Antoin Artaud, que pretendia evitar o regramento e a formalização da arte, assim como evidenciar a relevância do que acontece uma única vez, ou seja, o efêmero contra a repetição.

É somente na década de 1960 que a linguagem performática floresce em sua plenitude, respondendo às novas propostas estéticas que deslocaram a atenção da obra para os processos de desenvolvimento. Assistimos, assim, o palco transcender os limites até então experimentados: os *performers* entre os espectadores, o uso das tecnologias de imagens, a busca pela descoberta dos limites de participação ativa do espectador, a mudança do paradigma de interpretação da realidade representada para a realidade vivida na representação, limites esses de que o teatro também vai apropriar-se.

GPS e RFID; a médio prazo são as que trabalham com os conteúdos e as plataformas abertas e os dispositivos móveis e a longo prazo são aplicações desenvolvidas para a Internet das coisas, realidade virtual mista e aumentada, computação ubíqua, etc (HILDEBRAND et al. 2013, p. 227).

As performances abraçaram os movimentos de vanguarda a ponto de se constituírem como uma linguagem em que convergiram artistas das mais variadas expressões, como o caso do músico, poeta e pintor norte-americano John Cage (1912-1992) que, ao rejeitar os princípios convencionais da criação musical, abraçou a construção aleatória de sons e passou a performar, defendendo uma performance colaborativa por parte da audiência, como é o caso da *Performance Reunião* de 1968, em que a improvisação musical é resultado da movimentação das peças de um jogo de xadrez que Cage joga com Marcel Duchamp.

Figura 3 – Marcel Duchamp e John Cage: *Performance Reunião*, 1968, Jogo de xadrez sob placa de som



Fonte: <http://arttattl.ipower.com/archivejohncage.html>

“John Cage não apenas desafiou os modos de composição vigentes em sua época, como também investiu em uma intensa integração entre os diferentes campos de conhecimento” (ALMEIDA E OLINTO, 2017, p. 32). Essa integração e hibridização de áreas do conhecimento foi fundamental para o encorajamento das experimentações teatrais que oportunizaram a hibridização com as tecnologias emergentes.

Segundo Cohen (2011, p. 26-28), a performance “veio preencher com um nome mágico todo o vazio da vanguarda”, que resultou na ruptura com as práticas que privilegiavam os textos dramáticos; excluiu os edifícios-teatros de seus espaços de acontecimentos, priorizou os espaços alternativos, reforçou a valorização do corpo em cena, inseriu na tríade artista-texto-

público a relação tempo-espaço, que reforça a tridimensionalidade da cena, uma vez que coloca público e atuante num mesmo espaço sem separação.

A partir de então, as hibridizações das diversas áreas se proliferam de forma que os artistas passam a experimentar outras zonas de confronto, como é o caso do Coletivo PI, que tem sua origem no teatro, mas também desenvolve projetos de performances que mesclam dança e artes visuais.

Figura 4 – Desvio Coletivo e Coletivo Pi: Performance *Cegos* - Brasília, 2016



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/midianinja/28612510274>

Figura 5 – Coletivo Pi: Performance *Contornos*: mulheres pintam uma enorme tela com os próprios corpos, mesclando street art e dança, 2014



Fonte: <http://www.hypeness.com.br/2015/04/grupo-realiza-performances-artisticas-pelas-ruas-de-sao-paulo-quando-as-pessoas-menos-esperam/>

A prática experimental interativa que a performance abriga expande as fronteiras artísticas do teatro e oportuniza “uma coletivação do ato criativo –

isso permite uma circulação e uma sinergia, que conduzem a uma afirmação nova do lugar da arte dentro da sociedade moderna” (PEDROSA apud ALICE, 2010, p. 90), trata-se de uma aventura cultural em que, frequentemente, o público é convidado a intervir no acontecimento artístico e até mesmo no processo de criação. Para Fabião (2008), a força da performance está em

turbinar a relação do cidadão com a polis; do agente histórico com seu contexto; do vivente com o tempo, o espaço, o corpo, o outro, o consigo. [...] Trata-se de buscar maneiras alternativas de lidar com o estabelecido, de experimentar estados psicofísicos alterados, de criar situações que disseminam dissonâncias diversas: dissonâncias de ordem econômica, emocional, biológica, ideológica, psicológica, espiritual, identitária, sexual, estética, social, racial... (p. 237).

Penso que tais relações inquietaram sobremaneira o teatro do final do século XX e início do século XXI, desencadeando a reconfiguração de paradigmas para as relações obra-intérprete e intérprete-público, dando origem a outros significados na fruição, na produção e no acontecimento artístico, seja ele no âmbito da performance ou do teatro.

Desta forma, entendo que o teatro do século XXI vem travando um diálogo próximo e constante com as diversas linguagens artísticas e demais áreas do conhecimento em vários níveis, no âmbito das pesquisas, dos estudos e das criações, ampliando, assim, as investigações das teorias e das poéticas, o que, evidentemente, desafia os conceitos estabelecidos pela tradição e leva o teatro a testar seus limites e criar outros paradigmas de cena que representam novas zonas de significação à cena contemporânea.

Entre as inquietações percebo que no que concerne ao teatro, despontam, também, experimentações que se desdobram na tentativa de tatuar na história denominações para este novo cenário, tais como: teatro de imagens, teatro da desconstrução, teatro multimídia, peça paisagem, etc., que, mesmo com sérias investigações, ainda não damos conta de classificar, pois as experimentações buscam resolver as dificuldades dos modelos cênicos atrofiados, colocando-os em diálogo com o momento histórico da sociedade. Raymundo (2009, p. 2) atribui o termo Teatro Digital – que será explorado mais à frente – como apropriado às recentes propostas de novos paradigmas que incluam “quaisquer elementos da tecnologia digital, trazidos à armação teatral, como componentes constitutivos da encenação”, entretanto, considero que investigar as possibilidades de aplicações e suas ressonâncias seja mais frutífero que o esforço por conceber um termo definitivo para esse teatro. Neste caso, concordo com Lehmann (2007, p. 22), “o novo teatro, de acordo com o que ouvimos e lemos não é isto, não é aquilo e nem é outra coisa: predomina a ausência de categorias e palavras para a determinação positiva e a descrição daquilo que ele é”.

Assim, não desejo encaixotar as práticas em conceitos, pois entendo que as definições finitas, seja pelo excesso ou ausência, devem ser cada

vez menos empregadas para que os processos criativos possam engendrar nas práticas teatrais os recursos que a sociedade midiática já incorporou no seu cotidiano, e assim, relacionar as intensas formulações práticas com a reconfiguração do homem neste ambiente de integração, interação e imersão que esses percursos híbridos o envolvem.

A HIBRIDIZAÇÃO DO TEATRO COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Resgatando a essência efêmera do teatro, seu caráter multidisciplinar e o atual engendramento com as tecnologias, penso que a recuperação do conceito de “obra de arte total”, elaborado por Richard Wagner em 1849, ampara os caminhos trilhados no teatro até esse momento. É necessário recorrer ao passado, que nos parecia obsoleto, para a realização das aproximações necessárias à elaboração de um teatro que dialogue com o tempo em que vivemos, qual seja o tempo das telas.

Resquícios aristotélicos são encontrados na elaboração do conceito wagneriano de “obra de arte total”, uma vez que Aristóteles ressaltava a importância da dança e da música em detrimento às palavras; da mesma forma encontramos na crise do drama oitocentista, através de Goethe (1749-1832), que já observava a convergência dos vários gêneros para o dramático. Nessa direção, Monteiro (2010) conta que a primeira experimentação de desenvolvimento de uma obra convergente ou total foi concebida pelo compositor Christoph Glück (1714-1787) “que, em conjunto com escritores, bailarinos e cenógrafos, procurou reformar a ópera, defendendo que as exigências dos cantores se deviam submeter às da sequência dramática” (MONTEIRO, 2010, p. 211).

Segundo Monteiro, o projeto de Wagner era uma nostalgia, em que pretendia inscrever o antigo ritual nas artes, como observa em seu ensaio, A obra de arte do futuro, em que se opõe à separação das artes:

Cada faculdade artística tem os seus laços naturais, uma vez que o homem não tem um único sentido, mas diferentes sentidos; enquanto cada faculdade nasce do seu sentido especial e, dessa forma, cada faculdade tem de encontrar os seus laços nos limites do seu sentido correlato. Mas as fronteiras dos sentidos separados são também os seus pontos de junção e de encontro, aqueles pontos onde eles se fundem uns com os outros e cada um está de acordo com o outro: e exatamente o mesmo fazem as faculdades que derivam de tocarem e concordarem umas com as outras. Por isso, os limites são removidos por esse acordo [...] (WAGNER apud MONTEIRO, 2010, p. 213, grifos do autor).

Nesse sentido, observamos que o conceito de “obra de arte total”, nos acompanha sendo constantemente atualizado em função das demandas emanadas do momento histórico em que vivemos, ou seja, se antes ele referia-

se à junção das linguagens artísticas, hoje, o conceito é entendido como fusão de disciplinas e ampliação das áreas envolvidas nos projetos cênicos.

Aspectos como experimentação, abertura, fragmentação e desconstrução, expandem o universo artístico, e revelam que no teatro, a relação entre as diferentes disciplinas não significa substituições, mas imbricações e reprocessamentos que forjam o diálogo entre o eterno e o efêmero.

As ações e as confluências da arte teatral com as práticas, os acontecimentos, os processos e as relações com as demais áreas do conhecimento que se hibridizam às tecnologias emergentes se reconfiguram e propõem uma reflexão acerca do Teatro do século XXI a partir da sua trajetória desde os gregos.

“Ser ou não ser teatro”, ou “ser e não ser teatro”, também figuram nas inquietações que nos acompanham ao longo deste século, pois as referências que tínhamos para as práticas teatrais até meados do século XX estavam vinculadas à definição emprestada dos gregos. Segundo Margot Berthold (2008, p. 103), “a Ática é o berço de uma forma de arte dramática cujos valores estéticos e criativos não perderam nada da sua eficácia depois de um período de 2.500 anos”.

Entretanto, os valores estéticos e criativos podem não ser os mesmo de 2.500 anos atrás, uma vez que as demandas de cada momento histórico que vivemos nos impulsionam a redimensionar e atualizar nossas experimentações de vida que são influenciadas pelos processos históricos em que estamos inseridos, como ressalta Salles (2011, p. 49), “muitos críticos e criadores discutem que não há criação sem tradição uma obra não pode existir nos séculos futuros se não se nutrir dos séculos passados”. Compreender os diferentes processos que corroboraram o surgimento dos atuais olhares é parte do nosso amadurecimento e interação com os novos processos culturais, em especial, aqueles que nos remetem às tecnologias emergentes no século XXI.

Observamos que as questões referentes às práticas teatrais, hibridizadas às tecnologias do século XXI, exigem de nós um novo posicionamento frente às antigas tradições, as mídias atuais e as formas de nos relacionarmos com elas, posto que, enquanto o indivíduo afeta e é afetado pelo ambiente digital, novos olhares estéticos e conceituais são exigidos, de forma a ampliar a apropriação e a profanação das dimensões teatrais até então exploradas no âmbito do palco.

Tais posicionamentos exigem outro sistema de entendimento de espaço e tempo que na atualidade acontecem nas telas; são espaços conectados em que a presença física e a imagética se apresentam no mesmo plano.

Para Nicolas Bourriaud (2009, p. 92), “nossa época é realmente a época da tela”, neste sentido, emerge a necessidade de refletirmos acerca do teatro neste ambiente telemático. Primeiramente, necessitamos de uma reestruturação cognitiva de como encaramos essas novas realidades, de forma que possamos transcender a realidade de senso comum, “essa que vivemos em tempo linear, que nos dá chão” (HOBÍ, 2011, p. 84), e fincar pés

no processo histórico atual, ou seja, nos acostumarmos com a possibilidade de se fazer um palco no mundo.

Ainda, conforme Hobi (2011, p. 27), não se trata mais de quebrar a quarta parede, mas quebrar todas as paredes que engessam e limitam os processos de criação e de práticas cênicas. Contudo, esses processos implicam em correr riscos artísticos que extrapolam o entendimento intelectual, pois se apresentam como experimentações a serem vividas e sentidas como um rizoma¹¹.

De acordo com Deleuze e Guattari (1995), as vivências rizomáticas podem ser entendidas como um tecido de conjunção, em que há sempre uma simbiose e uma aliança que se estabelece não pela interpretação, mas pela experimentação. O teatro, mais uma vez, reafirma-se como parte do processo evolutivo do homem: o teatro faz rizoma com o mundo – parafraseando Deleuze e Guattari, quando eles abordam o conceito de livro – ou seja, promove uma desterritorialização do mundo, ao mesmo tempo em que o mundo opera uma reterritorialização do teatro; é um devir¹² – mundo.

As características mais marcantes dos rizomas pousam sobre a possibilidade de múltiplas entradas (qualquer ponto pode ser conectado a outro a qualquer momento), à condicionante de desenvolvimento em conjunção (e), e ao aspecto de encontrar-se sempre no *inter-mezzo*, sem a determinação de um começo e de uma conclusão. Tais características justificam o surgimento de artistas plurais que buscam no processo criativo a construção de um diálogo íntimo entre arte e técnicas que se mostrem possíveis de experimentações, o que favorece os intercâmbios artísticos e de investigação de novos procedimentos. Cabe lembrar que na segunda metade do século XX houve uma relutância quanto à aproximação do teatro com as inovações tecnológicas, o que acabou dando origem a um questionamento ontológico, conforme explica Isaacsson (2011),

os fatores sociopolíticos do pós-guerra, somados à popularização da televisão e as novas formas de contato com a realidade, instauradas por ela, impulsionam o teatro a interrogar-se sobre seu papel social e, conseqüentemente, sobre sua própria natureza. O que é o teatro? O que é preciso para que ocorra o fenômeno teatral? (p. 16)

11 É da botânica que Deleuze empresta o conceito para nomear um conjunto de conceitos cujos sistemas são abertos, ou seja, são relacionados a circunstâncias e não mais a essências. Mas por um lado os conceitos não são dados prontos, eles não preexistem: é preciso inventar, criar os conceitos, e há aí tanta invenção e criação quanto na arte ou na ciência. Disponível em: < <http://rizomas.net/filosofia/rizoma/107-rizoma-e-um-sistema-aberto-deleuze-e-guattari.html> >. Acesso em: 21 jan. 2017.

12 Devir é nunca imitar, nem fazer como, nem se conformar a um modelo, seja de justiça ou de verdade. Não há um termo do qual se parta, nem um ao qual se chegue ou ao qual se deva chegar. Tampouco dois termos intercambiantes. A pergunta ‘o que você devém?’ é particularmente estúpida. Pois à medida que alguém se transforma, aquilo em que ele se transforma muda tanto quanto ele próprio. Os devires não são fenômenos de imitação, nem de assimilação, mas de dupla captura, de evolução não paralela, de nupcias entre dois reinos (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 8).

Esses questionamentos retardaram o diálogo das práticas teatrais com as tecnologias sem, contudo, torná-lo refratário. Timidamente, face à impossibilidade de se ignorar o avanço das inovações tecnológicas e a presença incontestável dos ambientes digitais no cotidiano das pessoas, o teatro se vê instigado a ampliar os meios de composição cênica, originando caminhos que podem construir outras linguagens, que futuramente serão consolidadas.

O potencial de interação ocasionado pelos meios de comunicação digitais e reticulares fez com que se instaurasse uma nova arena de criação de significados, em que vozes de variadas origens encontram-se e, cada qual como emissora de uma linguagem, criam uma miscigenação de fluxos simbólicos que, em dinâmica viva, fazem surgir propostas, rupturas e, portanto, recombinações artísticas (ARAÚJO, 2010, p. 40).

Nesse sentido, Lehmann (2007) propõe investigar o uso das tecnologias no teatro como uma relação sempre existente, que não só provocaram a incorporação das técnicas, como também representam novas propostas de encenação.

Imparcialmente, pode-se constatar que o teatro sempre foi também técnica e tecnologia. Ele era ‘médium’ no sentido de uma específica tecnologia da representação, da qual as mais novas tecnologias midiáticas não podem representar nada além de um novo capítulo. O teatro de modo algum mostrava o homem ingenuamente, para além de toda a arte técnica. Desde a *mechané* antiga até o teatro high-tech contemporâneo, o prazer no teatro sempre significou também prazer com uma mecânica, satisfação com o que dá certo, com a precisão maquinal. Desde sempre houve um aparato que simula a realidade com auxílio da técnica não só do ator, mas também do maquinário teatral (p. 374).

Para Ayres (2013), há nesse novo capítulo designado por Lehmann, um processo de hibridização, uma infinidade de possibilidades de novas relações tecnológicas, “propondo a relativização de conceitos anteriores e incorporando novas formas estéticas e de composição teatral” (p. 58).

As novas formas estéticas e de composição teatral estabelecem relação com o sistema rizomático, apresentado por Deleuze e Guattari, para se estabelecerem no ambiente digital – um mundo imaterial, de conectividade e interatividade, o ciberespaço. Segundo Ayres (2013), o ciberespaço é uma das formas de representação da sociedade, e assim, não poderá distinguir-se dela, pois

O ciberespaço torna-se o sistema ecológico do mundo das ideias, uma noosfera abundante, em transformação acelerada, que começa a tomar o controle do conjunto da biosfera e a dirigir sua

evolução a seus próprios fins. A vida em sua completude eleva-se em direção ao virtual, ao infinito, pela porta da linguagem humana. [...] O ciberespaço representa o mais recente desenvolvimento da evolução da linguagem. Os signos da cultura, textos, música, imagens, mundos virtuais, simulações, software, moedas atingem o último estágio da digitalização. Eles tornaram-se ubiqüitários em rede – no momento em que eles estão em algum lugar, eles estão em toda a parte – e interconectam-se em um único tecido multicor, fractal, volátil, inflacionista, que é, de toda forma, o metatexto englobante da cultura humana (LÉVY, 2010, p. 12).

