



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE TEATRO E ESCOLA DE DANÇA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

VINICIO DE OLIVEIRA OLIVEIRA

A CENA NAS REDES:
UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO DESENVOLVIMENTO
DA PRESENÇA E DO ESPAÇO CÊNICO

Salvador
2014

VINICIO DE OLIVEIRA OLIVEIRA

**A CENA NAS REDES:
UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO DESENVOLVIMENTO
DA PRESENÇA E DO ESPAÇO CÊNICO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas.

Orientadora: Hebe Alves

Salvador
2014

O48a

Oliveira, Vinicio de Oliveira

A cena nas redes: utilização de tecnologias digitais no desenvolvimento da presença e do espaço cênico / Vinicio de Oliveira Oliveira. 2014.

107 f.

Orientadora: Prof. Dra. Hebe Alves da Silva

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal da Bahia, Escola de Teatro e Dança, 2014.

1. Teatro. 2. Tecnologias Digitais. 3. Ator. 4. Espaço Cênico. 5. Espectador. 6. Presença. I. Título.

CDU : 792

VINICIO DE OLIVEIRA OLIVEIRA

**A CENA NAS REDES:
UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO DESENVOLVIMENTO
DA PRESENÇA E DO ESPAÇO CÊNICO**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas, Escola de Teatro e Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia.

Aprovada em 19 de março de 2014.

Banca Examinadora

Hebe Alves da Silva. Orientadora _____
Doutora em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia (2008), com
Doutorado-Sanduíche na Universidade de Nanterre - França.
Universidade Federal da Bahia

Denise Maria Barreto Coutinho _____
Doutora em Letras pela Universidade Federal da Bahia, tendo realizado Doutorado-
Sanduíche em Princeton University
Universidade Federal da Bahia

Isa Maria Faria Trigo _____
Doutora em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia, Escola de Teatro e
Escola de Dança.
Universidade do Estado da Bahia

AGRADECIMENTOS

À minha família, Jaime e Rita (meus pais), Sunny, Alice e Maria Flor (esposa e filhas lindas), pela paciência e por compreender as ausências.

Aos meus professores e mestres Luiz Marfuz e Hebe Alves pelo acompanhamento e compromisso.

OLIVEIRA, Vinicio de Oliveira. A cena nas redes: reflexão sobre o desenvolvimento da presença e do espaço cênico a partir das tecnologias digitais. 100 f. 2013. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro e Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

RESUMO

Neste trabalho elaboro uma análise crítico-reflexiva sobre o desenvolvimento do espaço cênico e da presença do ator e do espectador a partir da utilização das tecnologias da informação e comunicação. Adoto como eixo para a reflexão o pressuposto delimitador que ainda hoje é definidor de um evento teatral – a presença de pelo menos um ator e um espectador em um espaço determinado unidos por um acordo tácito. Com base nesse pressuposto relaciono ao longo do trabalho conceitos e definições referentes às tecnologias digitais da informação (realidade virtual, virtualidade, telepresença, ciberespaço) com os elementos do teatro e sua aplicabilidade na arte teatral. Analiso exemplos de propostas de espetáculos construídos sobre a perspectiva do teatro digital e midiático e por fim proponho duas características de um possível teatro digital.

Palavras Chave: Teatro e Tecnologias Digitais. Ator. Espaço Cênico. Espectador. Presença.

OLIVEIRA, Vinicio de Oliveira. A cena nas redes: reflexão sobre o desenvolvimento da presença e do espaço cênico a partir das tecnologias digitais. 100 f. 2013. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro e Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

ABSTRACT

In this paper I develop a critical and reflective analysis of the development of the scenic area and the presence of the actor and the spectator from the use of information and communication technologies. I adopt as an axis for reflection delimiting assumption that today is defining a theatrical event - the presence of at least one actor and spectator states in a given space unite by a tacit agreement. Based on that assumption I do a relation about concepts and definitions relative to digital information technologies (virtual reality, virtuality, telepresence and cyberspace) with the elements of theater and their applicability in theatrical art. I analyze examples of plays built on the perspective of digital and mediatic theater and finally I propose two characteristics of a possible digital theater.

Keywords: Theatre and New Media. Actor. Scenic Area and Viewer. Presence.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	DEFINIÇÕES EIXO	11
2.1	ATOR E ESPECTADOR COMO UM PRESSUPOSTO DA ARTE TEATRAL	11
2.2	PRESENÇA E PRESENÇA EXPANDIDA PELA TECNOLOGIA	16
2.3	TELEPRESENÇA	20
2.4	A EXPLOSÃO DO ESPAÇO DE ROUBINE CONTINUA	22
2.5	DICOTOMIA ENTRE REALIDADE E VIRTUALIDADE NO TEATRO	30
3	REVENDO CONCEITOS	38
3.1	O USO DAS MÍDIAS EM <i>O TEATRO PÓS-DRAMÁTICO</i> DE LEHMANN	38
3.2	O USO DAS MÍDIAS EM <i>A ENCENAÇÃO CONTEMPORÂNEA</i> DE PAVIS	50
3.3	O TEATRO DIGITAL – CONCEITOS DE NADJA MASURA	55
4	CARACTERÍSTICAS DO TEATRO DIGITAL: DUAS PROPOSIÇÕES	68
4.1	CIBERESPAÇOS TEATRAIS	68
4.2	O CORPO DO ATOR É O ESPAÇO OU A OBSESSÃO PELO CORPO DO ATOR CIBORGUE	80
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	97
	REFERÊNCIAS	101

1. INTRODUÇÃO

Desde a década de 1980 diretores, grupos, companhias e produtores teatrais vêm se apropriando de equipamentos e ferramentas digitais, sejam hardwares ou softwares, para aperfeiçoar a qualidade técnica e multiplicar as funcionalidades dos elementos teatrais (luz, som, vídeo, maquinaria, etc.) e para desenvolver e experimentar esteticamente a linguagem teatral. Fez-se então o uso mais constante do som estéreo e de efeitos sonoros; as ferramentas de iluminação se diversificaram com mesas com maior capacidade de combinações e canais de gravação, refletores controláveis e robotizados; maior acessibilidade e diversificação do uso de imagens (estáticas ou em movimentos) na cena através de vídeo projetores.