Pela sua abrangência, o uso do ciberespaço deve vislumbrar de forma responsável a construção de valores éticos, que o potencial de compartilhamento e colaboração oferecem “as ferramentas estão disponíveis, cabe às pessoas aproveitarem o momento histórico para amadurecer esse processo e se apropriar dele” (AYRES, 2013, p. 50).

Como desafio, tomamos o ciberespaço, na perspectiva de relacionamento e ocupação, como um novo espaço para o acontecimento teatral, em que as potencialidades de trocas, diálogos e criações colaborativas acontecem com maior rapidez e abrangência.

HORIZONTES INESPERADOS

Como resultado da revolução que as tecnologias hipermidiáticas (entendidas aqui na perspectiva de Lúcia Santaella (2011) como uma nova linguagem híbrida que integra texto, imagens fixas e em movimento, som, música e ruído) instauradas às práticas, estéticas e recepção dos espetáculos, questionamos se podemos considerar as experimentações e os processos resultantes desta confluência como eventos teatrais e, por conseguinte, se somos capazes de “ler” esses novos produtos em cena.

Assim, refletir sobre a produção e o compartilhamento desses novos produtos implica em um diálogo conciliatório entre o conceito tradicional de teatro e as novas formas de representação e produção que se hibridizam com as tecnologias digitais, e que estão ressignificando as artes cênicas em nossos dias.

A expansão dos meios de comunicação, reprodução e distribuição alavancada na segunda metade do século XX reflete no teatro como uma nova e inesgotável fonte criativa que demandará a reconfiguração de todos os elementos constituintes da cena, como nos apresenta Cohen:

A criação de novas arenas de representação com a entrada onipresente do duplo virtual das redes telemáticas (WEB-internet), amplifica o espectro da performance e da investigação cênica com novas circulações, a navegação de presenças e consciências na rede e a criação de interescrituras e textos colaborativos. Com uma imersão em novos paradigmas de simulação e conectividade, em detrimento da representação, a nova cena das

redes, dos *lofts*, dos espaços conectados, desconstrói os axiomas da linguagem do teatro: atuante, texto, público – ao vivo, num único espaço, instaurando o campo do Pós-Teatro (2006, p. 99).

Observa-se na citação de Cohen, um transbordamento de fronteiras. Os elementos constitutivos da linguagem teatral passam a interagir com novos territórios, de forma que os conhecimentos teóricos e práticos dialogam com mais competência com o passado cultural e a emergente cultura digital.

Desde suas primeiras manifestações, o teatro entrelaça-se com as demais artes, disciplinas e inovações próprias de cada tempo e, desta forma, não se contenta com verdades sacralizadas. Neste sentido, Sábado Magaldi (1994, p. 12) pondera: “aceitando-se que o teatro tome de empréstimo das outras artes os elementos que o compõem, a fim de proceder à síntese, cabe perguntar se ele não se caracteriza pela simples soma de conquistas realizadas fora de seu âmbito”; uma resposta afirmativa nos colocaria em zona de conforto, pois falaríamos das outras artes separadamente. Entretanto, é a síntese e a hibridização que o teatro estabelece com as demais artes e disciplinas que o caracteriza como uma linguagem única, disposta a ultrapassar os limites de suas estruturas constituintes, com as quais já estamos familiarizados, de forma a conceber não só uma grande variedade de criações, processos e experimentos, mas também o desenvolvimento de novos produtos cênicos.

É neste contexto que problematizamos as inferências das tecnologias digitais nas narrativas teatrais, concebendo-as como possibilidades e formas existentes e, também, como produtos ainda não imaginados que, ao romper as fronteiras canonizadas, oportunizam o estabelecimento de novos paradigmas para as Artes Cênicas. Tal crença apoia-se na crescente interação do homem com as tecnologias digitais, as quais hibridizamos no nosso cotidiano ordinário.

A interação destes meios digitais em nossos hábitos de comunicação já é clara e manifesta, e sua emersão no campo das artes como extensão de suas possibilidades práticas, filosóficas e estéticas amplia não somente os recursos técnicos à disposição dos artistas e do público, mas traz consigo, novamente, pontos de complexidade para reflexão de suas ações e possíveis desdobramentos em vários aspectos da vida humana, especialmente a linguagem (ROAT, 2011, p. 32).

O cenário apresentado por Roat aponta para a ampliação do paradigma cênico, até então constituído pelos elementos ator-texto-público, que ao ser invadido pelas tecnologias digitais, soma a esta constituição o espaço e o tempo – próprios dos ambientes digitais, dando origem a novas crises no teatro.

Conceitos como ruptura e subversão, comuns no final do século XIX e durante o século XX, estão desgastados e não cabem mais a este teatro que

deseja fincar pés no século XXI. São, portanto, os conceitos de hibridização, de alteração, desconstrução, desterritorialização, interação e transmutações que forjam a emancipação da cena, cujo desejo é transcender os processos criativos experimentados até então. Estamos assistindo à migração das narrativas convencionais para o espaço digital. Esta migração provoca aflições, mas também oferece novas perspectivas de vivência conjunta, não antagônica.

A inserção dos dispositivos digitais nas cenas oferece incontáveis possibilidades de desenvolvimentos de novas estéticas, novos paradigmas, novas narrativas e novos produtos. Segundo Araújo (2009), sempre houve uma natural aproximação do teatro com mecanismos, maquinários e tecnologias emergentes, não importa em que época. As aproximações muitas vezes se colocaram como responsáveis pelas transmutações de espaços, tempo e narrativas, e hoje, novamente, reconfiguram o perfil tradicionalista da arte teatral no século XXI.

Neste contexto, um dos pilares de transformação reside no diálogo crescentemente experimentado junto a dispositivos e linguagens vinculados a tecnologias digitais. Caso se lance fria e atentamente um primeiro olhar sobre a questão, é possível afirmar que a apropriação de projeções, conexões e mixagens por parte do teatro é naturalmente aceitável, dado que em suas raízes gregas já havia profunda relação com mecanismos e maquinários a exemplo do ocorrente nos ápices que envolviam o Deus ex Machina. Mais profundamente, trata-se de uma expressão artística intrinsecamente ligada ao desenvolvimento de outras tecnologias, como verificável em relação à escrita, por exemplo. O gênero teatral consiste em uma das mais transparentes manifestações de que arte e técnica não confluem apenas etimologicamente, mas sim na dimensão da linguagem e produção de sentidos. Porém, o impacto dos meios digitais sobre a narrativa teatral apresenta reverberações de caráter mais amplo (ARAÚJO, 2009, s/p).

Araújo (2010, p. 87) problematiza se as transformações e apropriações advindas da linguagem binária ainda são teatro: “o universo de possibilidades de releituras estéticas concernentes ao gênero multiplicou-se a ponto de discutir-se uma provável descaracterização do teatro imerso nas linguagens binárias, dando lugar a algo que deveria necessariamente receber outra nomenclatura”.

Roat (2011, p. 60) também manifesta sua incerteza quanto à nomenclatura deste fazer artístico, que envolve os elementos constituintes do teatro e as tecnologias digitais: “pode-se perceber que são muitas as influências que ao longo da história vêm colaborando para, talvez, o surgimento de uma variação de um meio de expressão existente, no caso, o teatro; ou o surgimento de um novo meio, ainda sem nome”.

Quando Araújo diz “dando lugar a algo que deveria necessariamente receber outra nomenclatura”, entendemos que a insegurança, gerada

pela amplitude de significados das presentes práticas, nos expõe, como pesquisadores da atualidade, a um júri futuro, em que independente do veredito, interessa muito mais a observação e sua reflexão do que o estabelecimento de verdades para esses processos, pois a nomenclatura é algo aberto e em construção, ou seja, “os processos criativos em rede, portanto, não mais orbitam em torno de um objeto acabado. Assumem, ao contrário, uma característica de permanente fluxo, sincronizada ao contexto dinâmico que pauta os organismos vivos reticulares”.

As multiplicações dos processos imersos na linguagem binária são de origens multifacetadas, desenvolvidos em colaboração com diversas áreas do conhecimento. Tais processos buscam, em conjunto, organizar os vetores de leitura das hibridizações, alterações, desconstruções, desterritorializações, interações e transmutações, caracterizadas pela pluralidade de experimentações que colaboração entre disciplinas diversas podem oferecer de único ao teatro da contemporaneidade. Para Cohen (2006),

o contemporâneo contempla o múltiplo, a fusão, a diluição de gêneros (...), e assim torna possível uma nova forma de teatro decorrente dos diálogos multi e transdisciplinares que as inovações científicas injetam na cena; eles significam aprimoramento constante na produção de conteúdos artísticos (p. 102).

Tais conteúdos transbordam as fronteiras que delimitam os fazeres artísticos, rompem com paradigmas sacralizados há anos (como é o caso da presença em cena) e nos questionam se tais processos podem ser “arquivados” nas prateleiras das artes cênicas.

Nessa perspectiva, entendemos o acréscimo dos fenômenos hiper midiáticos aos fenômenos teatrais como estratégias de *work in progress* que oferecem possibilidades de ampliação da comunicação e da relação entre público, criadores e obra. Os experimentos com as hipermídias reconfiguram os acontecimentos teatrais da atualidade dando origem a novos produtos cênicos, adquirindo características de um devir contínuo. Tais produtos se interessam pela experiência sensorial que possa ser vivenciada por meio de cenas híbridas capazes de sugerir e instaurar novas realidades compostas pelos elementos artísticos e os tecnológicos-digitais.

Surge nesse contexto um novo espectador, um novo artista (muitos oriundos de áreas técnicas): “uma nova dimensão é apresentada e acrescentada à cena, novas camadas surgem e ampliam a gama dos significados poéticos e sensíveis” (ROAT, 2011, p. 51). Nenhuma formatação anteriormente estabelecida comporta os engendramentos que a revolução digital inferiu às práticas teatrais desde o final do século XX. Tais engendramentos proporcionam relações maquinicas entre a cena e a tecnologia, estabelecendo, assim, uma paisagem cultural cunhada a partir de percepções virtuais, conforme Marta Isaacsson (2011) aponta:

Essa é a realidade contemporânea, as tecnologias multiplicam, em uma velocidade vertiginosa, o número de recursos de comunicação e informação, tornando nossa existência rodeada por monitores de todos os tamanhos, com resoluções cada vez mais perfeitas que tornam quase impossível distinguir o real e o virtual, deslocam nosso olhar para o espaço onde nossa visão não poderia alcançar e nos tornam presentes onde na verdade não estamos. Diante de tal realidade, não é de espantar que o teatro tenha, nas três últimas décadas, cada vez mais sem pudor, se tornado permeável aos recursos tecnológicos audiovisuais, empregando equipamentos digitais de toda ordem, diversificando os suportes de projeção visual e sonora e as modalidades de seu uso (p. 9).

O deslocamento da nossa percepção para outros espaços que não poderíamos acessar sem o auxílio tecnológico e as formas de presença que se configuram na atualidade resultaram também na permeabilidade desses recursos digitais nas múltiplas narrativas da cena (do ator, da cenografia, do texto, da iluminação etc.). Isso nos leva a relativizar os paradigmas de presença, de tempo e de espaço, de maneira que as reordenações das estruturas fixas dos elementos constitutivos do teatro revelaram a ampliação dos sentidos dos espectadores.

O espectador, agora denominado de interator, explora os cenários tecnológicos que as múltiplas plataformas digitais oferecem, de forma a pesquisar o que cada uma tem de melhor a oferecer em termos de interatividade e conteúdo. Nessa perspectiva, nota-se a transmutação daquilo que até aqui foi considerado como a essência da constituição do fato teatral, o ator e o espectador: “a essência do teatro está naquilo que se passa entre alguém que faz na presença real de alguém que vê, aspecto do fenômeno teatral com o qual as mídias tecnológicas não podem rivalizar” (ISAACSSON, 2011, p. 16). Entretanto, o conceito de presença real carece de ser atualizada, uma vez que, hoje, podemos elencar outras qualidades de presença também para o teatro.

A transmutação do conceito de presença introduz o desejo por uma presença cênica que abandone o paradigma da existência e se consolide como forma e qualidade, ou seja, uma presença que possa suprimir o convívio real do ator com o espectador e que possibilite a interatividade entre ambos e, desta forma, estabeleça experimentações que mesmo desenvolvidas em locais geográficos diferentes, nos colocam juntos nos espaços virtuais.

OLHARES SOBRE O MESMO OBJETO

A inflação das tecnologias em todos os domínios do conhecimento repercutiu sobremaneira nas práticas teatrais, problematizando as teorias existentes e reorientando a relação entre as práticas e o público/espectador.

Nesse contexto, as questões que envolvem a presença e o espectador na era digital não passam despercebidas para as artes cênicas, ao contrário, são fontes de constantes estudos e experimentos, e vêm ampliando as perspectivas de uma nova estética e poética teatral.

Observamos, assim, que os aspectos relacionados à presença foram os que imputaram as mais amplas transmutações nas práticas teatrais e nos aspectos conceituais nos últimos anos, pois homens e máquinas passaram a coabitar, simultaneamente, um mesmo espaço: o espaço das telas¹³, como forma de ampliação da presença e da interlocução nas comunicações. As tecnologias digitais auxiliadas por outros aparatos técnicos, tais como *webcams*, microfones, computadores, nos permitem estar fisicamente num lugar e, ao mesmo tempo, em vários outros, incorporando assim uma outra qualidade de presença, denominada de telepresença, ou seja, estar presente à distância.

Este cenário se consolida, no começo dos anos 1990, com uma reorientação quanto à teoria da recepção do espetáculo, cujo movimento e método do pensar nos aproxima da fenomenologia de Merleau-Ponty (1999), para quem o mundo vivido é que constrói a ciência, ou seja, o movimento centra-se nas experiências emocionais e cognitivas, sobre as quais “o espectador ou observador experimentam e quais sensações físicas são transmitidas pelo ator ao espectador” (PAVIS, 2013, p. 53), o que favorece uma mudança, ao mesmo tempo teórica e prática, nas artes da cena.

Santaella, no livro *Cultura e Artes do Pós-humano*, ressalta que a mediação tecnológica desloca o ponto de identificação do receptor: “Enquanto no teatro ao vivo esse ponto se dirige ao *performer*, agora ele se desloca para a tecnologia, promovendo uma instância crítica ao minar a hierarquia do autor em relação à audiência” (2003, p. 210).

Este argumento está pouco a pouco perdendo seu potencial de defesa, pois foi elaborado e discutido por Mark Poster, no livro *The second media age*, de 1995, quando ainda falávamos da “geração Y¹⁴” que cresceu em meio ao estímulo de tarefas múltiplas. Entretanto, nesta segunda década do século XXI, estamos convivendo com uma nova geração, denominada “Z” ou *touch*¹⁵, que já nasce praticamente alfabetizada nas tecnologias digitais; uma geração em que computadores e *smartphones* funcionam

13 Interessa-nos neste estudo o significado etimológico grego: *têle* – de longe, à distância.

14 Geração Y: (geração do milênio ou geração da Internet, os nascidos entre as décadas de 1970 a 1990).

15 Os jovens que hoje têm 15 anos conhecem a vida com um celular nas mãos. Eles não são os primeiros a crescer sob a influência da internet, mas os primeiros a se definir pela ligação com um universo digital e móvel: com o celular conectado à internet, carregam no bolso as amizades, a escola, o trabalho e uma fonte inesgotável de conhecimento. Ainda não há um nome estabelecido para eles. Há quem fale em geração Z ou pós-millennials. Pode-se batizá-los de “geração touch”. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/a-geracao-touch>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

como extensão do corpo humano. Assim, a tecnologia e o ambiente digital não representam mais uma novidade, e sim uma contingência da vida moderna, que reformula diariamente nossa relação com as atividades básicas cotidianas.

Apesar da velocidade com que estas reformulações estão acontecendo, elas não são tão recentes. Indícios de que a mediação tecnológica acarretaria transformações significativas em nossos relacionamentos já eram observados por Walter Benjamin em texto famoso sobre “a obra de arte na era da reprodutibilidade técnica” (1987). Nele, o autor destaca que a câmera cinematográfica, como uma aplicação altamente criadora para a representação do homem, captura e transporta a imagem rapidamente e passariam a reproduzir a obra como também o criador. Nesse texto, Benjamin afirma que

a arte contemporânea será tanto mais eficaz quanto mais se orientar em função da reprodutibilidade e, portanto, quanto menos colocar em seu centro a obra original [...]. É óbvio, à luz dessas reflexões, porque a arte dramática é de todas a que enfrenta a crise mais manifesta. Pois nada contrasta mais radicalmente com a obra de arte sujeita ao processo de reprodução técnica, e por ele engendrada, a exemplo do cinema, que a obra teatral, caracterizada pela atuação sempre nova e originária do ator (1987, p. 181).

Para responder a esta crise manifesta da arte dramática apontada por Benjamin, Santaella (2003, p. 175) sugere a adesão às tecnologias digitais e virtuais, que nos levam a produzir usos e desenvolver estratégias antecipatórias que possibilitem a composição do teatro do futuro.

Depreendemos assim, que a fusão entre mídias e tecnologias expõe novos anseios estéticos para a arte, evidenciando, desse modo, a necessidade de pensar e produzir artes cênicas em contato com mídias e tecnologias digitais como manifestações retroalimentares, em processos híbridos de linguagens e meios, “compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada” (SANTAELLA, 2003, p. 135).

Contudo, o teatro, arte que já nasceu híbrida em sua essência, vem intensificando este processo a partir do final do século XX, em resposta aos múltiplos efeitos que as tecnologias digitais produziram na arte e na vida cotidiana. Tais efeitos mudaram o modo como representamos as coisas e como as processamos: “as mídias digitais com suas formas de multimídias interativas estão sendo celebradas por sua capacidade de gerar sentidos voláteis e polissêmicos que envolvem a participação ativa do usuário” (SANTAELLA, 2003, p. 146).