Este trabalho elabora uma análise crítico-reflexiva sobre o desenvolvimento do espaço cênico e da presença do ator e do espectador a partir da utilização das novas tecnologias da informação e comunicação, partindo da produção de três teóricos teatrais que tratam da relação teatro e mídias – Hans-Thies Lehmann (2007), Patrice Pavis (2007) e Nadja Masura (2007). E em seguida propõe duas características que estariam implícitas na poética de um possível *Teatro Digital* como princípio estético norteador da cena. E ao longo das análises são apresentadas comparações entre os conceitos comumente usados por artistas, pesquisadores e mesmo pelo senso comum para definir práticas e aplicabilidades das ferramentas digitais (como virtual, realidade virtual, telepresença, rede de computadores, ciberespaço) e os elementos do teatro, construindo relações entre os dois universos. Para isso adoto como princípio desta reflexão um pressuposto que identifique um evento teatral: a relação construída entre um ator e um espectador em um mesmo local. Não tenho como objetivo definir o que é ou não teatro, o pressuposto aqui adotado é um eixo, uma base, uma referência para nortear a reflexão proposta nesta dissertação.

O desenvolvimento das tecnologias digitais vem possibilitando novas relações espaciais para a arte teatral, não apenas a já popularizada forma de uso de construção do espaço cênico através da sobreposição de imagens na cena, mas também a expansão do evento teatral para diversas localidades físicas, permitindo a composição de um público múltiplo participante de um único evento, sem que este

tenha a necessidade de se locomover entre os espaços da representação. As novas tecnologias da informação estão promovendo mudanças e quebras de paradigmas no teatro: atores contracenam com colegas a quilômetros de distância dentro da perspectiva dos novos sentidos de como a presença social e a co-presença; e a construção de enredos em que não apenas personagens ou núcleos de personagens se relacionam, mas sim espetáculos com enredos distintos se cruzam – como dois sistemas que não dependem um do outro para existir, entretanto interagem entre si e a partir desta interação revelam um terceiro componente resultante.

Alguns conceitos relativos ao desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação – virtualidade, realidade virtual, presença, telepresença, – são constantemente confundidos por teóricos e artistas do teatro e da dança. Estes conceitos apresentam definições diferentes de acordo com o contexto de aplicação e circulam pelo senso comum com diferentes acepções, o que dificulta a análise de eventos teatrais ou trabalhos teóricos que fazem uso deles. Então, no primeiro capítulo, estão delimitados os parâmetros e o pressuposto que utilizarei como base para a análise.

Os conceitos descritos no primeiro capítulo são utilizados largamente em discussões de acadêmicos e artistas quando teorizam sobre teatro contemporâneo e delimitam as características da linguagem teatral comparando com as qualidades do digital. Eles são usados como parâmetro para analisar as criações e produções teatrais ocidentais do século XX e início do XXI. Pavis (2007) questiona o termo “Ao vivo” que surgiu com desenvolvimento do vídeo e que passou a ser usado no teatro quando este se apropriou do vídeo para a produção de espetáculos. Lehmann (2007) lança uma pergunta sobre o uso de imagens digitais nos espetáculos contemporâneos, questionando se esta prática não seria apenas o desenvolvimento da tradição da utilização de imagens iniciada no século XIX com aparatos tecnológicos diversificados. Outras questões são levantadas à medida que novas ferramentas são lançadas. Então, a abordagem destes conceitos e de sua aplicabilidade se faz necessária a fim de subsidiar a argumentação em prol da perspectiva de um teatro digital.

Teço considerações sobre um pressuposto básico da representação, a presença do ator e do espectador no mesmo espaço físico, com o intuito de confrontá-lo com novos conceitos de presença criados a partir das contingências de uma sociedade em rede. Em seguida apresento os conceitos de realidade virtual dentro da sua aplicabilidade tecnológica e os de virtualização X atualização sob a perspectiva filosófica para compará-los com as características do espaço cênico que utilizam ferramentas digitais da informação e comunicação, identificando pontos de convergência e divergência.

No segundo capítulo são analisadas as abordagens de três teóricos do teatro contemporâneo que expõem suas reflexões sobre o uso das mídias em espetáculos ou performances do final do século XX e início do XXI, são eles: Hans-Thies Lehmann (2007), Patrice Pavis (2007a) e Nadja Masura (2007).

Hans-Thies Lehmann, em sua obra *O Teatro Pós-Dramático*, dedica um capítulo para o teatro e as mídias. Dentro de sua análise ele estabelece três categorias básicas de espetáculos teatrais que fazem uso das mídias: o *uso ocasional*, quando há apenas o mero aproveitamento das mídias; como *fonte de inspiração* para o espetáculo, influenciando sua estética ou forma final, sem que as ferramentas técnicas midiáticas estejam presentes na montagem; ou *constitutivas* quando há a fusão máxima das mídias ao espetáculo de forma inerente. Em cada forma de uso das mídias, Lehmann cita exemplos de espetáculos e encenadores, entretanto concentra sua análise no uso de imagens na estética do vídeo.