Tais formas estão nos levando a habitar uma nova casa, cuja construção dá-se por meio da exploração e da experimentação no ciberespaço de possibilidades ainda não imaginadas, pois suportes, dispositivos, recursos

e técnicas para a produção, exposição, distribuição e difusão da arte historicamente são marcados pelos meios de cada época e, em todas elas, o artista assume desafios para dar vida nova aos meios e linguagens do passado (SANTAELLA, 2003, p. 151).

A profusão de meios e procedimentos instantâneos que se somam às nossas tarefas diárias, sejam as ordinárias ou as singulares, fertilizam o terreno da revolução digital e da explosão das telecomunicações, trazendo consigo reflexos ainda não mensuráveis e conceitos não constituídos totalmente, ou seja, estamos em permanente “processo” de reconfiguração dos fazeres artísticos.

Nesse contexto, o teatro se propõe a abandonar conceitos como “subversão e ruptura”, amplamente utilizados para justificar as transformações de outrora, adotando as alterações, as desconstruções, as desterritorializações, as transmutações e a expansão de fronteiras, para melhor constituir-se nos espaços, tempos e presenças em que o ciberespaço – lugar não lugar – nos situa na atualidade.

No início do século XXI, a pesquisadora Nadja Masura¹⁶ empenhou-se em investigar os eventos que inseriam as tecnologias emergentes aos fazeres cênicos tradicionais, refletindo sobre eles no artigo *Digital Theatre* (2007), no qual explica o termo “teatro digital” como:

um evento de desempenho que inclui os elementos tradicionais do teatro e os recursos da nova tecnologia. [...] As palavras “Digital” e “teatro” podem ser debatidas longamente, no entanto, para a investigação do termo proposto, devem ser entendidas como segue. A palavra “digital”, é qualquer tecnologia relacionada ou mediada por computadores, que transformam a informação analógica ou “ao vivo”, tais como, ondas sonoras e imagens visuais, em informação digital ou binária e podem ser manipulados e reproduzidos de forma não-linear. A distinção implícita entre elementos teatrais digitalmente mediados e matérias-primas (voz do ator e gestos físicos ou cênicos ou outros elementos de áudio/visual), é que o processo de mediação promove a remoção da “presença ao vivo” do ator no evento teatral (n.p, tradução nossa).¹⁷

No mesmo artigo, a autora elenca quatro prerrogativas que servem de base para o entendimento do teatro digital, são elas:

16 Universidade de Maryland no Nordeste dos Estados Unidos.

17 *as a performance event which includes both traditional theatre and features elements of new technology. (...) The words “digital” and “theatre” may be debated at great length, however for the investigation of the proposed term, they shall be understood as follows. The word “digital” taken the phrase digital technology, is any technology related to or mediated by computers which transforms analog or “live” information such as sound waves, visual images, into digital or binary information and can be manipulated and reproduced non-linearly. The implied distinction between digitally mediated and raw theatrical elements (the actor’s voice and physical gestures or scenic or other audio/visual elements), is that the process of mediation further removes the human actor from the “liveness” of the theatrical event.*

- 1) atuação humana e o uso de tecnologias digitais na produção;
- 2) atores presentes e telepresentes – digitalmente presentes, ou seja, com o mínimo de mediação da presença física;
- 3) interatividade entre os sujeitos do acontecimento teatral;
- 4) o uso da palavra “ao vivo”, bem como de reproduções por meio de áudios e imagens midiáticas (MASURA, 2007, n.p., tradução nossa)¹⁸.

Contudo, Masura ressalva que uma definição única não condiz com a ambiguidade que o conceito de teatro, na atualidade, comporta, uma vez que “o teatro vivencia uma constante reformulação de experiências que desafiam as regras como parte da prerrogativa artística” (AYRES, 2013, p. 67). Tais reformulações são próprias da velocidade com que as tecnologias se atualizaram e inovaram nesta segunda década do século XXI, sem deixar que as bases de Masura fiquem obsoletas.

As bases propostas pela autora – o humano, o ao vivo, a interação entre os sujeitos e os códigos que transmitem significados em algum nível — também são elementos fundamentais nos estudos do grupo catalão *La Fura Dels Baus*, conforme observa-se no Manifesto Binário de 2008¹⁹ : “Teatro digital se refere a uma linguagem binária conectando o orgânico com o inorgânico, o material com o virtual, o ator de carne e osso com o avatar, a audiência presente com os usuários da internet, o palco físico com o ciberespaço”.

Figura 6 - Espetáculo “*Quartett*” – Barcelona, 2017



Fonte: <http://www.lafura.com/noticias/la-rompedora-quartett-de-alex-olle-llega-barcelona/>

¹⁸ **1)** Feature live human actors as well as digital technology; **2)** Be presented with minor mediation before a “live” physically present human audience; **3)** Contain only limited interactivity which allows for theatrical roles; **4)** Include spoken words as well as audio/visual media.

¹⁹ Disponível em: <https://document.onl/documents/manifesto-binario.html>. Acesso em: 23 set. 2015.

Para Ayres (2013), as bases para o Teatro Digital estabelecidas por Masura e reforçadas por La Fura Dels Baus e outros grupos de artistas e pesquisadores revelam:

uma composição poética de uma nova obra dialógica, complexa e híbrida [que provoca diálogos com] o material e o virtual, a interação entre público/atores presentes fisicamente e internautas/atores telepresentes; o uso de elementos tradicionais em diálogo com os disponíveis pelas tecnologias contemporâneas; a interação entre sujeitos (atores e espectadores) localizados em diferentes espaços; a produção colaborativa e imediata de novos conteúdos; a oportunidade de coautoria/coparticipação na obra, estreitando a distância entre produtores e receptores; a possibilidade de multiplicação do(s) corpo(s) localizados em diferentes espaços, para o contexto da obra e transcendê-los; a ampliação do espaço em que a obra se realiza (p. 68).

Em tais composições as configurações entre sujeitos e contextos, assim como as constituintes cênicas – ator / texto / espectador / tempo / espaço são desconstruídas e reconstruídas; originando, como propõe Roat (2011), um novo mundo para as artes cênicas, constituído de carbono e de silício²⁰ onde,

A mistura de novas mídias e tecnologias digitais faz-se presente [...] através de um suporte inteiramente novo atualiza a discussão sobre a diluição de fronteiras entre o real e o virtual. Afinal, é clara a percepção de que os mundos reais e virtuais alimentam-se mutuamente de fontes e referências: servem-se de tudo o que estiver disponível e for necessário para o desenvolvimento desta nova forma narrativa, existente só neste tempo histórico híbrido (p. 24).

É no processo de desconstrução e reconstrução por meio da mistura das mídias contemporâneas que emergem possibilidades inovadoras de formas e efeitos para a cena e para a narrativa da escritura dramática. Entendemos esses processos como uma ampliação de fronteiras e não como rupturas, pois observamos que os movimentos se caracterizam pela fluidez com que as novas tecnologias se misturam às antigas e engendram novos usos, novas poéticas, novas estéticas, num processo contínuo de mudança de formas.

Encontramos, na formulação desenvolvida por Zygmunt Bauman, no livro *Modernidade Líquida* (2012), uma teoria que expressa o momento singular que vivemos; para o autor estamos deixando uma modernidade sólida para nos aventurarmos numa modernidade líquida, que para Saraiva e Veiga-Neto (2009, p. 188), está baseada na “impermanência, [na] constante mudança de formas, num processo que parece não ter

²⁰ Leonardo Amorim Roat define o mundo de carbono como aquele em que o encontro de interlocutores se realiza no mesmo espaço físico e ao mesmo tempo. O mundo de silício refere-se ao encontro de um dos interlocutores, ou ambos, sob a forma digital de bit 0-1, no mesmo tempo ou não.

previsão de término” Segundo Bauman (2012, p. 8), o tempo e o espaço são o que importa para os líquidos, pois, ao assumirem características de inundações, ambos fluem, espalham-se, encharcando os caminhos, dissolvendo obstáculos e, assim, possibilitando o livre trânsito da informação e da comunicação nos ambientes digitais.

Observamos que este tempo e espaço concebido no meio líquido de Bauman, ou no mundo de silício de Roat, representam uma forma a mais de expressão, que não só nos permite experimentações, mas também proliferações de novos produtos cênicos. Os desdobramentos teóricos e práticos dessas experimentações e proliferações passam a impregnar nossa existência,

afinal, para o público as práticas do 0-1 já integram sua rotina em ações ordinárias, em tarefas simples ou complexas, como a troca de e-mails ou uma cirurgia médica à distância, valendo-se de conexões com a internet e avanços da robótica respectivamente; e assim, a subversão das conquistas tecno-digitais para os aspectos artísticos seria totalmente compreensível e aceitável (ROAT, 2011, p. 29-30).

Segundo Ferrari (2012, p. 21), esta hibridização do público com as práticas do 0-1 estabelece um novo conceito de público consumidor, pois este atua também no agenciamento²¹ das conquistas, provocando um novo entendimento da relação homem-máquina. Para a autora, “as mudanças sociais levadas pelo avanço tecnológico, principalmente em decorrência do impacto da chegada da web – e suas inúmeras possibilidades de interação – transformaram o público consumidor em agente” (FERRARI, 2012, p. 24).

A relação homem-máquina nas práticas teatrais sempre foi intrínseca, assim, a hibridização das experiências teatrais com as tecnologias digitais da atualidade tem precedentes na história: “o teatro já nasce predisposto a incorporar as tecnologias e técnicas de seu tempo por conta de sua natureza híbrida, de tocar diversos sentidos (visão, olfato, audição, às vezes tato) e misturar elementos baseados nestes sentidos” (FOLETTTO, 2011, p. 18).

Como já mencionado, o entendimento de teatro que está tatuado em nosso referencial ocidental é aquele de origem grega, às vezes ligado aos rituais pagãos, às vezes à religião, outras nas relações humanas, nas paixões, nos protestos políticos ou na subjetividade. Este referencial é baseado na presença física de atores e espectadores que num determinado espaço de tempo se reúnem em um determinado lugar para “ver” (teatro) e “agir” (drama). Entretanto, no século XXI esse modelo tornou-se insuficiente para as alterações provocadas pelas tecnologias emergentes, especialmente pela cultura digital, que ao engendrar poéticas hibridizadas às práticas teatrais nos provocam rumo ao questionamento de Grotowski (2011, p. 32): o teatro continua necessário atualmente?

21 Capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas.

Buscando refletir acerca desta problematização, encontramos em Guénoun (2014, p. 12) a argumentação de que “o teatro, em suas formas estabelecidas não encontra nenhum recurso para responder à necessidade de teatro que a vida coletiva produz de forma tão intensa”, e que a palavra “necessário” implica em alguns riscos, pois liga-se a dois conjuntos de interpretação. O primeiro refere-se àquilo que não pode deixar de acontecer, o que implicaria em pensar o teatro como uma lei natural, uma determinação plena. O segundo refere-se àquilo que é exigido por uma necessidade, que pode ser privado, apesar de acarretar consequências. Entre ambos há uma diferença de tempo e de efeito, como exemplifica o autor, um vivente tem “necessidade de água e não tem acesso a ela. [...] Se a privação de água persiste, a morte sobrevirá. Ora, só o ser vivo sabe morrer. Nesse sentido, necessário é aquilo que quer um ser vivo que quer viver” (p. 16), assim, depreendemos que a necessidade do teatro está na vontade de viver do homem.

Nessa mesma esteira, Margot Berthold (2008, p. 2) defende que o teatro “como forma e como conteúdo de expressão está condicionado às necessidades da vida”, e outra vez nos deparamos com a ideia do teatro como imperativo de vida. Tal argumentação se assemelha às constituintes do jogo, da representação e da narrativa, conforme exploramos no primeiro capítulo deste estudo: do jogo, enquanto organização, treinamento e experimentação da vida; da representação, enquanto necessidade de nos comprazer com o representar e o ver representado e da narrativa, enquanto recurso cultural que reforça a necessidade do homem em construir um universo ficcional paralelo como auxílio na organização do mundo em que vive. Assim, entendemos a necessidade do teatro como um outro espaço de enunciação para a assimilação da vida, que nos permite transitar entre a realidade e a imaginação, bem como experimentar a vida de forma segura, não importa em que época se viva.

Coadunando com este pensamento, Monteiro (2010, p. 33) coloca que a representação no teatro é ao mesmo tempo uma consequência e uma causa do processo dinâmico de socialização, que a modifica “para a adaptar ao nível de inteligência e às expectativas da sociedade na qual se desenrola” (GOFFMAN apud MONTEIRO, 2010, p. 33). Nesse sentido, o teatro comporta-se como vetor para o enraizamento das experiências cotidianas no homem, ou seja, a dramatização de papéis sociais corrobora a constituição de novas sociedades, pois, segundo Levi Strauss (apud MONTEIRO, 2010, p. 21), o homem para ser ele próprio constrói um “alguém”, “o homem social é na essência mascarado: traz um nome, herda um estatuto, tem uma posição”. As máscaras usadas pelo homem nas representações são na verdade papéis e personagens que são experimentados antes de serem vividos no cotidiano.

A esse propósito, o teatro serve ao homem como caixa amplificadora para que as necessidades do mundo sejam experimentadas para além da vida cotidiana, o que exige um teatro com força, velocidade e

simultaneidade. Qualidades para tal empreitada não faltam ao teatro que, desde sempre, se organizou como uma arte multidisciplinar, reunindo literatura, artes visuais, música e dança, arquitetura, mecânica etc. Dessa forma, as contribuições que as diversas áreas do conhecimento podem oferecer de inovação às práticas teatrais crescem a cada dia, pois cada área desenvolve-se a partir de suas especificidades e, também em conjunto com as demais, impregnando as práticas de linguagens com hibridizações que ampliam os elementos constitutivos do teatro.

Ao longo da história, vemos que as práticas teatrais sempre souberam apropriar-se das tecnologias de seu tempo, de maneira que o diálogo híbrido entre arte e inovações tecnológicas fosse além do “prazer da cena”, significando também “prazer com uma mecânica” (LEHMANN, 2007, p. 371). Desde a rudimentar grua usada no teatro grego, os avanços da ciência estão sempre se entrelaçando com as práticas teatrais. Ao acolher as inovações técnicas, o teatro também se inova, pois estabelece diálogos atualizados com a ciência e a sociedade, da qual retira força e velocidade para atender os anseios de inovação, de resignificação, de desconstrução e reconstrução de novos olhares sobre as mesmas práticas e o próprio conceito de teatro.

Contudo, é interessante observarmos que as constituintes teatrais estabelecidas na Grécia – “o berço de uma forma de arte dramática cujos valores estéticos e criativos não perderam nada da sua eficácia depois de um período de 2.500 anos” (BERTHOLD, 2008, p. 103) – ainda prevalecem por meio de adições e atualizações para melhor dialogar com o tempo em que se apresentam.

Na perspectiva de adições e atualizações, observamos que as mudanças das estruturas, das formas e da estética teatral são afetadas simultaneamente pelas mudanças políticas, sociais e tecnológicas, não só no que concerne às técnicas, mas também ao texto, do trabalho do ator à direção, ou seja, tudo que diz respeito ao teatro. O que se evidencia aqui é que as mudanças originadas pelo ambiente digital e seus dispositivos e aparelhos para produção, compartilhamento e armazenamento de informações, sejam elas textos, sons, imagens etc. estão influenciando fundamentalmente estruturas e formas rígidas de comunicação.

Prova disso é o uso do drama (visto enquanto estrutura de comunicação) e do espetáculo (no sentido de dar visibilidade a um processo) proposto por Monteiro (2010) como estratégia de compreensão das relações entre o homem e as comunicações. O autor apresenta drama e espetáculo como importantes objetos de estudo e, também como perspectivas de compreensão das práticas sociais contemporâneas, afirmando serem cada vez mais frequentes as teorias que recorrem a eles como instrumentos de compreensão das transformações da vida moderna.

Estas transformações estão ligadas à forma como nos relacionamos e nos comunicamos uns com os outros nas mais diversas áreas de atividades:

O que se evidencia aqui é que as mudanças originadas pelo ambiente digital e seus dispositivos e aparelhos para produção, compartilhamento e armazenamento de informações, sejam elas textos, sons, imagens, etc. estão influenciando fundamentalmente estruturas e formas rígidas de comunicação. A convergência de mídias e a comunicação móvel, com aparelhos celulares inteligentes, configuram-se como modelos destes novos tempos (MONTEIRO, 2010, p. 15).

Da mesma forma que refletimos sobre a interrogação de Grotowski acerca da necessidade do teatro atualmente, também nos inquietamos acerca do lugar do imaginário – tão caro às práticas teatrais – nesta casa que as tecnologias emergentes e digitais nos colocam a habitar. Para habitar essa casa teatral com propriedade, julgamos necessário não só nos redefinirmos como homens, mas também, reconfigurarmos nossos padrões de pensamento e de hábitos sensoriais; para tal, desejamos expor novos olhares que se lançam às constituintes teatrais a partir da hibridização com as tecnologias digitais do século XXI.

REPENSANDO AS CONSTITUINTES TEATRAIS

Se ao homem está sendo solicitada uma reconfiguração para que possa habitar neste mundo tecnológico, por que as constituintes teatrais continuariam engessadas aos conceitos milenares? Sendo o teatro uma lente de aumento das situações cotidianas, ele deve, então, refletir a vida não só nas temáticas, mas também nos engendramentos e hibridizações que nos cercam.

Desta forma, ao colocarmos em pauta os elementos constituintes do teatro no panorama do ciberespaço, somos impelidos a aderir às atuais diversidades de práticas que nos levam a repensar as condicionantes do ator, do texto, do espectador, do espaço e do tempo, pois, conforme salienta José Celso Martinez (apud ISAACSSON, 2011, p. 18) “a revolução digital tende a desenvolver cada vez mais a tecnologia de captação que amplia as capacidades humanas”, e assim, nossa condição de artistas e fruidores transcendem a separação que o palco analógico nos impõe.

Este movimento de aproximações e reformulações no ambiente digital demanda que o espaço cênico se configure na perspectiva de um ambiente de distribuição, aproximação, relativização e horizontalização das relações (ARAÚJO, 2010, p. 162), ou seja, a prática teatral passa a ser remodelada a partir do movimento líquido, entranhando-se e ocupando espaços não visíveis nas redes computacionais e de comunicação.

No âmbito da ampliação de capacidades, observaremos os impactos dos novos modos de tratarmos as questões de dramaturgia, de direção, de iluminação, de preparação de atores, de concepção da cenografia e figurino, bem como as questões que envolvem os dispositivos móveis, a conexão

com a Internet e demais mecanismos que facilitam a nossa adaptação no ambiente digital como incremento da linguagem teatral, através da análise de alguns espetáculos selecionados a fim de discutir a redefinição das constituintes cênicas que ora se apresentam em estado de evolução.

Nesse sentido, concordamos com Santaella (2003), que afirma que as ampliações da capacidade humana são consequências das hibridizações que levaram o homem a uma reconfiguração do “ser”, do “estar” e do “fazer”, a partir do final do século XX:

não apenas nosso corpo, mas também tudo aquilo que constitui o humano foi sendo colocado sob tal nível de interrogação que acabou por culminar na denominação de ‘pós-humano’, meio de expressão encontrado para sinalizar as mudanças físicas e psíquicas, mentais, perceptivas, cognitivas, sensórias que estão em processo. [...] pós-humano deve muito apropriadamente significar o humano depois de ter se tornado híbrido (p. 273).

Pierre Lévy (2010) segue na mesma direção de Martinez e Santaella quando argumenta que nossa capacidade cognitiva aumenta e se modifica a partir das tecnologias intelectuais, e, por isso, o pensar e produzir teatral em contato com as mídias resulta em manifestações realimentares entre sujeito e seu contexto nestes primeiros anos do século XXI, de forma que “interação e desterritorialização são qualidades pertinentes a artistas e público sensíveis de nosso tempo” (HOBI, 2011, p. 41). Tais interações e desterritorializações nos apresentam novos paradigmas para todas as constituintes teatrais: um novo paradigma de espectador que contempla, age e interage; um novo paradigma de ator que passa a atuar em qualidades de presença diferenciadas; um novo paradigma de dramaturgia de texto que passa a ser construído em coautoria com o usuário; um novo paradigma de espaço de representação constituído em bits, e um novo paradigma de tempo, em que a simetria vivida na ação passa a ser ininterrupta e, finalmente, um novo paradigma para os elementos cênicos que, tal como a presença, habitam e se constituem ora em carbono, ora em silício.

Para nossa jornada de desterritorializações com base nas tecnologias emergentes, julgamos ser necessário, primeiramente, ressaltar o que está intrínseco no efeito dessas mídias no palco, assim, contamos com a colaboração de Patrice Pavis (2013) que,

Junto a Peyret, mas também com Lepage ou Braunschweig, parece dar-se como aceito que o “problema” da mídia no palco não é a eliminação do humano ou a questão da presença, mas o tipo de identificação que o vídeo, o cinema, ou mesmo a projeção permitem ao espectador. Trata-se de verificar em que medida essa identificação difere daquela da representação teatral (se é que esta noção pode ser mantida) (p. 183, grifo do autor).

Sendo as mídias, máquinas destinadas à comunicação, cuja tecnologia é eficaz à circulação da informação, podemos depreender que para as práticas teatrais elas funcionam ao mesmo tempo sobre o palco e em torno do palco, de forma que sua utilização não se configura como um acúmulo, mas como um encontro de linguagens, capazes de produzir palcos e atores virtuais, assim como, inserir o espectador numa simulação de teatro digital, em que não se encontra mais numa realidade exterior e existente (PAVIS, 2013, p. 183).

Figura 7 – *The blue dragon*, de Robert Lepage: alquimia das técnicas cinematográficas e teatrais, 2011



Fonte: <http://exeuntmagazine.com/reviews/the-blue-dragon/>

Há, portanto, uma midiaticização do corpo, tanto do artista quanto dos espectadores, e talvez por isso, desde o início, o encontro da mídia com o teatro mostrou-se reticente, pois, as mídias demandam habilidades, capacidades e critérios específicos de sua área que se confrontam diretamente com o paradigma de que o teatro não é uma arte reproduzível, é a arte do efêmero. Neste sentido, Patrice Pavis (2013) problematiza a produção teatral hibridizada às novas mídias e tecnologias de informação como pertencentes a um *Cybertheatre*, ou seja, um teatro cibernético, diferente da arte do espetáculo ao vivo.

O uso ordinário dos meios digitais no nosso dia a dia instaura uma certa acomodação da problemática, uma vez que, familiarizados com o mundo híbrido das tecnologias digitais, e as possibilidades de presença virtual oportunizadas pelos dispositivos de *MSN*, *Skype*, *WhatsApp*, etc., processamo-nas como possibilidade dominante também na esfera dos espetáculos cênicos, contudo, entender e reconfigurar a constituição dos elementos cênicos pautados nesta questão é importante para que se possa fundamentar os acontecimentos teatrais que se apresentam na atualidade.

Não podemos nos abster de que a nossa relação com o mundo está em constante reconfiguração por meio das mídias e das tecnologias digitais, e as artes cênicas não fogem a esta regra. A esta reconfiguração propomos a reflexão acerca da experiência estética, do impacto e da integração das mídias sobre e na representação, pois, “o uso das mídias não é uma simples questão de técnica e forma. Abrange o sentido global da encenação” (PAVIS, 2013, p. 199).

Desta forma, nossa discussão acerca dos espetáculos que nos servirão de encontro problematizado – *Jukebox 1, Ato de Comunhão e O Judeu de Malta* – levará em conta, especialmente a dinâmica do agenciamento, não só por ser esta uma propriedade dos ambientes digitais, mas conforme afirma Badiou (2005), pelo próprio teatro significar um agenciamento:

O agenciamento de componentes materiais e ideias extremamente díspares, cuja única existência é a representação. Esses componentes (um texto, um lugar, corpos, vozes, trajes, luzes, um público...) reúnem-se em um acontecimento, a representação, cuja repetição noite após noite não impede de modo algum que seja cada vez um acontecimento, ou seja, singular (p. 137).

Pondera-se assim que o teatro não se anula no meio digital, mas “adiciona, amplia, cria uma realidade além do teatro, que o toma como ponto de partida para uma nova expressão que não necessariamente substitui a anterior, mas a ela se afilia simplesmente” (ARAÚJO, 2010, p. 41). Na direção de uma nova expressão, as propostas de experimentações da linguagem cênica nos ambientes virtuais vão, pouco a pouco, trazendo a tecnologia à teoria como organismo das práticas teatrais e não como idealização.

Figura 8 – *War Horse*, transmissão em tecnologia 4K, em colaboração com a Sony, criativo Transmissão Solutions, NEP Visões e Transmissão de links, 2014



Fonte: <http://www.panoramaaudiovisual.com/pt/2014/03/04/sony-rompe-los-limites-tecnologicos-con-la-primera-retransmision-teatral-a-4k/>

Desse modo, nota-se que as novas formas de expressão convergem para uma ressignificação dos paradigmas das constituintes teatrais como elementos em mutação que se hibridizam com novas orientações estéticas. Vimos no decorrer deste estudo que a cenografia foi a primeira constituinte a abraçar as tecnologias digitais no palco, por outro lado, observa-se que o ator é o último elemento a aderir à extensão tecnológica em suas práticas, talvez porque foi necessário deslocarmos, primeiramente, o paradigma da presença – enraizado como “aqui e agora” — para o “em todo lugar e em tempo real”. É, portanto, problematizando a presença que desejamos iniciar nosso percurso de repensar as constituintes cênicas no âmbito das ressignificações, ressaltando que os espetáculos aqui exemplificados foram encenados em palcos de carbono, contudo os paradigmas também se aplicam aos espetáculos de telepresença, bastante em voga nos anos de 2020-2021, durante a pandemia Covid-19.

PARADIGMA DA PRESENÇA

A questão presencial é mais latente no teatro, uma vez que a presença como matéria prima é afetada sobremaneira pelas tecnologias digitais, o que nos leva a refletir acerca de uma possível desconstrução ou ampliação de paradigma provocada pela problematização do “aqui e agora”, até então, próprios da arte teatral. Adentramos numa outra estrutura para este paradigma, uma estrutura que considera as constituintes do espaço e do tempo para além do “aqui e agora”, ampliando-as nas perspectivas de “espaço virtual” e de “em tempo real”.

Na adoção desta “outra” estrutura, o paradigma da presença em cena demanda de artistas e público (atores e espectadores) novas habilidades de produção, de maneira a repensarmos a capacidade que o teatro tem de “tornar a eternidade presente por um determinado intervalo” (BADIOU, 2005, apud ARAÚJO, 2010, p. 32).

Discutir a presença digital de um ator e/ou do espectador é um processo de amadurecimento da nossa condição de indivíduo do século XXI – momento em que a tecnologia integra nossa rotina desde as ações mais simples do dia a dia. Todavia, notamos que, na confluência das conquistas tecnológicas com a inquietação artística, a diluição de fronteiras vai caracterizar o chamado teatro digital. Conforme Leonardo Foletto em *O efêmero revisitado* (2011, p. 56), “é provável que em algum momento da história recente, o uso das mídias digitais no teatro tenha levado alguém a pensar em ‘teatro digital’ como aquele que usa-se dessas mídias no palco”, cunhando assim, uma denominação para os eventos cênicos que se utilizam das tecnologias digitais como mais um elemento para a constituição da cena, além das hibridizações e diálogos com áreas de conhecimento distintos já incorporadas à linguagem teatral desde os tempos mais remotos.

O teatro digital anuncia as mídias²² técnicas e tecnológicas como invasoras do espaço inviolável da representação, e coloca como desafio a renovação da presença viva e da sua força de atração, problematizando “todos os acontecimentos cênicos que requerem atores ‘ao vivo’, em ‘carne e osso’” (PAVIS, 2013, p. 174), recolocando “em questão as oposições tradicionais e decididas entre o vivo e o maquinal (ou midiático), o presente e o ausente, o humano e o inumano” (PAVIS, 2013, p. 175).

Figura 9 – *Papelucho historiador*, 2015: montagem teatral da Compañía Escénica, México



Fonte: <http://www.araucaniacuenta.cl/papelucho-visitara-padre-las-casas-con-novedosa-obra-de-teatro-digital/>

Nesse contexto, Patrice Pavis, no livro *A encenação contemporânea*, questiona se

A presença do ator significa que esse ator seja visível? E se ele está invisível, situado nos bastidores, ou atuando sistematicamente atrás de um painel servindo de tela – percebido ao vivo apenas pelo vídeo e projetado numa parte do cenário –; e se ele está ao telefone ou é filmado pela webcam num outro extremo do planeta? Nesse caso, ele faz, então, ato de presença, uma presença que podemos imaginar à falta de percebê-la diretamente (2013, p. 175-176).

Ao encontro de tais questionamentos, Roat (2011) argumenta que, nestes casos, a presença

deixa de ser questionada pela sua existência e passa a ser questionada enquanto forma. Os atores/performers sempre estão presentes, frente aos espectadores/usuários; o que muda seria apenas a forma de sua manifestação. Ela pode ser através

²² Por mídia entende-se todo sistema de comunicação que permita a uma sociedade realizar toda ou uma parte das três funções da conservação, comunicação à distância de mensagens e conhecimentos e da reatualização de práticas culturais e políticas (BARBIERT; LAVENIR, apud PAVIS, 2013, p. 173).

de carbono, no encontro de ambas as partes no mesmo espaço físico ao mesmo tempo, ou através de silício, onde um dos interlocutores, ou ambos, apresenta-se sob a forma digital de bit 0-1, ao mesmo tempo ou não; ou, por fim, as inúmeras possibilidades combinatórias de ambas as formas (p. 31).

Assim, observamos que a presença virtual em cena já não é mais questionada, parece estar sendo superada, pois, o ator pode estar ausente do espaço cênico, mas absolutamente presente uma vez que a presença deixa de ser um ato físico e visível, como exemplifica Pavis (2013, p. 176):

se estou ao telefone, estou presente – *live*²³–, mas evidentemente ausente no espaço visível (inversamente, ousaríamos dizer, se estou perdido em meus pensamentos, meu corpo está lá, porém eu não lá, meu espírito está alhures, ausente para alguém que queira falar comigo).

As condicionantes, então, – visível e ausente ou invisível e presente – propõem que pensemos a presença, no século XXI, em caráter de qualidade e não mais de tátil ou visível. Da mesma forma que nos habituamos aos procedimentos perceptivos para a presença em carbono, agora, nos preparamos para as afetações a que a intermedialidade (processo de conjunção e interação de várias mídias) sujeita a presença em silício, pois,

na medida exata em que as mídias penetram – literalmente – em nosso corpo, sob todas as formas: implantes, sondas, pacemaker (marcapasso) – e futuramente soulmaker, microprocessadores, telefone celular..., na medida exata em que nossa atenção e nosso imaginário acham-se colonizados e dispersos pelas mídias fortes do momento, as antigas categorias do humano, do vivo, do presente, tornam-se caducas (PAVIS, 2013, p. 176).

Entendemos que não se tratam de categorias que se tornam caducas, pois elas nos emprestam segurança para nos aventurarmos nas experimentações com as atuais construções midiáticas, caracterizadas pela velocidade que as tornam provisórias e mutáveis, ou seja, nos conduzem constantemente a uma percepção renovada que nos possibilita a reconfiguração necessária à habitação do mundo.

Acreditamos que este cenário entre antigo e moderno pode discutir as preocupações quanto à qualidade da presença mediada pela mídia digital, “afinal, tornou-se amplamente aceita a visão dominante sobre a existência da presença entre interlocutores em ambientes virtuais” (ROAT, 2011, p. 27), bem como, as práticas do 0-1 já integram nossa rotina em ações ordinárias, a rotina teatral também se curva às conquistas tecnológicas digitais.

²³ *Live*: uso midiático do termo que significa “produzido em tempo real para o receptor, aquele do teatro e o das mídias”, diferentemente do significado de “ao vivo” (PAVIS, 2013, p. 185).

No Brasil, um bom exemplo desta reconfiguração artística, propiciada pelas conquistas tecnológicas digitais, é o trabalho pioneiro de Rubens Velloso²⁴, diretor da Companhia Phila7:

Em 2006, com seu segundo espetáculo, *Play on Earth*, o Phila7 tornou-se pioneiro no uso da internet para criação e apresentação de uma peça teatral que uniu três elencos em três continentes simultaneamente: Phila7 em São Paulo, *Station House Opera* em Newcastle, Inglaterra, e *Cia Theatreworks*, em Cingapura. Os atores (quatro em São Paulo e três em cada uma das demais cidades) interpretavam cenas de um cotidiano fragmentado que, ao mesmo tempo [eram] vistas ao vivo pela plateia em cada um dos locais, eram também transmitidas para outras cidades através de um telão ao fundo do palco (FOLETTTO, 2010, p. 102).

A apresentação do espetáculo aconteceu num teatro ao amanhecer em Singapura, num cais em construção ao fim da tarde na Inglaterra, e num arranha céu no café da manhã no Brasil, e conseqüentemente, num quarto espaço imaginário – a tela – em que o espectador experimentou o desempenho dos atores simultaneamente.

Figura 10 – Registro em vídeo do espetáculo *Play on Earth*, ensaiado e apresentado simultaneamente, via internet, em New Castle, Singapura e São Paulo



Fonte: <https://vimeo.com/60760014>

²⁴ Diretor da Cia. Phila7. http://www.gag.art.br/phila_7/.

Figura 11 – Cena de *Play on Earth*: Singapore Arts Festival, 2006



Fonte: <http://www.stationhouseopera.com/project/6048/#3>

Tal espetáculo evocou o desenvolvimento de um outro olhar para o mundo contemporâneo, um olhar capaz de dialogar com as gerações que se comunicam à distância pela imagem, através de pequenas telas e, para quem, “a presença pela imagem é percebida como uma situação concreta, real” (HOBİ, 2013, p. 83). Esta nova forma de percepção da presença representa incontáveis possibilidades de experimentações e investigações.

Depreendemos assim, que tanto o ator quanto o espectador são afetados sobremaneira pelo paradigma da presença digital, pois, “performers e a audiência são ambos físicos e temporalmente Co presentes um para o outro” (AUSLANDER, 2008 apud ARAÚJO, 2010, p. 33), quando habitam o espaço digital.

PARADIGMA DO ESPECTADOR

Jacques Rancière, em seu livro *O Espectador Emancipado* (2012, p. 09-11), traz duas constatações vitais às artes cênicas: a primeira é que não há teatro sem espectador e, portanto, “quem diz teatro diz espectador”; a segunda refere-se ao teatro como o “único lugar de confrontação do público consigo mesmo como coletividade”. O autor também resume a reformulação da constituinte do espectador a partir da desconstrução da relação platônica existente entre o espectador e o teatro, posto ser o teatro “o lugar onde o público passivo de espectadores devia transformar-se em seu contrário: o corpo ativo de um povo a pôr em ação o seu princípio vital” (RANCIÈRE, 2012, p. 11).

Esta inversão de posicionamento de observador a examinador é reforçada no teatro épico de Bertholt Brecht (1898-1956) – para quem o

espectador deve refinar o olhar — e no teatro da crueldade²⁵ de Antoin Artaud (1896-1948), para quem o espectador deve abdicar da condição de observador.