Pavis, em seu livro, *A Encenação Contemporânea*, relaciona a representação imediata das artes do palco e as mídias analisando os efeitos do *ao vivo* e da reprodutibilidade do gravado, concentrando sua abordagem sobre a questão da presença do ator em cena. Deste modo, Pavis (2007a) vai além de Lehmann (2007) e amplia a questão ao confrontar a imagem do ator *ao vivo* com a pré-gravada. Pavis também analisa como exemplos três espetáculos comparando as formas de usos das mídias, ora como componentes de ilusão, ora como afirmação do discurso estético quando os equipamentos são visíveis ao público e ora sobrepondo a figura do ator em cena.

Já Nadja Masura (2007) tem seu trabalho todo focado na análise do teatro digital. Sua pesquisa tem como objetivo construir parâmetros para o teatro digital

estabelecendo critérios através da análise dos elementos do espetáculo. Em sua tese, *Digital Theatre: A "Live" and mediated art form expanding perceptions of body, place and community* (2007), Masura reflete sobre a disposição do corpo do ator no espaço cênico, sua relação com a plateia e de como seu o corpo deste ator é expandido pelas ferramentas digitais.

O terceiro capítulo é dedicado à discussão de dois elementos que compõe o pressuposto para o estabelecimento do evento teatral, o espaço e o ator, dentro da perspectiva do teatro digital e proponho duas características para o desenvolvimento do teatro digital baseadas justamente em duas qualidades intrínsecas à tecnologia digital que são a redefinição espacial e a simulação.

Este trabalho não analisa os conteúdos estéticos das produções teatrais inspiradas no digital, mas sim as condições dos eventos, como eles se comportam no espaço onde acontecem e como as novas tecnologias se relacionam com o ator e o espectador. Cito exemplos de espetáculos que foram concebidos a partir dos princípios da conectividade entre espaços distantes e que através da comunicação de suas partes construíram o conteúdo e seu todo. A exemplo do projeto *Play on Earth* desenvolvido em parceria de três grupos Phila 7 (da cidade de São Paulo), a Companhia Station House Opera (de Newcastle, Inglaterra) e Theatre Works (de Singapura). A partir desses exemplos analiso e comparo os conceitos de realidade virtual e telepresença e suas aplicações na arte teatral, construindo relações entre pontos semelhantes e divergentes.

E no segundo momento do terceiro capítulo observo as possibilidades do desenvolvimento do trabalho do ator a partir da apropriação de ferramentas digitais de informação e comunicação, como estas permitem o ator alterar de seu corpo cênico, expandindo seu alcance para os elementos da cena (luz, som, maquinaria, cenário, vídeos), ao ponto que o espaço cênico funcione como uma extensão do seu corpo.

2. DEFINIÇÕES EIXO

Neste capítulo delimitarei as definições de conceitos que apresentam, por vezes, aplicabilidades variadas para direcionar as análises dos capítulos posteriores.

2.1 ATOR E ESPECTADOR COMO PRESSUPOSTOS DA ARTE TEATRAL

A relação ator espectador estabelecida em um espaço comum é o pressuposto que será usado como princípio deste trabalho para a elaboração das análises críticas a respeito da apropriação das tecnologias digitais por algumas poéticas teatrais. A performance de um ator para um público de pelo menos um espectador em um espaço comum determinado e a relação estabelecida entre eles serão considerados aqui como elementos primordiais constitutivos da arte teatral, de forma que todos os outros elementos (cenografia, figurino, maquiagem, acessórios, etc.) como defende Grotowski (1987), são dispensáveis, ou carregam uma hierarquia de valor estético agregado variável de acordo com as poéticas estabelecidas histórica e culturalmente.

Contudo não é minha intenção definir o que é ou o que não é, ou ainda, o que pode ou o que não pode ser teatro. O fato de adotar os elementos acima como pressuposto serve a este trabalho para ancorar a discussão em pontos objetivos e que as observações aqui apresentadas não fiquem à deriva no oceano de possibilidades de discussão sobre a arte do teatro.

Grotowski (1987) pergunta em seu livro *Em busca de um teatro pobre*: poderá existir um teatro sem atores? O próprio Grotowski (1987) responde de forma axiomática e em seguida cita o exemplo do teatro de fantoches, o que hoje também se entende como teatro de formas animadas, em que os personagens são bonecos ou objetos personificados controlados por manipuladores humanos. E o fato de ter humanos por trás ratifica a sua afirmação. Porém, amplio a questão com a pergunta: o ator tem que ser humano?

No mundo, o teatro de manipulação se constitui uma arte milenar e ao longo da história do teatro foram desenvolvidas inúmeras tradições e técnicas em praticamente todos os continentes. Mas se os bonecos ou objetos tivessem

autonomia de movimento para desenvolver as ações cênicas?

Com o desenvolvimento da ciência da computação a robótica avança cada dia. No Brasil acontece um evento anual financiado pela CAPES e CNPQ chamado RoboCup, uma competição de futebol onde os jogadores são robôs. Os robôs são programados para jogar futebol de forma autônoma, dar passes, criar jogadas, driblar, impedir o avanço do adversário, evitar faltas, cair, levantar, ou seja, fazer tudo o que se faz em um jogo. A competição admite modalidades diferentes de robôs humanoides e de diversos tamanhos e tem como objetivo apresentar o desenvolvimento dos avanços científicos na área da robótica. Porém, todos identificam as disputas como jogo de futebol de robô. Este tipo de evento, que acontece em todo o mundo, criou uma modalidade do esporte futebol. Qualquer pessoa identifica as partidas da RobCup como jogos de futebol, tal qual se identificava o futebol de mesa ou de botão. Ninguém especula se é ou não é futebol, é futebol de robô.

E se replicarmos este mesmo experimento no teatro, criando-se o “Festival de Teatro Robótico”, será que se aplicaria a mesma lógica de nomenclatura, “teatro de robô”? No caso da Robocup, que pode ser conferida nos canais do youtube, ninguém tem dúvida que é futebol. Embora outra questão possa ser levantada: pode-se dizer que os robôs são jogadores de futebol? E, voltando ao teatro de robô, com fantoches capazes de improvisar situações dramáticas, resolver problemas da cena como dinâmica e movimentação no espaço, também seriam atores?

Outro elemento constituinte do pressuposto teatral adotado aqui é o público. Grotowski (1987) em sua pesquisa do teatro essencial levanta outra questão: pode o teatro existir sem uma plateia? E ele mesmo conclui que pelo menos um espectador é necessário para que se faça uma representação. Um espetáculo afinal é feito para ser visto por alguém. Com as experiências do Teatro Laboratório, Grotowski entendeu o teatro como a arte do encontro. Do encontro do ator com ele mesmo, do ator com o diretor e com o texto, do ator com a plateia. “O teatro é uma ação engendrada pelas reações e impulsos humanos, pelo contato entre pessoas” (Grotowski, 1987, p.50). E em todo encontro humano se estabelece uma relação, baseada em regras e pactos sociais. E ao identificar o elemento plateia, se percebe um terceiro elemento que funciona como elo entre os dois primeiros, a relação (o

pacto). “Assim, ficamos com o ator e o espectador. Podemos então definir o teatro como ‘o que ocorre entre o espectador e o ator’. Todas as outras coisas são suplementares – talvez necessárias, mas ainda assim suplementares”. (GROTOWSKI, 1987, p. 28).

Partindo desta afirmativa que propõe uma definição (feito que não é objetivo deste trabalho), o *teatro laboratório* iniciou seu desenvolvimento com produções ricas em recursos – no qual as artes plásticas, a iluminação e a música eram constantemente usadas – para um teatro ascético no qual os atores e os espectadores são tudo o que existe (GROTOWSKI, 1987).

Grotowski levou a fundo sua pesquisa atribuindo ao ator todos os elementos existentes no espetáculo, visuais ou sonoros. O corpo do ator era o principal instrumento do espetáculo responsável por compor as imagens e executar os efeitos musicais e acústicos, tudo tinha que ser extraído do seu próprio corpo. “[...] o nosso teatro consiste somente de atores e espectadores, fazemos exigências especiais a ambas as partes. Embora não possamos educar os espectadores – pelo menos, não sistematicamente – podemos educar o ator”. (GROTOWSKI, 1987; p. 28)

Também para Peter Brook, o teatro se baseia sobre uma característica humana particular, que é a necessidade que o indivíduo apresenta, por vezes, de se relacionar de modo novo e íntimo com o seu semelhante (BROOK, 1994). Para estes dois autores o teatro se estabelece a partir da relação entre público e ator. Se formos retroceder na história, percebemos que este pressuposto já está presente na tragédia grega. Mesmo com sua estrutura dramática rígida, há nela os momentos específicos no qual o ator deve se dirigir à plateia e estabelecer contato direto, a exemplo das falas do coro e coreutas. Exemplos mais claros podem ser notados nas comédias gregas e em estilos paralelos tais como o mimo e a pantomima que mais adiante daria forma às farsas e posteriormente à *Commedia dell'arte*. Mesmo o teatro Elisabetano e o classicismo francês se pautavam na relação com a plateia para se desenvolver.

Todavia, essa relação se estabelece em algum lugar, uma vez que Grotowski, ao criticar o modo de interpretação em voga, afirmava que “o ator é um homem que trabalha em público com o seu corpo, oferecendo-o publicamente”. (GROTOWSKI, 1987, p. 28). No caso do cinema e da televisão, a relação é mediada pelos

projetores e aparelhos de TV, já no teatro não há mediação, a relação se estabelece em um local em comum.

“O teatro sempre tem *lugar* no espaço que é delimitado pela separação entre o olhar (o público) e o objeto olhado (a cena).” (PAVIS, 2007, p. 133). Patrice Pavis em seu livro *Análise dos Espetáculos* define a construção do espaço da representação com conceitos que dialogam entre si, e que definem como diversas as formas de construção dos espaços no teatro, desde aquele criado e expandido pelo corpo do ator, até o predefinido pela cenografia.

A experiência espacial dispõe de duas possibilidades entre as quais todas as teorias do espaço parecem oscilar:

1. Concebe-se o espaço como espaço vazio que é preciso preencher como se preenche um contêiner, ou um meio ambiente que é preciso controlar, preencher e fazer com que se expresse.
2. Considera-se o espaço como invisível, ilimitado e ligado a seus utilizadores, a partir de suas coordenadas, de seus deslocamentos, de sua trajetória, como uma substância não a ser preenchida, mas a ser estendida. (PAVIS, 2003, p. 141)

Já em seu *Dicionário de Teatro*, Pavis (2007b) subdivide a noção de espaço no teatro em seis classificações: espaço dramático (o espaço dramatúrgico determinado pelo texto), espaço cênico (onde se desenrola a atuação dos atores), espaço cenográfico ou teatral (o conjunto do espaço cênico mais a área destinada ao público), espaço lúdico (o espaço criado pelo ator por sua presença e seu deslocamento), espaço textual (o espaço considerado em sua materialidade gráfica, fônica e retórica, é o espaço da partitura onde são consignadas as réplicas e as didascalhas) e por fim espaço interior (o espaço cênico enquanto tentativa de representação de uma fantasia, de um sonho no qual o espectador poderá se projetar).

O espaço teatral, o qual abriga o espaço cênico e o cenográfico descritos por Pavis tem que ser preenchido pelos objetos e signos representantes e também pela presença dos atores e público para ser caracterizado como tal. Um espaço teatral, que não seja um edifício construído para esse fim, não é um espaço teatral enquanto não estão presentes atores e público. Segundo Pavis, (2007, p. 305)

a presença será aí definida pela colisão do acontecimento social do jogo teatral (entre ator e público) com a ficção da personagem e da fábula. [...] O encontro do acontecimento com a ficção – que é a própria característica do teatro – produz o efeito de dupla visão: o público tem diante de si um ator X representando Y, e este Y é uma personagem fictícia.