Figura 12 – *Acordes*²⁶, 2012 – Intervenção artística realizada na PUC-SP pela Cia Teatro Oficina, direção de José Celso Martinez



Fonte: <http://www.aescotilha.com.br/teatro/em-cena/teatro-oficina-conta-barbarie-de-nosso-tempo/>

Nesse contexto, Rancière propõe que o espectador seja um experimentador científico, um corpo vivo a ser mobilizado pela ação dos corpos em movimento na cena, ou seja, “o espectador deve ser arrastado para o círculo mágico da ação teatral” (2012, p. 10) de forma a tornarem-se agentes da prática. Para Rancière (2012, p. 21) “todo espectador é já ator de sua história; todo ator, todo homem de ação, é espectador da mesma história” e, neste sentido, há uma emancipação intelectual do espectador, que

25 O Teatro da Crueldade: teoria proposta por Artaud na década de 20, é uma crítica à cultura do espetáculo e à própria forma que a sociedade ocidental enxergava o mundo. “A origem deste pensamento teve influência dos movimentos dadaísta e surrealista. Em 1932, o primeiro Manifesto do Teatro da Crueldade é publicado, e, em 1938, em seu livro “O Teatro e Seu Duplo”, ganha as feições que seriam disseminadas mundo afora. Mesmo depois de algumas experimentações práticas, foi apenas na década de 60 que artistas dispostos a reinterpretar suas ideias ganharam força. [...] No Brasil, o maior expoente deste formato foi o Teatro Oficina, entre 1967 e 1972”. Disponível em: <<http://www.spescoladeteatro.org.br/noticias/ver.php?id=1432>>. Acesso em: 15 maio 2017.

26 *Acordes*: “A trupe enfrenta, desde 2012, um processo movido pelo Ministério Público do Estado de São Paulo por “crime contra o sentimento religioso”, devido a encenação de um fragmento da peça *Acordes*, adaptação da obra de Bertolt Brecht, assinada por Zé Celso. “[...] A adaptação de José Celso da peça de Brecht trata justamente da questão do autoritarismo e do papel da multidão dentro do contexto das mudanças”. Disponível em: <<http://www.aescotilha.com.br/teatro/em-cena/teatro-oficina-conta-barbarie-de-nosso-tempo/>>. Acesso em: 07 maio 2017.

começa quando se questiona a oposição entre olhar e agir, quando se compreende que as evidências que assim estruturam as relações do dizer, do ver e do fazer pertencem à estrutura da dominação e da sujeição. Começa quando se compreende que olhar é também uma ação que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O espectador também age, tal como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. Participa da performance refazendo-a à sua maneira, furtando-se, por exemplo, à energia vital que esta supostamente deve transmitir para transformá-la em pura imagem e associar essa pura imagem a uma história que leu ou sonhou, viveu ou inventou. Assim, são ao mesmo tempo espectadores distantes e intérpretes ativos do espetáculo que lhes é proposto. Aí está um ponto essencial: os espectadores veem, sentem e compreendem alguma coisa à medida que compõem seu próprio poema, como o fazem, à sua maneira, atores ou dramaturgos, diretores, dançarinos ou *performers* (RANCIÈRE, 2012, p. 17-18).

Nesse sentido, acompanhamos a evolução do espectador que abandona sua condição de sedução pelas imagens e passa a ser um participante ativo, de forma que a energia do corpo ou da mente que está no palco seja conectada à energia de quem está na plateia, superando assim o modelo cristalizado de separação entre palco e plateia. É a partir do final do século XX, que o lugar do espectador passa a transcender a estrutura estática e fixa de ocupação na plateia, bem como o ator transporta-se ora para a plateia, ora para outros espaços de atuação não convencionais, tal como, presídios, banheiros públicos etc.

Figura 13 – *O Paraíso Perdido*, 1992, Teatro da Vertigem: Igreja de Santa Ifigênia - São Paulo



Fonte: http://brasileiros.com.br/wp-content/uploads/2017/03/Sergio_credito-Eduardo-Knapp.jpg

Observamos, então, que a abolição da diferença entre ator e espectador subverte a distribuição dos lugares e amplia o entendimento de que o espectador deve se comprazer com a imagem e a escuta, resgatando-o como participante ativo e interativo do espetáculo, tal como se viu nas representações ritualísticas dos primórdios da história do teatro.

É, portanto, com este poder de participação que as novas tecnologias digitais buscam dialogar com as práticas artísticas do século XXI, de maneira a entender a forma como o teatro se comunica com o espectador na cena contemporânea. Para tal, se faz necessário entender o novo quadro de relações e comunicação entre a cena e o espectador, qual seja, a cena no ambiente digital e o espectador como usuário deste espaço. Entretanto, nota-se que o novo lugar do espectador demanda estabelecer mudanças em seu aparato perceptivo, pois cabe a ele “abandonar seu sistema habitual de observação tradicional e se entregar ao aprendizado de tudo o que se passa simultaneamente em um espetáculo”. Tal quadro apresenta algumas inquietações quanto aos novos sentidos e significados estruturados pelo espectador diante de um contexto de novas propostas artísticas, que hoje requisitam o espectador de forma diferenciada, tal como observamos no espetáculo *Jukebox I*, apresentado pela Companhia Vigor Mortis de Curitiba-PR.

A companhia Vigor Mortis (criada em 1997 pelo diretor teatral Paulo Biscaia Filho) desenvolve espetáculos que se hibridizam com as narrativas audiovisuais, e o interesse por experimentar as mídias sem que elas apareçam. A companhia mescla elementos do horror do Grand Guignol²⁷ – que usa a violência e o naturalismo explícitos como meios narrativos – a composições visuais intermédias e uma predileção por explorar estéticas da cultura pop.

O espetáculo *Jukebox I* utiliza da potência do olhar como canal de comunicação com o espectador, em que a presença se revela ao sermos privados do olhar, ou seja, busca na extensão da visão ultrapassar os limites do palco, do camarim, da coxia etc., assim como propicia o amadurecimento do olhar.

²⁷ Théâtre du Grand-Guignol: localizado em Paris, nos anos 1897, ganhou projeção por apresentar peças grotescas de horror; cenas explícitas de decapitação, esquartejamento, e outras práticas de imolação corporal, sempre tratando de personagens das camadas menos favorecidas da sociedade francesa como prostitutas e criminosos. Cada sessão era composta por cinco ou seis peças curtas.

Figura 14 – Jukebox I: potência do olhar



Fonte: <http://imirante.com/namira/sao-luis/noticias/2015/10/23/espetaculo-vigor-mortis-jukebox-vol-1-no-dia-25-em-sao-luis.shtml>

Observa-se no espetáculo um namoro com a estética cinematográfica, em que o hibridismo orgânico se estabelece a partir da desmistificação das mídias em processo. Nesta esteira, percebe-se a apropriação das experimentações do uso do audiovisual no teatro a partir das ideias de Robert Lepage (1957-) – para quem o vídeo modifica o ambiente (articulação da linguagem audiovisual com a cênica para o benefício de ambas) e de Frank Castorf (1951-) para quem o vídeo é uma extensão do ambiente que potencializa o olhar estendendo-o para onde ele não chega. Neste cenário, o teatro deixa de ser uma coisa única e passa a ser muitas coisas ao mesmo tempo. A montagem, desse modo, cria uma experiência teatral singular.

Jukebox I traz esquetes cuja criação dramatúrgica se desenvolve por meio de um disparador inspirado no músico australiano Nick Cave e questiona o fim da performance ao vivo. Segundo Paulo Biscaia Filho, diretor da companhia, “na era da customização, até as artes permitem ao seu ‘consumidor’ cada vez mais escolha, assim, o espetáculo “parte dessa ideia para questionar, de forma inédita, a perda de importância da performance ao vivo”. A dinâmica do espetáculo utiliza o conceito de escolha de um *jukebox*²⁸ “mas com pequenas peças em vez de músicas”, afirma o diretor.

A cada apresentação seis pessoas são sorteadas para escolher as cenas que serão “tocadas” dentro da caixa de madeira idealizada por Biscaia e com visual concebido pela atriz e designer Guenia Lemos. Cada pessoa sorteada (através de jogo de dados, ou manifestação na bilheteria, ou ainda, como aconteceu em Manaus, com senhas escondidas nas cadeiras da plateia),

²⁸ Jukebox é uma caixa, comum em bares e lanchonetes na América do Norte dos anos 50, que carrega dezenas de compactos em vinil com canções variadas. Quem quiser ouvir uma canção específica deve inserir uma moeda e apertar o botão. A Jukebox se encarrega de tocar a música. Todos os demais presentes no local ouvirão a música escolhida por aquela pessoa. Disponível em: <<http://vigorortisjukebox.tumblr.com/>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

assiste à cena escolhida sentada em uma cadeira, disposta na lateral do palco, de frente a uma janela que dá para dentro da caixa.

Figura 15 – Cenário de Jukebox I



Fonte: Acervo pessoal de Gislaïne Regina Pozzetti

Figura 16 – Janela do jukebox através da qual o espectador sorteado assiste ao espetáculo



Fonte: <http://teatrogrupocasa.blogspot.com.br/2015/08/espeticulo-vigor-mortis-jukebox-vol-1.html>

Os demais espectadores assistem ao que acontece na caixa através da projeção (com Uyara Torrente, Guenia Lemos e Viviane Gazotto) em um telão disposto no centro do palco. Ao término de cada esquete ouve-se a frase: “obrigada pelo seu olhar”; todos os comandos do espetáculo são colocados em *off*, de forma que o contato com a plateia seja constantemente “distanciado” brechtianamente, pelas tecnologias e, desta forma, a encenação passa a ser fortemente influenciada pela condicionante do olhar e não pela permanência do texto. O espetáculo também oferece a alternativa de, em algumas apresentações, ser transmitido ao vivo, em tempo real via web no site da Vigor Mortis.

Figura 17 – Os espectadores assistem ao espetáculo Jukebox I através de um telão disposto na plateia



Fonte: <http://teatrogrupocasa.blogspot.com.br/2015/08/espeticulo-vigor-mortis-jukebox-vol-1.html>

O diretor Paulo Biscaia questiona se seu trabalho é cinema, vídeo de internet, ao mesmo tempo em que responde que é tudo isso, e que, o ideal é estar sentado ali naquela cadeira, para saber a importância de se estar olho no olho quando a troca é valorizada pela privação do olhar, seja pelo olhar do ator que é privado de visualizar os demais espectadores, seja pelo único espectador que estabelece contato visual com o ator. Tal privação remete à metodologia utilizada pelos mágicos, ou seja, direciona-se o olhar do espectador para onde ele quer ir, tal como Jean Eugene Robert-Houdin²⁹ (1805-1871) descreve como o trabalho do mágico: “*c’est un acteur jouant um rôle de magicien*”³⁰ (1859, p. 54). O autor nomeia o ilusionismo com o termo *prestidigitateur* (presto = rápido, dígito = dedos) corroborando assim,

29 Jean Eugène Robert-Houdin, mágico ilusionista francês, foi um dos primeiros a apresentar os espetáculos de magia em teatros, sendo assim, considerado o criador do ilusionismo moderno.

30 O mágico é um ator que interpreta um mágico (Livre tradução nossa).

o entendimento semântico da frase em que a ilusão se obtém pela agilidade dos dedos, mas a magia é transmitida pela parte cênica da apresentação, escapando, assim, da compreensão ordinária das traduções literais que envolvem o enunciado em alguns trabalhos.

A estrutura do *Jukebox 1* é composta por um espelho, um vidro, uma TV e uma câmera. O espelho funciona como uma mídia que potencializa o olhar, o ajuste para estabelecer proximidade com o espectador ao mesmo tempo em que “quebra” a presença. O vidro permite refletir o que é projetado pela TV de maneira a interpor-se entre o espelho e o espectador. Assim as projeções são vistas sobrepostas à atuação do ator e a câmera que projeta as imagens no telão do palco é fixa. Desta forma, o olhar provocativo, a energia e a força dramática estabelecidos com quem está na cadeira também são divididos com os demais espectadores. Importante ressaltar que o olhar do ator, que está no palco sem ser visto, ao ser mediado pelo espelho, não interage diretamente com o olhar do espectador da cadeira. Esta dinâmica reforça a metodologia do olhar direcionado do mágico, pois o espetáculo privilegia o espectador único (o da cadeira), realinhando os demais a uma condição de público ou, como Jacques Rancière (2012) denomina: um espectador passivo.

Depreendemos, assim, que o espectador da cadeira é também um personagem, enquanto os demais apenas assistem ao telão. Tal recurso justifica-se no conceito de “distanciamento” cunhado por Bertolt Brecht, e traz luz à utilização do vídeo não só como a modificação e a extensão do ambiente, como propõe Lepage e Castorf, mas também como gatilho de disparo para a estética proposta pela companhia Vigor Mortis: mostrar é antes de tudo privar!

Da experiência vivenciada, compreendemos que o espectador não escolhe a imagem em detrimento à presença real, mas escolhe aquilo que lhe é oferecido em maior escala, aquilo que evolui e que retém sua atenção.

Assim, o lugar do espectador, que atende às demandas tecnológicas estabelecendo mudanças em seu aparato perceptivo, ganha, também, uma outra dimensão epistemológica, pois passa a ser um espectador-participante que interage ativa e fisicamente com a obra de arte, o qual denominamos de interator.

Segundo Murray (2003), o que transforma um espectador comum em um interator é o processo de agenciamento, que o retira da observação passiva e o coloca em condições de um espectador e um ator ativo. O processo de agenciamento do interator com a obra é o que possibilita o curso da narrativa da obra artística, quanto mais imersivo o ambiente, mais ativo o espectador será. Para a autora, “O interator não é autor da narrativa digital, embora possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência” (p. 150).

Vicente Martin Mastrocola (2012), em artigo para o blog de Leonardo Trevisan, afirma que

O ecossistema do interator é o mundo das telas conectadas, um ambiente onde *tablets* recebem conteúdos diretamente dos aparelhos de TV e *smartphones* interagem com *displays* digitais em um ponto de venda. [...] O nome “interator” evoca na raiz de seu significado a ideia de um “ator” que “interage” com algo. Como é um termo muitas vezes ligado a um cenário de tecnologia, a ideia de interator pode parecer – em um primeiro momento – unicamente ligada ao universo dos jogos eletrônicos. Mas devemos pensar em todas as possibilidades interativas em múltiplas plataformas digitais.³¹

A participação pública nessas plataformas digitais cresce exponencialmente no mundo das telas, que é o cenário do século XXI. Desta forma, segundo Jenkins (2008) e Murray (2003), distinguir o autor, o leitor, o produtor, o espectador, o criador e o ator é tarefa cada vez mais difícil na atualidade, porque se mesclam na figura do interator.

Nesse viés, questionamos se o interator pode transitar na posição de ator ou também como personagem. Esta é uma questão que não pretendemos responder nesta pesquisa, mas, ao problematizar este tema, ressaltamos a necessidade de estabelecer regras para a autoria nos ambientes digitais. Murray (2007, p. 152) inicia esta investigação alegando que os processos de autoria nos meios eletrônicos devem ser procedimentais. “Autoria procedimental significa escrever as regras de desenvolvimento do texto, assim como, escrever o próprio texto. Implica em escrever as regras que conduzirão o interator, isto é, as condições para responder às ações dos participantes” (MURRAY, 2007, p. 152, tradução nossa)³². Assim, o autor procedimental estabelece o contexto e o conjunto metodológico para que o texto seja vivenciado pelo interator, seja “como navegador, explorador ou construtor” (MURRAY, 2017, p. 153, tradução nossa),³³ [...] nas diversas possibilidades de interação previstas pelo autor.

Também neste viés, é possível problematizar em que perspectiva o interator pode se considerar como um autor dos trabalhos que experimenta. Voltando a um passado não tão longínquo, observamos que esses processos de autoria procedimental se assemelham às metodologias dos processos colaborativos e das criações coletivas dos anos de 1960, ou seja, processos criativos em coautoria que saem das salas de ensaio e conclamam a participação do espectador, em tempo, do interator. Para Murray (2003), “o interator não é autor da narrativa digital, embora possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência” (MURRAY, p. 150).

31 MASTROCOLA, Vicente Martin. A figura do interator. In: Blog Leonardo Trevisan. 2012. Disponível em: <<http://leonardotrevisan.com.br/blog/a-figura-do-interator/>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

32 *Procedural authorship means writing the rules by which the texts appears as well as writing the texts themselves. It means writing the rules for the interator`s involvement, that is, the conditions under which things wull happen in response to the participant`s action.*

33 [...] *as navigator, explorer, or builder [...].*

Nesse sentido, Murray (2017) elenca três características do interator: a imersão, a agência e o prazer da transformação; características fundamentais para a mudança do paradigma do ator.

PARADIGMA DO ATOR

Em *Dicionário de Teatro*, Patrice Pavis (2007, p. 30) elabora a definição de ator na perspectiva de um corpo condutor, do qual emerge a concretização do acontecimento teatral: “o ator, desempenhando um papel ou encarnando uma *personagem*, situa-se no próprio cerne do acontecimento teatral. Ele é o vínculo vivo entre o texto do autor, as diretivas de atuação do encenador e o olhar e a audição do espectador” (grifo do autor). Na condição de enunciador e intérprete da ação, podemos depreender que o ator condensa na sua prática todos os signos que, juntos, integram o espetáculo teatral.

Na tentativa de dialogar com o espectador contemporâneo, a arte do ator vem exigindo uma revisão na forma de elaboração de suas práticas, a fim de que o teatro como duplo da vida – conforme evoca Antoin Artaud, no livro *O teatro e seu duplo* (1999) – seja presente no momento presente. Desta forma, entendemos que problematizar e relativizar as práticas do ator são também formas de ampliar a linguagem e o processo criativo nos meios de comunicação e tecnologias do século XXI.