Para Pavis (2007b) a presença é o bem supremo a ser possuído pelo ator e sentido pelo espectador. A presença estaria ligada a uma comunicação corporal “direta” com o ator que está sendo objeto de percepção.

Não é possível para o público assumir uma postura passiva em uma representação teatral porque a partir do momento em que o espectador adentra a sala, ele se tornar um participante de um evento, do *jogo dramático* ou *happening* e nesse momento o espaço cênico e o espaço social são confundidos. (PAVIS, 2007). Não se pode dizer que o evento teatral seja fictício, o drama a ser representado e as situações em cena sim, mas a relação público/ator/espetáculo, não. “O espaço cênico se organiza em estreita relação com o espaço teatral (o do local, do edifício, da sala).” (PAVIS, 2007, p.133). E Pavis complementa:

Graças a sua propriedade de signo, o espaço oscila entre o *espaço significante* concretamente perceptível e o *espaço significado* exterior ao qual o espectador deve se referir abstratamente para entrar na ficção. [...] Esta ambiguidade constitutiva do espaço teatral (dramático + cênico) provoca no espectador uma dupla visão. (PAVIS, 2007, p 134)

Partindo desse pensamento, o espaço cênico é sempre estruturado na relação ator/público/espetáculo, porque a espacialidade no teatro é construída com base nos signos que constituem a representação. Reduzindo a relação para os dois elementos ator/espectador, podemos afirmar que o espaço teatral é construído a partir dos signos e dos conteúdos trocados por estes dois, de forma que onde eles estejam com a relação ainda mantida, o espaço se constitui.

Uma questão que permeou o desenvolvimento do teatro moderno referiu-se ao espaço em forma de uma dupla reflexão: por um lado a arquitetura teatral e como esta promovia a relação entre público e espetáculo e por outro a cenografia propriamente dita, ou seja, a forma como o encenador utilizava o espaço reservado à representação. (ROUBINE, 1982). Durante séculos, os arranjos arquitetônicos teatrais foram desenvolvidos para oferecer o mínimo de conforto possível à plateia e não pensados para potencializar a relação público espetáculo. (BROOK, 1994, p. 199). Peter Brook enxerga o espaço como uma ferramenta para a encenação, ferramenta que ajude o espetáculo a se relacionar com o público. Ele diz que, dentre as necessidades e qualidades que o espaço deve comportar, conforto é irrelevante. Salas com poltronas confortáveis distanciam o espectador do evento, não promovem um sentido de comunhão entre os integrantes da plateia. Quando o espaço é

pensado como uma ferramenta, então a padronização cai por terra porque cada espetáculo demandará suas próprias ferramentas para ser montado. O problema do espaço deve ser pensado de forma relativa, pois cada espetáculo vai demandar uma abordagem específica para melhor construir os vínculos com a plateia e que resulte em uma relação viva e dinâmica.

Este argumento de Brook (1970) abre espaço para pensarmos espaços cênicos que só a tecnologia digital pode criar e que podem ser usados como ferramentas. Aqui cabe o levantamento de uma questão sobre a perspectiva do desenvolvimento da arte do teatro a partir das novas tecnologias da informação e comunicação: se teatro é o que ocorre entre ator e espectador, e o espaço cênico é uma ferramenta da encenação para construir seu discurso, qual o nível de presença mínimo para que o vínculo entre ator e espectador se estabeleça e garanta que o evento teatral não se descaracterize?

2.2 PRESENÇA E PRESENÇA EXPANDIDA PELA TECNOLOGIA

A definição do conceito de *Presença* como *estar lá* não mais satisfaz os teóricos das ciências humanas nem aos pesquisadores da ciência da computação para explicar os diversos estados e qualidades da presença: estar presente, se fazer presente, se sentir presente, sentir a presença de, etc. Matthew Lombard e Theresa Ditton (2013) apresentam, no artigo *No coração de tudo: o conceito de presença*, seis definições de presença. A primeira definição é a de *presença como riqueza social* – que nasceu da teoria proposta por três pesquisadores John Short, Ederyn Williams e Bruce Christie em *The social psychology of telecommunications*. De acordo com a teoria da *presença como riqueza social*, a comunicação é eficaz quando o meio de comunicação apresenta *presença social* adequada de forma a proporcionar o nível de envolvimento interpessoal necessário, entre os sujeitos envolvidos no processo comunicativo, para a execução de uma tarefa. Esta teoria foi elaborada pelos pesquisadores com o objetivo de atender melhor aos processos comunicativos e tarefas organizacionais de empresas. E está relacionada a dois conceitos, originalmente aplicados à comunicação interpessoal não mediada, ou seja, àquela que é realizada diretamente entre os dois sujeitos: intimidade e

proximidade. Para identificar o grau de intimidade e proximidade entre os sujeitos da comunicação, os estudiosos mapearam uma lista de comportamentos: riso, variação da proximidade física, contato visual, duração da fala, inclinação do corpo, posição dos braços, toque e sinais olfativos.

A segunda definição é *presença como realismo*. Essa diz respeito ao grau de presença que um mediador pode produzir em representações precisas de objetos, eventos e pessoas. Por exemplo, estudos são realizados para saber o grau de realidade alcançado na captura de imagens transmitidas na televisão. Os movimentos da câmera, assim como sua angulação, a resolução da imagem e o tamanho da tela do televisor podem aumentar ou reduzir a sensação de realidade do objeto exposto. Este conceito de presença está atrelado a dois tipos principais da sensação de realismo: *realismo social* e *realismo perceptual*. Realismo social pode ser percebido quando a mídia retrata de forma plausível os eventos que fazem parte ou podem ocorrer no mundo não mediado (na vida real). Já o realismo perceptual é construído através da qualidade das imagens expostas e do tratamento do conteúdo abordado, a exemplo de uma cena de um programa de ficção científica, que pode não apresentar realismo social, mas ostentar alto realismo perceptual porque, embora os eventos retratados sejam improváveis, os objetos e pessoas retratadas pelo programa são apresentados como se o esperado caso existisse de fato.

A televisão e o cinema proporcionam a sensação de presença, entretanto sua estrutura comunicativa não permite a comunicação dialógica bilateral como o telefone. O comunicador do programa de televisão tem sua presença expandida para além das paredes do estúdio, alcançando os locais variados dos telespectadores. Mas hoje, as webcams multiplicam as experiências individuais e os atuais sites de redes sociais e o Skype, por exemplo, possibilitam a expansão da presença dos usuários a lugares remotos promovendo encontros sociais inimagináveis. E aqui nos deparamos com a terceira definição, que é a *presença como transporte*. Esta se divide em três categorias que definem a forma do transporte: *Você está lá*, *É aqui* e *Estamos Juntos*. No primeiro *Você está lá* o usuário tem a sensação de ser transportado para outro lugar. Esse efeito de presença pode ser conseguido por diversas formas de representação, desde a narração de um conto, até ao assistir programas de televisão, entretanto a sensação de presença varia de acordo com a mediação; em *É aqui*, outros lugares e seus

objetos são transportados para onde o usuário se encontra (um exemplo desse efeito nota-se em crianças quando assistem televisão e se nota a reação das crianças interagindo com elementos do programa); e por fim, no estado *Estamos juntos*, dois ou mais comunicadores são transportados juntos para um *lugar* que eles compartilham, comumente percebido em reuniões de vídeo conferência.

A vídeo-conferência pode ser definida como uma aplicação que transporta sinais de vídeo e áudio digitalizados através de uma plataforma técnica de transmissão que propicia a interação em tempo real e estabelece uma comunicação por intermédio de linha telefônica, cabo, ou via satélite. Esse procedimento é utilizado na realização de reuniões empresariais, aulas à distância e mesmo em encontros sociais. E segundo Araújo I (2005), experiências práticas que permitem maior integração entre o usuário e ambiente remoto estão sendo realizadas a partir do conceito *Tele-embodiment*, o qual permite maior expressividade dos códigos não verbais. Araújo I (2005) traduz *Tele-embodiment* por tele-encorpamento em vez de tele-personificação, porque acredita que o termo sugere não apenas a materialização de um corpo mediado pela tecnologia, mas a elevação desse corpo a outra potência pela tecnologia. O “tele-encorpamento” se estabelece através de um sistema integrado com a robótica a partir de um PRoP (*Personal Roving Presence – Presença Pessoal Itinerante*). Trata-se de um tipo de robô, com uma câmera e uma tela de vídeo acoplada, capaz de se locomover no espaço e responder aos estímulos verbais e não verbais do usuário. Com um PRoP se pode estabelecer um diálogo bidirecional e construir um maior grau de interação não apenas com os usuários, mas também com o ambiente onde está acontecendo o evento. (ARAÚJO Y., 2005, p.29)

O desenvolvimento das tecnologias do transporte e das comunicações reconfiguraram as noções de tempo e espaço nos últimos dois séculos. Os sentidos de estar presente e se colocar presente, segundo Pierre Levy (1996), fazem parte do mesmo processo de *Virtualização* que a sociedade contemporânea acompanha. Da mesma forma que a internet possibilita a comunicação à distância em tempo real dos indivíduos, pessoas se transitam pelo planeta em contingência maior do que as grandes migrações da história. Levy afirma que a quantidade de pessoas que se deslocam em períodos de férias hoje, é maior do que os movimentos migratórios de toda a humanidade. O desejo e a necessidade de estar presente em diversas

localidades faz parte do mesmo movimento do desejo e da necessidade de estar telepresente. Além disto, os investimentos em novas tecnologias para melhorar o transporte e a comunicação à distância estão em desenvolvimento acelerado. Ao mesmo tempo em que se aumenta a banda larga da internet para possibilitar a troca mais rápida de informação, com mais conteúdo e a possibilidade do diálogo audiovisual, desenvolvem-se também tecnologias que permitem ao trem bala ir mais rápido e longe, à criação de mais linhas aéreas e à construção de mais navios de cruzeiro. O surgimento da locomotiva encurtou a distância entre os lugares do globo. Segundo Pierry Levy (1996), a invenção das novas velocidades é o primeiro passo para a virtualização.

A quarta definição é a *presença como imersão*. Essa conceituação enfatiza a ideia de imersão perceptiva e psicológica. Para que a experiência de presença em uma realidade virtual aconteça, o usuário tem que ter a sensação de que os seus sentidos (ou parte deles) estão imersos no ambiente de Realidade Virtual (RV), só possível com o uso de equipamentos e ferramentas adequadas. A imersão promovida por instrumentos digitais não é a única forma de se ter a experiência de imersão. Imersão perceptiva é aquela quando o sujeito é induzido experiência imersiva, mesmo que em graus diferenciados, através da sugestão ou sinestesia. Ao ler um livro, o leitor constrói através de sua imaginação o ambiente sugerido e sua consciência é inserida na narrativa, mesmo que seu corpo esteja sentado na poltrona de um trem. Presença como imersão também envolve componentes psicológicos, o usuário se sente envolvido, absorvido, absorto. Nesses casos a medição do grau de envolvimento, segundo Lombard e Ditton (2013), é conseguida através do auto relato onde são identificadas expressões como *intenso, divertido, competitivo, viciante e emocionante*.