Para atender às novas construções que afloram cotidianamente, tal como a “chance de atuar e fazer-se presente ainda que de forma remota” (ARAÚJO, 2010, p. 51), os atores têm buscado cada vez mais expandir suas possibilidades de transmissão sensória e interacional, bem como repensar a produção de subjetividade, de forma que a presença em cena possa comportar a ação simultânea e remota, ou de modo que sejam uma presença distribuída e múltipla que ocupa espaços para além do edifício cênico, em tempos e culturas diversas.

Figura 18 – Experimento cênico do COATO (BA) com o PHILA7 (SP), 2017



Fonte: http://www.centrodatterra.com.br/cultura/sp/em_cartaz/codigo-aberto/

Nessa esteira, observamos que o ator não é mais colocado somente na relação com o personagem, mas em relações diferenciadas e imateriais – próprias de ambientes em redes. É nesses ambientes que o agenciamento do “estar” em detrimento do “representar” se constitui.

Para Giselle Beiguelman (2005 apud ARAÚJO, 2009, p. 45),

A internet dissolveu os limites do corpo e permitiu, especialmente nas comunidades virtuais, que se formam a partir das listas de discussão e redes sociais, como o Orkut, a construção de personalidades diversas corporificadas em entidades virtuais, como os avatares, que desintegram e multiplicam as identidades. Em um mundo globalizado e mediado pelas telecomunicações, o corpo conectado às redes eletrônicas torna-se interface entre o real e o virtual. Ao mesmo tempo em que se dilui [...].

A partir do enunciado de Beiguelman, vislumbramos uma dimensão imaterial do corpo que duplica a presença em duas qualidades: da telepresença – a presença em silício – e da presença física – de carbono, conforme propõe Roat (2011).

Esta duplicação não só amplia o conceito de presença, como oferece novas possibilidades de encontro, tal como Bauman apresenta em seu livro *Modernidade Líquida* (2012), pois, ao transportar a presença do ator de forma fluída para outros locais e culturas, o coloca em situação, conforme elabora Araújo (2010, p. 48), de um “viajante pelo mundo” e não um viajante “no mundo”, estabelecendo uma existência móvel, distribuída e conectada – características caras à Modernidade, em que o tempo e o espaço deixam de ser concretos e absolutos para serem líquidos e relativos.

Nesse contexto, temporizamos a necessidade de repensarmos a presença do ator de forma que a ideia de “estar presente” e de “instante irrepitível” possa manter a mesma força que apresenta nos acontecimentos teatrais tradicionais, ou seja, de forma que “atores e espectadores tenham a sensação de estar em ‘primeira pessoa’ perante aos locais remotos” (ARAÚJO, 2010, p. 55).

A expectativa é de que nos ambientes virtuais a presença extrapole a telepresença, que o corpo extrapole a existência distribuída pelos espaços e seja utilizado para acessar ambientes de imersão que envolvam o ator em experiências sensório-corporais e expandam “seu espectro de percepção e diálogo entre os territórios *on* e *off-line*” (ARAÚJO, 2010, p. 48), e assim, possibilitem a invasão de textos, imagens e sons digitalizados neste corpo.

Tal jornada ainda se constitui numa perspectiva que as experimentações tratarão de efetivar; peguemos o exemplo do espetáculo *Play on Earth* (2010) – referência brasileira no estudo e experimentação da presença, que, segundo Araújo (2010), ao colocar em cena atores de outros países por meio da interação não ultrapassou a barreira da existência distribuída dos atores, pois “não envolveu o espectador para além da convenção que cerca o edifício teatral” (p. 49).

Figura 19 – *Play on Earth*, 2012: aprisionamento na caixa cênica



Fonte: <https://ctrlaltdanca.wordpress.com/2012/07/30/so-hoje-cia-phila-7-conversa-com-performers-interessads-em-participar-de-projeto-no-rio-de-janeiro/>

O desafio que se apresenta é, neste momento, encontrar formas de colocar na prática o corpo orgânico para além da presença distribuída ou do corpo-projeção, já que na teoria essa questão nos parece resolvida. Expandir este território leva-nos à exploração de formas que possibilitem a execução de agenciamentos em rede, que ocupem espaços, tempos, culturas e estabeleçam vínculos com o espectador para além das possibilidades já alcançadas pelas formas tradicionais das práticas teatrais.

Portanto, a maneira de se relacionar com a imaterialidade do ambiente virtual conclama as práticas teatrais a ultrapassarem os padrões estabelecidos anteriormente, lançando olhares emergentes a essa existência nas redes, o que, segundo Deleuze e Guattari (1995, p. 116), exige um lugar a ser ocupado pela sua contribuição específica e, “também como paradigma de referência de novas práticas sociais e analíticas”.

Surge assim, um novo ator, cada vez mais acoplado a dispositivos tecnológicos que multiplicam sua identidade, permitindo a manifestação de diversos “eus”, “emanados por um mesmo indivíduo, que se fragmenta nos modos das redes de que participa” (ARAÚJO, 2010, p. 99). Ao mesmo tempo, é uma soma do corpo físico ao corpo virtual. Tal cenário desencadeia a necessidade de conceituarmos esse novo ator, que responde para além dos aspectos interpretativos do personagem, como é o caso do hiperator:

O hiperator expande o corpo do ator para que ele seja capaz de acionar luzes, sons ou imagens por uma tela na cena; para controlar sua presença final ao público se sua imagem ou voz é mediada através de computador; para expandir suas capacidades sensitivas pelo recebimento de informação através de fones de ouvido ou óculos de vídeo; ou para controlar os dispositivos físicos como câmeras, parte do cenário, robôs ou maquinaria no teatro (PINHANEZ, 1996, apud AYRES, 2013, p. 69).

A condição “multi” do hiperator evoca outras habilidades que extrapolam as práticas teatrais e engendram mediações que levam em conta a convergência das mídias, o hibridismo e a confluência das diversas áreas do conhecimento, instigando processos artísticos que se desenvolvem não só pelas técnicas, mas, também, pelas interações do ator com as maquinações que as tecnologias oferecem.

Figura 20 – Espetáculo *@.com*, 2010, Manaus – O ator João Fernandes Neto interage com espectador por meio das redes sociais



Fonte: Acervo pessoal do ator João Fernandes Neto

Para exemplificar a multifuncionalidade do ator, utilizaremos o espetáculo *Ato de Comunhão*³⁴, de Lautaro Vilo, baseado em um fato acontecido na Alemanha em 2001, conhecido na mídia como o do “canibal alemão”³⁵, e encenado pelo ator Gilberto Gawronski, em 2016.

34 O espetáculo narra duas situações traumáticas para o protagonista: o aniversário de 8 anos, quando ganha um jogo de videogame e é eliminado no primeiro momento da corrida de carros de fórmula 1, sendo excluído da brincadeira; já adulto, enterra a mãe, acompanhado apenas por um pastor e dois coveiros. Anos mais tarde, já formado em engenharia passa a frequentar chats de encontro na internet, onde publica um anúncio procurando alguém que quisesse ser comido.

35 Armin Meiwes, 42, na noite de 10 de março de 2001, matou e comeu o engenheiro Bernd Juergen Brandes, que havia conhecido pela internet. Toda a cena foi gravada em vídeo, supostamente com duplo consentimento. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo/ult94u66241.shtml> - 03.12.2013. Acesso em: 19 fev. 2017.

Dois aspectos nos interessaram neste espetáculo: primeiro a relação homem-tecnologia que permeia o enredo e, segundo as soluções cênicas desenvolvidas por narrativas audiovisuais. A primeira é uma reflexão rápida acerca do uso da internet, que apesar de cada dia oferecer novos usos, ainda não nos oferece regras ou controle sobre os lugares de convívio e relacionamentos que cria.

Barbara Heliodora, em crítica no jornal “O Globo” de 10 de maio de 2011, problematiza a exposição do homem nas redes sociais de comunicação, ao mesmo tempo em que evidencia o teatro como meio de reflexão dessas relações:

Se o teatro é a única arte dedicada exclusivamente aos comportamentos humanos, não deixa de ser sua obrigação refletir sobre as novas normas de comunicação: o quase esquecido e-mail, os cada vez mais novos caminhos das ditas redes sociais — em que a verdade e a mentira podem misturar-se e ter a mesma credibilidade —, até o que, poderíamos dizer, a internet barra-pesada, na qual só não se acha o que não se quer.³⁶

É exatamente esta problemática que *Ato de Comunhão* propõe como discussão: por onde andamos? Até onde as tecnologias podem nos levar? Nossos desejos íntimos podem deixar de nos pertencer? Quão seguros estamos nestes ambientes? O que o teatro pode fazer por nós?

Nesse contexto, o ator Gilberto Gawronski posiciona o texto de Lautaro Vilo como uma lente de aumento que, através do teatro, amplia e desvela a complexidade humana.

Para nós interessam as maneiras com que as tecnologias potencializam esta complexidade humana, como solucionam cenicamente o acontecimento teatral, de forma a congelar em algum lugar e tempo distante a vida como ela é. A solução proposta pela direção de *Ato de Comunhão* foi adicionar à atuação do ator o trabalho de hiperator: ao mesmo tempo em que o protagonista atua, ele manipula uma locução em *off*, brinca alternando o volume do som, as entradas e saídas das locuções em *off*, sem marcação prévia. Tal recurso imprime a sensação de que tudo já seja parte do passado, ao mesmo tempo em que as narrativas audiovisuais são engendradas no cenário por meio de projeções, capturadas na internet em tempo real, também imprimindo a sensação de desconforto distanciado no espectador.

³⁶ Disponível em: <<http://rioshow.oglobo.globo.com/teatro-e-danca/eventos/criticas-profissionais/ato-de-comunhao-4600.aspx>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

Figura 21 – Cenário de *Ato de Comunhão*, 2016



Fonte: <http://www.achabrasilia.com/ato-de-comunhao/>

Figura 22 – O ator Gilberto Gawronski, atuando como hiperator, capturando imagens durante o espetáculo *Ato de Comunhão*, para a projeção em tempo real



Fonte: <http://www.achabrasilia.com/ato-de-comunhao/>

Figura 23 – Projeções, luzes e áudio sendo manipulados pelo ator em cena de *Ato de Comunhão*, 2016



Fonte: <http://www.achabrasilia.com/ato-de-comunhao/>

PARADIGMA DO CENÁRIO E DO FIGURINO

Até o final do século XIX, o cenário foi o elemento cênico mais suscetível às hibridizações tecnológicas; à medida que se rompeu com a hierarquização dos elementos em prol da unicidade da cena, os demais elementos – figurino, luz, sonoplastia, ator etc. – conquistam igual atenção em suas concepções e dramaturgias. Um exemplo dessa comunhão de elementos pode ser observado no espetáculo *Bispo Jesus dos Rosários: a Via Sacra dos contrários*, com direção de Moacyr Góes e cenografia de José Dias.

Figura 24 – *Bispo Jesus dos Rosários: a Via Sacra dos contrários*, 1999



Fonte: <http://centrotecnicotca.blogspot.com.br/2010/09/conversas-plugadas-jose-dias.html>

A desconstrução da hierarquia dos elementos cênicos possibilitou que todas as constituintes teatrais se organizassem em prol do espetáculo e não mais em prol de suas especificidades, o que tornou o cenário teatral campo propício às experimentações, especialmente aquelas que desejavam absorver as inovações tecnológicas – como se verá mais adiante.

A eletricidade representou um grande salto qualitativo às artes da cena, como vimos com Áppia, Craig e Svoboda. Entendemos que para além dos avanços técnicos, a eletricidade fez todas as constituintes teatrais entrarem em ebulição. Movimento semelhante observamos ao término do século XX e início do século XXI com as tecnologias digitais.

Para discutirmos a inferência destas tecnologias nas narrativas teatrais, no âmbito dos elementos cênicos, selecionamos a ópera *Marlowe: Der Jude von Malta (Marlowe: o Judeu de Malta)*³⁷, de André Wieners, por considerarmos o primeiro grande projeto a conclamar o computador e a internet como papel central nas concepções cênicas, em que os atores agem diante de cenários e trajes virtuais, projetados pelo computador.

³⁷ Originalmente, a ópera *O Judeu de Malta*, é de Christopher Marlowe, um contemporâneo de Shakespeare, publicada entre os anos de 1589 e 1590. O libreto narra o conflito entre as três religiões monoteístas do mundo: islamismo, cristianismo e judaísmo.

A adaptação *Marlowe, O judeu de Malta*, por André Wierners, foi um projeto ousado de cenografia digital e figurino inteligente, levado à cena em 2002 na abertura da Bienal de Ópera de Munique – Alemanha, cujo tema foi a ópera como realidade virtual (*Oper als virtuelle Realität*).

Figura 25 – Imagem de abertura do site da Bienal de Munique, 2002



Fonte: <http://archive.muenchener-biennale.de/archiv/2002/programm/>

O projeto teve início em 1996 e levou seis anos para ficar pronto. Os processos de concepção e realização caminharam lado a lado com todas as áreas especializadas em sintonia com a ideia. O objetivo de Wierners era montar uma ópera que ampliasse as possibilidades das linguagens artísticas por meio das tecnologias contemporâneas, de forma que a cenografia e o figurino fossem elaborados a partir de uma narrativa simbólica.

Na peça de Wierners, Maquiavel é o personagem principal:

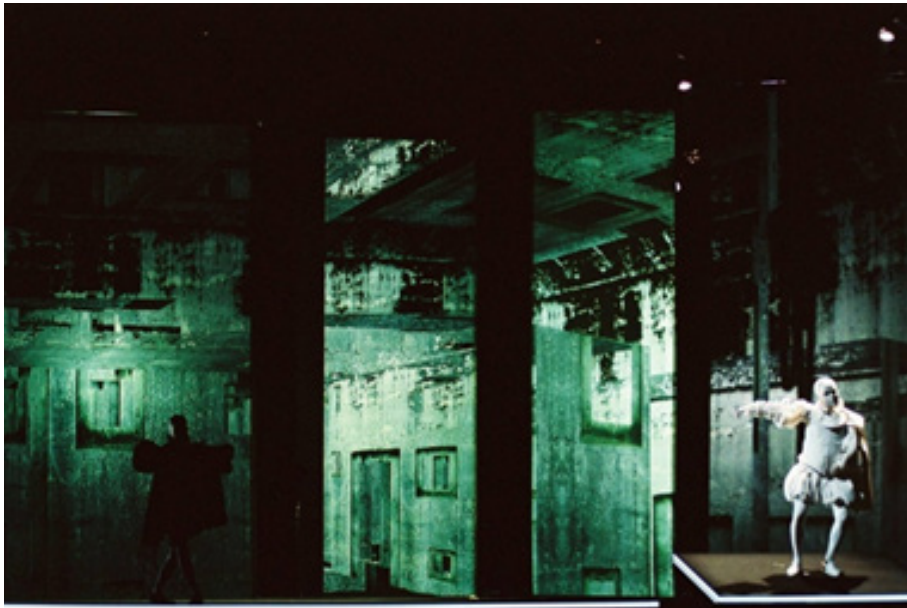
O drama começa com um prólogo em que o escritor italiano e protagonista Machiavelli “cria a peça”. No início da peça Maquiavel tem todo o poder, à medida que a trama progride ele vai perdendo-o. Para o desenvolvimento deste processo, o palco foi concebido a partir de uma projeção interativa, a princípio dominado por Maquiavel. Conforme a progressão do enredo, Maquiavel vai gradualmente perdendo seu poder de influenciar as transformações que ocorrem no palco³⁸ (Art+Com Studios, 2002, tradução nossa).

Para o projeto de adaptação Wierners associou-se aos artistas especializados em tecnologias contemporâneas (produção conjunta de ART + COM + e Bureau Staubach, apoiado pela ZKM Karlsruhe), cujo processo de desenvolvimento foi iniciado antes mesmo da primeira linha de composição. Tal processo não pretendia celebrar as tecnologias no palco, nem mesmo criar

³⁸ *Das Drama beginnt mit einem Prolog, in dem der italienische Schriftsteller und Protagonist Machiavelli das Stück „erschafft“. Zu Beginn des Stückes besitzt Machiavelli vollkommene Macht, doch verliert er diese im Laufe der Handlung immer mehr. Um diese Entwicklung zu vermitteln, wurde das Bühnenbild als interaktive Projektion gestaltet, die zu Beginn gänzlich von Machiavelli beherrscht wird. Je weiter die Handlung fortschreitet, desto weniger Einfluss hat Machiavelli auf das Bühnenbild.*

vertentes de arte, mas ampliar “as linguagens tradicionais da cenografia e do figurino com ajuda de mídias interativas para dar suporte à narrativa”³⁹. Originalmente a peça se passa em um mosteiro, cuja metáfora é a de alojamento e prisão, então, Wierners atualiza e concebe o espaço dramático como um abrigo da II Guerra Mundial, na perspectiva de metáfora contemporânea.

Figura 26 – Espaço dramático: arquitetura tridimensional alcançada por meio de projeções em três telões, interligada aos movimentos de Maquiavel na ópera *Marlowe: Der Jude von Malta* (*Marlowe: o Judeu de Malta*)



Fonte: <http://archive.muenchener-biennale.de/archiv/2002/programm/events/event/detail/marlowe-der-jude-von-malta/>

A segunda etapa da concepção cenográfica foi sintetizar a ideia de abrigo para o palco por meio de uma arquitetura tridimensional e dinâmica alcançada por projeções em 3 telões de larga escala, em que, explorando a posição e dimensão dos telões, foram projetadas as intersecções do abrigo verticalizado, alcançando, assim, a ilusão de uma arquitetura tridimensional. Para esse efeito foram usados 3 telas, 3 projetores e 3 computadores, cada trio responsável pela condução de uma intersecção, conforme explicam os coautores e desenvolvedores: Nils Krüger, Bernd Lintermann, André Bernhardt, Jan Schröder, Andeas Kratky:

Para acionar a interatividade nós ligamos o movimento do abrigo com os movimentos do protagonista Maquiavel. Se ele for para frente ou para trás a arquitetura segue seu movimento. [...] Tecnicamente o protagonista é monitorado por uma câmera de infravermelho que alimenta o rastreador de bitmap, permitindo

³⁹ Disponível em: <<https://youtu.be/xgU1ZUDZmkA>>. Acesso em: 19 fev. 2017 (Tradução de Thais Vasconcelos Franco e Sá).

que o protagonista se posicione exatamente no local determinado do palco; pelo cálculo entre o centro de gravidade dele e o vetor do ponto mais distante do centro é possível interpretar seus gestos.⁴⁰

Ao ligar o movimento do abrigo com os movimentos do ator, o recurso permite que todo o cenário possa ser modificado a partir da interatividade com os movimentos de braço de Maquiavel. Esta estrutura ressalta o poder que Maquiavel julga ter na criação e no movimento do mundo, manipulando-o de acordo com seus planos. Algumas sequências foram geradas em tempo real, pois, a interatividade vai se diluindo à medida que o poder de Maquiavel perde força.