A quinta definição de presença é a *presença como ator social*. Neste caso usuários de meios de comunicação ou interfaces digitais, confundem o personagem ou o ator do programa mediador como um sujeito social. Percebe-se a manifestação deste estado de presença quando espectadores de TV constroem uma relação interativa com o ator do programa sem levar em conta a limitação interativa do aparelho. Quando espectadores conversam com os atores ou compartilham conteúdos. Esse efeito de presença por vezes é conseguido através de truques de linguagem coloquial, falas curtas, simulação de intimidade. Outro exemplo pode ser

identificado em jogos computacionais que estimulam a criação de um animal de estimação digital, onde dentro dos objetivos está o de cuidar da alimentação, da educação, da saúde, fornecer afeto. Redes sociais como o Facebook dispõem de jogos como esse para potencializar as relações entre os usuários.

O sexto e último conceito de presença apresentada por Lombard e Ditton (2013) é a *presença tanto como meio quanto como ator social*. Aqui a presença se constrói na relação homem máquina, quando o computador através de programas de inteligência artificial ou não interage em tempo real com seres humanos, por vezes preenchendo papéis e funções sociais (como os caixas eletrônicos de banco ou a recepcionista do elevador) e levando o usuário a responder aos estímulos da máquina como essa fosse uma entidade social.

2.3 TELEPRESENÇA

Segundo Araújo Y. (2005), coordenadora do grupo de pesquisa *Telepresença e ambientes imersivos* da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), a telepresença para se estabelecer depende de ferramentas tecnológicas que permitam, em tempo real, a comunicação dialógica e a interação em diversos níveis. Essa interação varia desde as relações linguísticas até as que evoluem das diversas formas de ambientes de realidade virtual, “onde o corpo humano se torna a interface do mundo modelado pelo computador e disponibilizado como realidade virtual.” (ARAÚJO Y., 2005, p.23)

A *interação* na telepresença não pode ser confundida com *interatividade* proposta pelos produtos educacionais, devendo ser conceituada separadamente. A *interatividade* é mais salientada nos formatos do videogame, do hipertexto, bem como dos programas educacionais e informacionais, nos quais os interlocutor tem opções de comando anteriormente pré-fixados pelo sistema. Já a interação exige uma comunicação bidirecional que veicule também sinais não verbais, entendidos, por exemplo, como estados mentais que o corpo simula e involuntariamente os comunica a outro interagente, numa espécie de “contágio de afecção”. (ARAÚJO Y., 2005, p.23)

Araújo delimita ainda algumas características que as interfaces de softwares e hardwares devem apresentar para disponibilizar o acesso através da telepresença:

a) Interação em tempo real à distância – tempo real significando, à medida que a

ação se desenrola, *ao vivo*, momento a momento; b) Comunicação dialógica entre dois ou mais pontos em rede; c) Reatualização constante dos dados audiovisuais, no mínimo; d) Sistema aberto, mesmo que rígido por certas regras, pois os ambientes de realidade virtual são sistemas fechados previamente delimitados e com opções de interatividade finita; e) Supressão ou diminuição do estímulo ambiental dado pelo espaço físico local.

Ainda segundo Araújo Y. (2005), o termo *telepresença* deriva do campo da robótica e significava a comunicação entre operador e máquina de forma a permitir que o operador tivesse o sentido de presença onde o robô estivesse atuando.

A palavra telepresença significava usar sensores e efeitos para conectar o corpo do usuário através de canais de telecomunicação a um sistema robótico. O robe se moveria quando o usuário se movesse. Sensores tais como câmeras e aparatos de detecção forças forneciam um feedback ao usuário. O usuário perceberia o que o robô percebesse. Resumindo, o usuário estaria remotamente incorporado no robô. (ARAÚJO Y., 2005, p.25)

Para Held e Dularch, (apud ARAÚJO Y., 2005), a telepresença para ser satisfatória necessita de um *display* transparente, uma imagem de alta resolução, um amplo ângulo de visão associado, e outras informações táticas e térmicas e ainda a reatualização constante dos dados.

Já Eduardo Kac¹, conceitua a telepresença como a interação através das telecomunicações que permite um feedback audiovisual, háptico e de força com auxílio da robótica e da tele robótica. Sua definição extrapola a transmissão apenas de dados audiovisuais a partir das telecomunicações. Para Kac através da telerrobótica é possível a ação livre no espaço remoto: “a arte da telepresença é uma nova área de criação artística que se baseia no deslocamento dos processos cognitivos e sensoriais do participante para o corpo do telerrobô, que se encontra em um espaço geograficamente remoto. (ARAÚJO Y., 2005. p. 32)

Desde o final da década de 1980 exposições artísticas demonstram a apropriação das ferramentas de comunicação para a produção de conteúdos artísticos a partir do princípio da telepresença. Eduardo Kac em sua instalação denominada *Uirapuru*, realizada na Bienal Inter Communication Center em Tóquio,

¹ Eduardo Kac é um artista brasileiro reconhecido internacionalmente por suas exposições artísticas baseadas na telepresença e na bioarte. Suas obras que utilizam ferramentas das telecomunicações são baseadas no princípio da “teleação com uso de operadores robôs” (GRAU, 2007, p.308). Kac, que já expôs no mundo todo e recebeu prêmios importantes, desenvolveu projetos como *Onintorinco no Edem* (1994), *Rara Avis* (1996) e *Uirapuru* (1999). (GRAU, 2007).

projetou um ambiente que abrigava “uma floresta tropical estilizada, habitada por peixes coloridos voadores telerrobóticos [...] que podiam ser controlados por uma interface local e por usuários da Rede que se encontravam distantes.” (GRAU, 2007, p. 308). Os visitantes da galeria moviam os peixes voadores e viam a floresta pela perspectiva desses animais. Sensores rastreavam o movimento dos peixes, e os dados eram transmitidos ao vivo pela Rede cujos os usuários podiam interagir com os avatares dos peixes em um ambiente virtual. (GRAU, 2007)