A tecnologia também foi estendida ao figurino de forma a exteriorizar as reações internas dos personagens. Os figurinos foram dotados de um sistema que reflete raios infravermelhos, e, assim, possibilitam a projeção com precisão de texturas nos contornos das vestimentas, iluminados por raios emitidos por uma câmera infravermelha que produzia 25 imagens por segundo. Este sistema foi composto a partir de um algoritmo que criou máscaras em que texturas eram aplicadas sobre os figurinos. Toda a área do figurino foi envolvida por um sistema de infravermelhos emitidos a partir de dois pontos de origem que permitia a localização dos contornos das extremidades, respeitando as máscaras aplicadas sobre os atores.

Figura 27 – Figurino composto a partir de sistema de infravermelhos de *Marlowe: Der Jude von Malta* (*Marlowe: o Judeu de Malta*)



Fonte: <http://archive.muenchener-biennale.de/archiv/2002/programm/events/event/detail/marlowe-der-jude-von-malta/>

40 Disponível em: <<https://artcom.de/project/mediales-buehnenbild/>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

Figura 28 – Projeção de texturas no figurino de *Marlowe: Der Jude von Malta* (*Marlowe: o Judeu de Malta*)



Fonte: <http://archive.muenchener-biennale.de/archiv/2002/programm/events/event/detail/marlowe-der-jude-von-malta/>

Um exemplo do resultado dessas aplicações pode ser percebido na cena em que três judeus tentam convencer um quarto a pagar impostos. Ao se deixar convencer, o quarto judeu adquire a textura dos demais, entretanto, ao voltar atrás ele perde a textura.

Observamos que a simbologia do poder de Maquiavel é efetivada por meio da interatividade do personagem com a cenografia e o figurino, que controla a cena em vários níveis. À medida que Maquiavel vai perdendo seus poderes, também vai diminuindo a interatividade com o palco, ao mesmo tempo em que outros personagens vão adquirindo interatividade na medida em que roubam os seus poderes. O declínio de Maquiavel é consumado com sua total impotência de interação com o cenário e a projeção sobre os figurinos, o que simboliza também sua perda de poder sobre os demais personagens.

Em experimentações mais recentes no Brasil, podemos citar o projeto *Ovono*, dirigido por Ricardo Karman, estreado em 2016, no Centro Cultural Banco do Brasil, em São Paulo, pela Companhia do Centro da Terra. O diretor traz associações de temas políticos, progresso tecnológico e evolução do homem; o cenário é uma imensa bolha controlada pela inteligência artificial de um poderoso computador, criado por Amir Admoni (animações digitais e vídeos) e Tito Sabatini (projeto multimídia); o projeto mescla as linguagens do teatro, mímica e *video mapping* (com projeções de imagens em suportes esféricos infláveis).

Figura 29 – Cenário de *Ovono*, 2016



Fonte: <https://www.annaramalho.com.br/olhando-para-o-futuro-ovono-e-o-teatro-classico-com-um-pe-no-experimental/>

Figura 30 – Personagens interagem com animações computadorizadas, criando uma mistura entre o real e o virtual no espetáculo *Ovono*, 2016



Fonte: <https://www.bonashistorias.com.br/single-post/2017/01/13/Pe%C3%A7as-Teatrais-O-progresso-apocal%C3%ADptico-em-vers%C3%A3o-memor%C3%A1vel>

Ao observarmos as imagens acima, nota-se que o conceito de cenografia passa por momentos de transição, tal como já ocorrido no passado:

As fases de transição que fizeram com que a cenografia passasse de arte pictórica a arte plástica; a incorporação da luz elétrica como elemento comunicacional; o uso de paisagens naturais na fotografia em movimento do cinema; assim como, a fragmentação da imagem irradiada da televisão, levaram profissionais e teóricos a discutir o papel do cenário no espetáculo: sua relação

com o espaço, com o ator e com o público. Hoje, a inexistência do espaço físico parece afastar a cenografia do seu parentesco mais próximo, as artes plásticas [...] (CARDOSO, 2002)⁴¹.

Na mesma esteira, observamos um movimento inverso do passado: o cinema que no passado incorporou a cenografia da representação teatral altera agora a nossa forma de pensar e produzir cenários para o teatro, buscando nas tecnologias televisivas e cinematográficas inspirações para os projetos cenográficos que não mais se constroem nas fábricas de cenários, mas em estúdios, assim como as marcenarias são substituídas por softwares.

Programadores e designers digitais ocupam os espaços antes assumidos por cenotécnicos, entretanto, a cenografia teatral tem linguagem própria. Ao adentrar um espaço, seja um palco italiano, uma arena ou um hospital, busca reconhecê-lo em suas particularidades e adaptar-se às suas necessidades e, talvez por isso, é capaz de oportunizar, de maneira efêmera, o encontro “em tempo real” com o espectador.

PARADIGMA DA DRAMATURGIA NO MEIO DIGITAL

O diálogo constante com as tradições, as controvérsias, as reconfigurações e as ressignificações é uma exigência dos tempos em que vivemos, pois, cada criador elabora a estética que coaduna com sua visão de mundo e que convém ao seu projeto (ROUBINE, 2003, p. 89). Nesta esteira, as décadas de 1960 e 1970 representam um marco nas práticas teatrais, não só pelas performances e outros experimentos híbridos com as mídias, mas também, pela revolução da escritura dramática. É nesta época que começam a despontar os processos de dramaturgia descentralizados da figura do dramaturgo e de criação descentralizados do encenador.

Na virada do século XX assistimos à emancipação da cena em relação ao texto. Ao mesmo tempo em que a função do dramaturgo era assumida pelos atores nas criações coletivas, ou o dramaturgo colocado na sala de ensaio nos processos colaborativos, ele também resistia em seu gabinete.

Tais mudanças foram acompanhadas pela intensa invasão das tecnologias no cotidiano das pessoas, como já exploramos em capítulos anteriores, e em todas as áreas do conhecimento. A vida em telas acena também para uma migração da escritura dramática a ser desenvolvida nas telas, tal como Santaella (apud FERRARI, 2016, p. 11-12) defende: “Depois de tanto idílio monogâmico com o papel, a escrita passaria a criar uma nova aliança com a tela eletrônica e com as outras linguagens – imagens, animações e sons – das quais estava até então apartada”. Desta forma, exorcizaríamos os meios analógicos para assumirmos definitivamente a cultura digital de nosso tempo.

⁴¹ CARDOSO, João Batista Freitas. *A cenografia virtual na televisão brasileira*, 2012. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/~cimid/2com/cardoso/cap1.htm>>.

O exorcismo do meio analógico é sobretudo uma decomposição das teorias e das técnicas atualizadas do século XX, de forma a refletir os processos criativos da escritura dramática do século XXI, amparadas pela conectividade, interação e engajamento – elementos estes que afetam o homem e também o teatro. Murray (2003, p. 180-181) afirma ser o ato de contar histórias especialmente apropriado ao computador e seu meio digital, pois, ambos modelam e reproduzem padrões de todos os tipos agregando às suas constituintes formatações multiformes. Podemos, ainda, vislumbrar o ciberespaço como possibilidade de tradução da produção dramaturgica contemporânea. Neste caso, o desafio referirá ao trabalho do autor, que consistirá em estruturar uma história, cujo enredo multiforme e caleidoscópico estará aberto à participação colaborativa do interator.

A princípio, essa composição caleidoscópica parece uma violenta ruptura com a tradição, mas, quando analisamos como as histórias evoluíram com o passar dos anos, notamos técnicas de padrões e variações que parecem muito sugestivas para as narrativas baseadas em computador (MURRAY, 2013, p. 179).

Historicamente já estamos habituados às reconfigurações dos modelos em voga, tal como observamos com o modelo dramático e o pós-dramático, a dramaturgia de gabinete e as dramaturgias coletivas e colaborativas, apenas para não nos estendermos. Portanto, entendemos que a experimentação da dramaturgia no ciberespaço é uma demanda do momento histórico em que vivemos, conforme exemplifica Murray,

Tentando assegurar a coerência nas narrativas geradas por computador, muitas propostas ambiciosas envolvem a criação de controladores de enredo capazes de tomar decisões inteligentes sobre a sintaxe narrativa com base em valores estéticos. Brenda Laurel, que vê o computador como um ambiente inerentemente teatral, propôs um sistema de ficção interativa supervisionado por um dramaturgo que modelaria a experiência a partir do arco de ascensão e queda do drama clássico (2013, p. 191).

Na edição revisada de 2017, Murray exemplifica a composição caleidoscópica por meio da narrativa computacional “*Façade*”⁴², que oferece múltiplas variações para a mesma história, oportunizando ao interator uma atuação por meio do agenciamento da experiência dramática (p. 261).

Assim, conjecturar e experimentar as potencialidades do meio digital de novas formas para a escritura dramática é uma tarefa desafiadora e de grande alcance, tendo em vista as inúmeras variáveis de realização que o meio digital propicia. Para Ferrari (2016, p. 13), “ousar na mídia digital significa não ter

42 Drama interativo (videogame) criado por Michael Mateas em colaboração com o designer Andrew Stern.

medo de arriscar”. É nesta direção que os autores contemporâneos buscam construir suas dramaturgias, naquilo que outrora foi denominado de escrita em coautoria, e que agora agrega o conceito de compartilhamento.

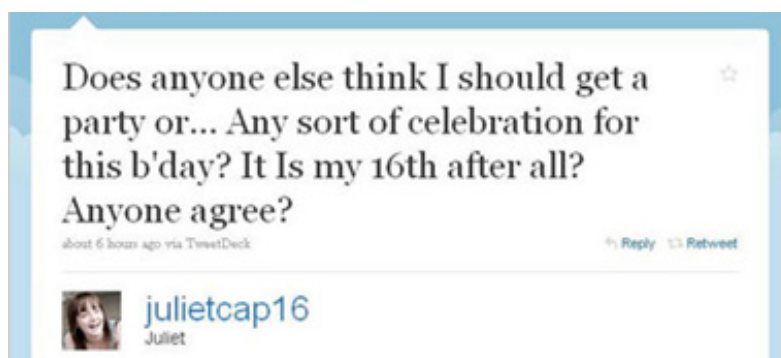
Na tendência de reordenação dos conjuntos fixos, outros caminhos se abrem ao ato criador da escrita para o teatro. Nesta esteira, está o processo realizado em de 2010, pela Royal Shakespeare Company (RSC) do Reino Unido em parceria com a Mudlark (empresa produtora de entretenimento para celulares), *Such Tweet Sorrow*, que criaram uma base narrativa num microblog livremente inspirada na obra *Romeu e Julieta*, escrito por William Shakespeare. O processo foi executado inteiramente por meio do *Twitter*. Nele os personagens – no total de 06 (seis), todos atores da RSC – possuíam perfis, criavam seus próprios *posts* e interagiam com os internautas que acompanhavam a releitura do clássico, ou seja, desenvolviam a história por meio dos *tweets*, sem um roteiro preestabelecido. As mensagens circularam por cinco semanas no site www.suchtweetsorrow.com.

Figura 31 – *Such Tweet Sorrow*: Página do processo na internet



Fonte: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-1265331/Romeo-Juliet-Twitter-makeover.html>

Figura 32 – *Such Tweet Sorrow*: detalhe da página do twitter da personagem Julieta Capuleto

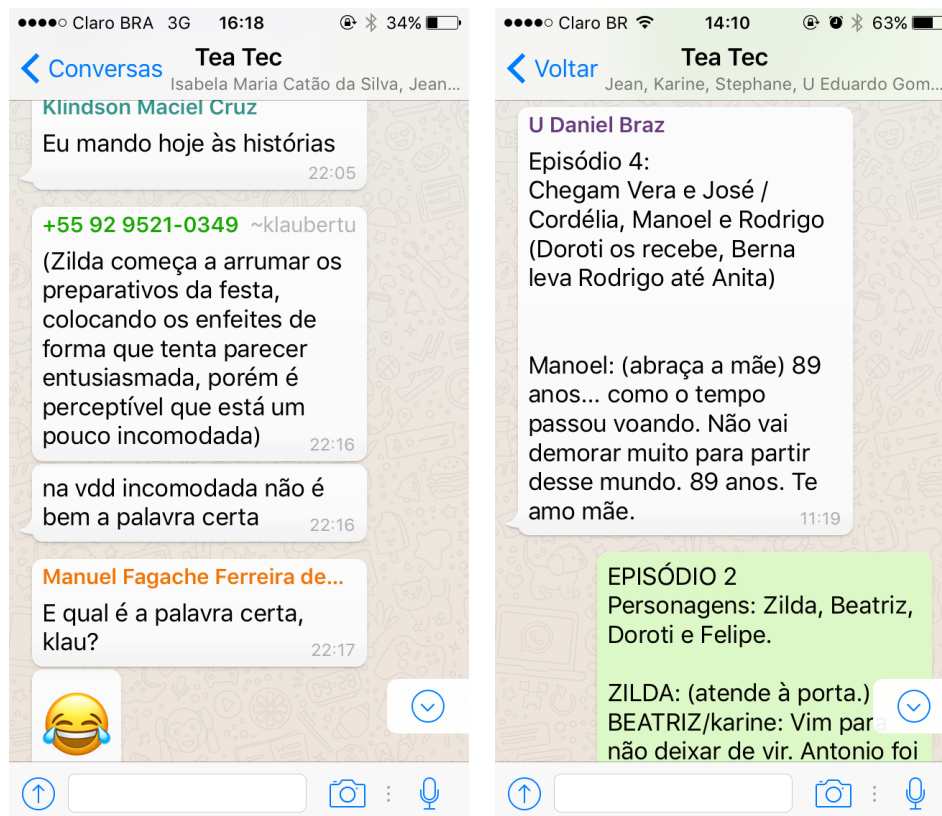


Fonte: https://artsbeat.blogs.nytimes.com/2010/04/12/such-tweet-sorrow-shakespeare-gets-the-social-media-treatment/?_r=0

Papel, caneta e ações individuais estão cada vez mais em desuso à medida que as pessoas se tornam mais habilidosas com os ambientes em rede; o homem contemporâneo enseja por um “projeto autobiográfico global, uma gigantesca revista ilustrada de opinião pública” (Murray, 2003, p. 235), que nem sempre precisa ser gigantesca, basta que oportunize uma experiência produtiva e preserve os prazeres que experimentamos individualmente com o papel e a caneta.

Outro exemplo é o recente processo (2016) de escrita dramática que alunos do Curso de Teatro da Universidade do Estado do Amazonas empreenderam para a adaptação do conto *Feliz Aniversário*, de Clarice Lispector. Neste experimento, os alunos buscaram fundir os telefones celulares com o ato criativo, de forma compartilhada pelo aplicativo WhatsApp, de maneira que a participação fosse experimentada de forma interativa e simultânea, proporcionando o prazer da produção na expectativa de um compartilhamento de opiniões que resultasse em formatos narrativos para a dramaturgia teatral.

Figura 33 – Processo de adaptação de Feliz Aniversário desenvolvido no WhatsApp



Fonte: Captura do acervo pessoal de Gislaine Regina Pozzetti

O agenciamento de interatores em processos criativos é cada vez mais frequente, a proximidade digital é a realidade do nosso tempo que obriga a escritura dramática a sair do casulo em que esteve durante séculos. O ciberespaço é hoje a sala de ensaio (o espaço), o momento de trocas

(o tempo), que cada vez mais reformulará o paradigma e as práticas da dramaturgia teatral.

CONSTITUINTES EM PROCESSO

Repensar as constituintes cênicas no âmbito de ressignificações de paradigmas é uma oportunidade de reorganizarmos as conexões ativas e estreitas entre as tecnologias – cada vez mais extensoras do corpo humano – e o teatro, forma milenar do homem interagir fisicamente com a história.

O teatro hibridizado à tecnologia está sempre atualizando não só a forma de se fazer teatro como, também, o conteúdo, a estética e a poética e, desta forma, diluindo fronteiras e aproximando linguagens antes não imaginadas como potencializadoras das práticas teatrais.

Ao apreciarmos as produções de *The blue dragon*, *War Horse*, *Quartett*, *Play on Earth*, *Jukebox 1*, *@.com*, *Ato de Comunhão*, *Marlowe: o judeu de Malta e Ovono* notamos que os processos artísticos contemporâneos se utilizam das linguagens tecnológicas para ampliar as características originais das constituintes teatrais, tanto no mundo online como também no *offline*.

Desta forma, consideramos que os novos processos estão irremediavelmente contaminados com as tecnologias em processo de desenvolvimento, e diariamente ancoram novas formas de produção, de criação, de distribuição, assim como ampliam as fronteiras da ação teatral e de suas constituintes na mesma velocidade.

CONSIDERAÇÕES À GUIA DE ENCERRAMENTO

Os impactos das tecnologias nas práticas teatrais não são uma novidade dos séculos XX e XXI, ao longo da história processos complexos foram desenvolvidos e, muitas vezes, tomaram anos de estudos para que suas implicações fossem ressoadas como ultrapassagem do pensamento dominante.

Nesse cenário, esta tese buscou compreender as tecnologias como dilatadoras das fronteiras do acontecimento cênico, sob a luz da estética e da poética e, também as mudanças que ao longo da história foram se solidificando para além da relação maquínica da cena. Cada nova tecnologia hibridizada às práticas teatrais ressoou em novos olhares para todas as constituintes teatrais que, a nosso ver, não se restringiu ao efeito técnico em cena, mas ampliou os modelos existentes e revelou a necessidade de pensarmos essas constituintes como detentoras de dramaturgias próprias, ao mesmo tempo em que aboliram todo e qualquer desejo de hierarquização em cena.

Ao contarmos a história do teatro pelo viés das tecnologias, notamos que ao mesmo tempo em que as tecnologias vão sendo inseridas nas buscas teatrais, também o homem organiza engendramentos que o conduzem a horizontes não imaginados primeiramente, isto porque as inovações

ocorrem no âmbito tecnológico, mas ressoam nas demais áreas do conhecimento e do comportamento humano. Podemos afirmar que há uma inflação de tecnologias ao nosso dispor, entretanto, fora do nosso alcance intelectual, visto que talvez não estejamos preparados ou capacitados para utilizarmos outras tantas possibilidades implícitas nas máquinas atuais.

Ao observar este cenário, detectamos a necessidade de refletirmos os paradigmas das constituintes teatrais a partir de articulações já empreendidas entre a tecnologia digital e o quinteto ator-espectador-texto-tempo-espaço. Esta reflexão redimensionou, especialmente, os conceitos de tempo e espaço, que atualmente atendem na perspectiva do ciberespaço. Tais redimensionamentos são decorrentes da inevitável explosão entre as articulações da tecnologia com o teatro que vivenciamos também em nossa cotidianidade.

A nova matriz de tempo e espaço que as tecnologias inserem às práticas teatrais solicita uma reflexão veloz sobre as novas formas do teatro se relacionar com a criação, a produção e a distribuição de processos artísticos sob a luz de uma geração chamada de nativos digitais. Esta nova arena tem como princípio questionador a incorporação da linguagem das tecnologias digitais como alavanca de subversão do conceito de “aqui e agora” em favor do “em todo lugar e em tempo real” como máxima da arte do efêmero.

Nosso interesse nesta tese não foi o de apresentar uma linha temporal das repercussões tecnológicas no teatro, mas compreender como a relação híbrida entre ambos convergiram a ponto de demandarem a reconfiguração das antigas receitas das constituintes teatrais. Observamos que esta relação híbrida é um reflexo da condição humana, que ao aceitar aparatos tecnológicos em seu cotidiano acaba por incorporá-los como extensores de nossos corpos e mente.

Entendemos nosso tempo como um tempo em transição – um constante *work in progress*, que traduz e atualiza a arte de Shakespeare nas mais diferentes formas, respondendo, assim, de forma ágil às novas linguagens que surgem e que consideram o trânsito destas na elaboração e desenvolvimento de processos teatrais que anseiam por expandir as formulações tradicionais por meio de novas modalidades cognitivas ubíquas.

Entretanto, compreendemos que ainda estamos num estágio de alfabetização do fazer e da leitura desses novos caminhos traçados pelos avanços tecnológicos, em cooperação com as ciências e as artes, pois, a linha tênue entre o teatro que se potencializa e, de outro lado, o teatro que encanta pela tecnologia em cena, pode justificar produtos sem processos ou qualidade artística. Tal duelo reforça a importância de estudos, cuja reflexão aponte em direção do alargamento das fronteiras, da releitura das estéticas, do diálogo efetivo com o espectador, e do entendimento da relação intrínseca entre o teatro, a vida cotidiana, e as tecnologias.

É neste lugar limítrofe que os processos que agrupam especialistas de diversas áreas tendem a responder com mais eficiência à potencialização que as tecnologias podem oferecer a todas as constituintes teatrais, não

como técnicas, mas como linguagens estéticas que confluem para o desenvolvimento de poética artísticas.

Concluimos que o ciberespaço gerou uma outra forma de fazer teatral, cuja grande parte da organização, estrutura e engendramentos ainda estão por serem experimentados.

Por tratar-se de processos relativamente recentes é normal que gerem questionamentos acerca do que se produz, contudo, nossa atenção não teve a pretensão de fixar rótulos para este “outro” teatro (ciberteatro, teatro *high-tech*, teatro digital), mas compreender as novas frentes de discussão imprescindíveis às práticas teatrais do nosso tempo: presença e co-presença; *on e off-line*; ao vivo e em tempo real; aqui e em toda parte; real e virtual; espaço físico e ciberespaço; humano e digital. Enquanto tecemos essas considerações, novas obras que exploram outras formas de teatralidades por meio das tecnologias estão surgindo sem que tenhamos tempo de discutilas. Porém, acreditamos que a velocidade das experimentações acompanha a velocidade das inovações, assim como as possibilidades de inserção de outras linguagens ao conjunto das práticas teatrais, em que diferentes áreas se hibridizam com diferentes poéticas e geram desdobramentos estéticos não previstos até aqui.

Acreditamos que a identidade e a finalidade do teatro, ao serem confrontadas com as tecnologias do nosso tempo não perdem sua potência e importância, mas carecem de atualizações cada vez mais constantes, de forma que os riscos justificam-se pela necessidade de dialogarmos cada vez mais próximo com o público; isso não significa a morte das formas tradicionais, apenas que estamos oferecendo outras possibilidades estéticas ao homem que sente prazer em representar e se compraz em se ver representado.

Tão longe vai o homem em sua criatividade, e o teatro o acompanha. E neste percurso talvez possamos pensar numa atualização dos conceitos wagnerianos de “obra de arte total” e o de “reprodutividade”, de Benjamin, uma vez que avançamos num encontro de várias áreas do conhecimento – e não só expressões artísticas – para a realização de espetáculos, bem como almejamos ampliar nossa presença junto ao público – o que pode ser pensado no viés de reprodução da presença (ou da co-presença).

Tal processo já foi empreendido no âmbito das Leis de Unidades de Tempo e Lugar de Aristóteles: a unidade de tempo deixou de representar 24 horas para adaptar-se à temporalidade e, mais recentemente, ao “live” (em tempo real) e a unidade de lugar entendida agora como espaço fluido de distribuição.

Divagar acerca destas ampliações e atualizações revela uma inquietude de provável estudo posterior a esta tese, uma vez que entendemos o teatro como arte do presente, como efêmero a ser revisitado e como necessidade do homem de representar e de ver representado seu tempo.

REFERÊNCIAS

ALICE, Tania. *Performance e ensaio: desmontando os clássicos*. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2010.

ALMEIDA, Karina Campos de; OLINTO, Lidia. A experimentação como território: o legado indisciplinar de John Cage. *Revista Urdimento*, v. 1, n. 28, p. 15-34, jul. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5965/1414573101282017015>. Acesso em: 03 jul. 2016.

ARAÚJO, Rodolfo Gonçalves. *Panorama da teatralidade remediada: uma reflexão a partir de Play on Earth*. 2010. Dissertação (Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica) - PUC-SP. Disponível em: https://sapientia.pucsp.br/simple-search?location=%2F&query=ARA%C3%9AJO%2C+Rodolfo+Gon%C3%A7alves.+Panorama+da+teatralidade+remediada&rpp=10&sort_by=score&order=desc. Acesso em: 19 jun. 2016.

ARAÚJO, Rodolfo Gonçalves. *Play On Earth: O Teatro Digital Como Trânsito De Espaços, Tempos e Narrativas*. Ago. 2009. Disponível em: <http://phila7.com.br/?p=448>. Acesso em: 19 jun. 2016.

ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

AYRES, Amanda Aguiar. *Processo criativo e atuação em telepresença na formação de professores de teatro*. Dissertação (Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Brasília) – Brasília, UNB, 2013. Disponível em: http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/13999/1/2013_AmandaAguiarAyres.PDF. Acesso em: 28 mai. 2015.

BADIOU, Alain. *Imágenes y palabras: escritos sobre cine e teatro*. Bueno Aires: Manatíal, 2005.

BARONE, Luciana. *Projeções poéticas: influência do advento das técnicas da iluminação, do cinema e do vídeo sobre a cênica moderna e contemporânea*. 2009, p. 103-111. Disponível em: http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Arquivos2009/Extensao/I_encontro_inter_artes/16_Luciana_Barone.pdf Acesso em: 15 nov. 2015.

BATTEZZAI, Silma; VALVERDE, Joaquim. Mídias digitais: anjos ou demônios? In: SQUIRRA, Sebastião (Org.). *Ciber mídias: extensões comunicativas, expansões humanas*. Porto Alegre: Buqui, 2012.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2012.

BENJAMIN, Walter. O que é o teatro Épico – estudos sobre Brecht. In: *Obras Escolhidas*. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BERTHOLD, Margot. *História Mundial do Teatro*. Tradução Maria Paula V. Zurawski, J. Guinsburg, Sergio Coelho e Clávis Garcia. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CARDOSO, João Batista Freitas. *A cenografia virtual na televisão brasileira*, 2002. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/~cimid/2com/cardoso/cap1.htm>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

COHEN, Renato. *Work-in-progress na cena contemporânea*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

COUTINHO, Ricardo Silva. O meio ambiente digital e a tutela dos bens culturais. *Revista Brasileira de Meio Ambiente Digital e Sociedade da Informação*. São Paulo, v. 1, n. 1, p. 223, 2014.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs (Capitalismo e Esquizofrenia)*. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Editora 34, v. 1, 1995.

DONALD, Merlin. *Origins of the modern mind*. Three stages into evolution of culture and cognition. Cambridge: Harvard University Press, 1991.

FABIÃO, Eleonora. Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea. *Revista Sala Preta*, v. 8, 2008. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57373>>. Acesso em: 13 fev. 2016.

FERRARI, Pollyana. Narrativas “tageadas” nos fluxos sociais. In: SQUIRRA, J. *Cibermídias: extensões comunicativas, expansões humanas*. Porto Alegre, 2012.

FERRARI, Pollyana. *Comunicação Digital na era da participação*. Porto Alegre: Editora Fi, 2016. E-book disponível em: <https://www.editorafi.org/065pollyana>.

FLORIDI, Luciano. *The one life manifesto: being human in a hyperconnected Era*. E-book: Springer Open. Oxford Internet Institute. United Kingdom: University of Oxford, 2015.

FOLETTTO, Leonardo. *Efêmero Revisitado: conversas sobre teatro e cultura digital*. Santa Maria: Leonardo Foletto/Baixa Cultura, 2011. Disponível em: <<http://culturadigital.br/teatralidadedigital/tag/teatro-para-alguem/>>. Acesso em: 18 jul. 2015.

GUÉNOUN, Denis. *O teatro é necessário?* São Paulo: Perspectiva, 2014.

GROTOWSKI, Jerzy. *Em busca de um teatro pobre*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

HILDEBRAND, Hermes Renato; SILVA, Ivani R.; NOGUEIRA, Aryane S.; KUMADA, K. M. O. O uso de jogos eletrônicos no processo ensino-aprendizagem de surdos (Penso Editora) In: *Educação digital: a tecnologia a favor da inclusão*. Porto Alegre: Penso Editora, v. 1, p. 213-238, 2013.

HOBBI, Larissa. *Interface cena e tecnologia: composições cênicas mediadas*. Dissertação (Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas) – Universidade do Rio Grande do Norte, 2011.

ISAACSSON, Marta. Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias de imagem. *ArtCultura*, Uberlândia, v. 13, n. 23, p. 7-22, jul-dez, 2011. Disponível em: <http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF23/marta_isaacson.pdf>. Acesso em: 06 maio 2015.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JHONSON, Steven. *Como chegamos até aqui*. Trad. Claudio Carina. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.

MAGALDI, Sábato. *Iniciação ao Teatro*. São Paulo: Editora Ática. 5. ed. 1994.

MALINA, Roger F. Leonardo olhando para frente: fazendo a história e escrevendo a história. In: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

MASTROCOLA, Vicente Martin. *A figura do interator*. In: Blog Leonardo Trevisan, 2012. Disponível em: <<http://leonardotrevisan.com.br/blog/a-figura-do-interator/>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

MASURA, Nadja. *Explication of digital theatre*, 2002. Disponível em: <<http://www.digthet.com/about/paper.htm>>. Acesso em: 18 mar. 2016.

MASURA, Nadja. *Explication of Digital Theatre*. 2007. Disponível em: <https://mith.umd.edu/research/digital-theatre/>. Acesso em: 14 jun. 2020.

MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da percepção*. 2. ed. Tradução Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999 (texto original publicado em 1945).

MONTEIRO, Paulo Filipe. *Drama e Comunicação*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2010.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the holodeck: the future of Narrative in Cyberspace*. Updated edition. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 2017.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. Tradução J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

PAVIS, Patrice. *A encenação contemporânea: origens, tendências, perspectivas*. Tradução Nanci Fernandes. 1. Reimpr. São Paulo: Perspectiva, 2013.

POSTER, Mark. *The second média age*. Cambridge: Polity Press, 1995.

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: Editora WMF Martins Fonte, 2012.

RAYMUNDO, Jaqueline Rodrigues de Souza. *Interações: o humano entre o digital e a cena*, 2009. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/pesqcenicas/article/view/731>>. Acesso em: 23 set. 2015.

ROAT, Leonardo A. *As artes cênicas em um mundo de carbono e silício: perspectivas de (re)significação dos elementos cênicos constituintes na cena contemporânea a partir da incorporação da linguagem audiovisual e da hipermídia*. Dissertação (Mestrado Ciências da Linguagem) – Universidade do Sul de Santa Catarina, 2011. Disponível em: <http://pergamum.unisul.br/pergamum/pdf/103092_Leonardo.pdf>. Acesso em: 04 set. 2015

ROBERT-HOUDIN, Jean-Eugène. *Confidences d'un prestidigitateur: une vie d'artiste*, v. 1. Paris: Librairie nouvelle, 1859. Oxford University, digitalizado em: 13 jul. 2007. Disponível em: <https://play.google.com/books/reader?id=Jy8JAAAAQAAJ&printsec=frontcover&output=reader&hl=pt_BR&pg=GBS.PA1>. Acesso em: 12 jun. 2016.

RODRIGUES, Alexandre Coronato. *Live cinema: narrativas de autoria coletiva em tempo real: da fase poética subjetiva a produção de narrativas objetivas*.

Dissertação (Mestrado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), 2015. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/18177>>. Acesso em: 08 fev. 2016.

ROSENFELD, Anatol; GUINSBURG, Jaime. Romantismo e classicismo. In: GUINSBURG, Jaime (org.). *O romantismo*. 4. ed, p. 261-274 (Stylus, N° 3). São Paulo: Perspectiva, 2002.

ROUBINE, Jean-Jacques. *Introdução às grandes teorias do teatro*. Tradução André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto Inacabado – Processo de Criação Artística*. 5. ed. rev. amp. São Paulo: Intermeios, 2011.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. *As novas linguagens e a educação*, 2013. Disponível em: <<http://www.plataformadoletramento.org.br/em-revista-entrevista-detalle/651/lucia-santaella-as-novas-linguagens-e-a-educacao.html>>. Acesso em: 26 jun. 2015.

SANTAELLA, Lucia. *Do texto impresso à hipermídia*. Disponível em: <https://www.palomaviricio.com.br/2011/05/resenha-do-texto-impresso-hipermidia.html>. Acesso em: 08 mar. 2021.

SARAIVA, Karla; VEIGA-NETO, Alfredo. Modernidade Líquida, Capitalismo Cognitivo e Educação Contemporânea. *Revista Educação e Realidade*, p. 187-202, 2009. Disponível em: [seer.ufrgs.br/educacao_e_realidade](http://seer.ufrgs.br/educacao_e_realidade/article)>article. Acesso em: 13 jul. 2015.

SILVEIRA, Carlos Eduardo Ribeiro. *A arquitetura do simbólico: do 'Teatro Total' às tecnologias digitais*, 2010. Disponível em: <<http://portalabrace.org/vicongresso/processos/Carlos%20Eduardo%20Ribeiro%20Silveira%20%20A%20arquitetura%20do%20simb%C3%B3lico%20do%20%E2%80%98Teatro>>. Acesso em: 14 jan. 2016.

SOBRAL, Henrique; BELLICIERI, Fernanda Nardy. *Influências dos meios digitais na narrativa*, 2010. Disponível em: <http://www.mackenzie.com.br/fileadmin/Pos_Graduacao/Mestrado/Educacao_Arte_e_Historia_da_Cultura/Publicacoes/Volume5/Influencias_dos_meios_digitais_na_narrativa.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2015.

Sobre a Autora

Professora Adjunta do Curso de Teatro da Universidade do Estado do Amazonas. Doutora em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP (2017). Mestre em Letras e Artes: Representação da Obra Artística, pela Universidade do Estado do Amazonas (2013). Graduada em Artes Cênicas pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (1986). Especialista em Arte Multimídia pela UFAM (1996) e em Gestão da Educação (UFAM/2010). Desenvolve atividades de ensino, pesquisa e extensão na área de dramaturgia, metodologias do ensino de teatro, teatro e tecnologias, gestão e produção teatral. Linha de Pesquisa: Teatro e Tecnologias, Jogos Teatrais e Dramaturgia compartilhada.

Dezembro de dois mil e vinte e um, cerca de dois mil quatrocentos e quarenta e oito anos desde a criação da tragédia Édipo Rei, por Sófocles.



para conhecer mais a *editora*UEA e suas publicações, acesse o site e nos siga nas redes sociais

editora.uea.edu.br

ueaeditora





AMAZONAS
GOVERNO DO ESTADO

UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS



editora
UEA