Segundo Grau (2007), professor de História da Arte na Universidade de Humboldt e autor do livro *Arte Virtual: da Ilusão à Imersão*, a telepresença provoca experiências mediadas que supera as grandes distancias e que apresenta uma natureza tríplice no que concerne a percepção espacial. Ela possibilita o usuário perceber sua própria presença em três lugares ao mesmo tempo: “na locação espaço-temporal determinada pela posição do corpo do usuário; no espaço simulado pela telepercepção; e por meio da *teleação*, no lugar onde o robô está situado dirigido pelos próprios movimentos e fornecendo orientações através de sensores.” (GRAU, 2007, p. 324). Podemos unir a reflexão de Grau (2007) ao exemplo de Araújo I (2005) de “tele-encorpamento” através do sistema integrado com a robótica, o PRoP (Personal Roving Presence – Presença Pessoal Itinerante) e assim propor a multiplicação do ator a mais de um espaço de representação, o dele próprio e o do PRoP.

2.4 A EXPLOSÃO DO ESPAÇO DE ROUBINE CONTINUA

A condição necessária para que exista a arte do teatro e que ainda é definidora do fenômeno teatral neste início de século (seja ele apresentado em ambientes abertos, fechados, públicos, privados, devidamente preparados ou tomados por improviso), é a presença do ator e do espectador em um espaço determinado, unidos por um acordo tácito. Grotowski (1987), Brook (1970) e Pavis (2003), dois encenadores e um teórico de importantes contribuições para a arte teatral do século XX, defendem este pressuposto. Grotowski (1987), ao explicar os elementos de sua poética, em seu livro *Em busca de um teatro pobre*, afirma que o seu desejo é chegar à essência da arte teatral: a relação entre ator e espectador. Outros eventos

artísticos também podem se utilizar deste pressuposto, a exemplo da performance, entretanto, esta não necessariamente requer o pacto, por vezes ela se predispõe a ser um acontecimento que independe da relação entre o público e o performer. No teatro o pacto, o estabelecimento da relação entre eles é obrigatório, caso contrário o evento não acontece.

Partindo do pensamento que a estrutura base para que se estabeleça uma apresentação de teatro é formada por quatro elementos (ator, espectador, pacto e espaço) e que a ausência de qualquer um desses elementos descaracteriza a definição de evento enquanto teatro, podemos afirmar que o que une os dois primeiros é o pacto e eles compartilham a presença em um dado espaço.

A disposição espacial onde ocorre o evento teatral indica as convenções para que o pacto seja estabelecido e os tipos de relação que se desenvolverão durante a apresentação. No antigo teatro grego podemos perceber como as diferentes participações se desenvolviam ao longo do evento, iniciado com o cortejo pelas ruas da polis onde público e atores se misturavam, até a realização da *mimeses* onde ficava claro o lugar da plateia, no *Theatron*, e dos *Hypocrates*, na *orchestra* ou no *proskenion*.

O desenvolvimento do teatro sacro da Idade Média, nascido da liturgia católica, está diretamente vinculado à espacialidade. As convenções mudam à medida que a representação deixa o interior das igrejas e migram para o átrio e depois para o espaço secular. As transformações se dão em todos os âmbitos: na construção dramática, com o aparecimento de estilos diferentes; na presença do público que se vê representado através da participação de indivíduos da comunidade; na incorporação de personagens excomungados e na contratação de interpretes (atores, bufões, menestrelis e outros tipos de artistas circulantes). Os espaços sacro e mundano requeriam relações variadas com o público, e quando o teatro litúrgico sai de dentro da igreja, se renova assimilando novos elementos que promove o desenvolvimento da própria linguagem teatral.

O Renascimento trouxe uma nova forma de se relacionar com o espaço da cena. O desenvolvimento da geometria aliada à retomada do conceito de verossimilhança aristotélica levou para o palco a pintura em perspectiva. O cenário

era concebido com base em cálculos matemáticos para se construir a ilusão de imersão do ator no ambiente criado pelo cenógrafo.

Enquanto teatros como o Olímpio de Vicenza estavam sendo construídos para se encenar espetáculos grandiloquentes de inspirações divinas, a rua, por sua vez, inspirou o surgimento da Commedia Dell'Arte. A rua como espaço estimulador do imaginário popular, ruidoso, sujo, dinâmico, permite o estreitamento da relação público espectador. Esta qualidade do espaço da rua, aliada à tradição dos artistas circulantes e à crise econômica, que obrigou letrados e estudantes a buscarem formas de sustento, serviu de molde para uma poética teatral que deu origem aos primeiros atores profissionais registrados em cartório da Europa. (BERTOLD, 2001). Os atores Dell'Arte estruturavam seus espetáculos para serem apresentados onde fosse conveniente, com ou sem a ajuda de tablado, o que exigiu maior aprimoramento do trabalho físico e grande virtuosidade dos artistas, já que o interesse visual recaía apenas sobre eles.

Podemos perceber a relação do espaço na representação teatral do período elisabetano, quando o texto é o construtor de todas as imagens. A poética dos teatros hexagonais não permitia a construção de imagens visuais por meio de grandes cenários. No palco poucos elementos (uma mesa, uma cama, um trono) sugeriam os locais onde acontecia a história. Toda a atmosfera do espetáculo era construída com o texto falado pelos intérpretes. Deslumbrantes mesmo, apenas os figurinos que personificavam os portadores da palavra, os atores. E estes construíam a relação com o público através do palco prolongado e da fala direcionada; dependiam da imaginação da audiência para construir as imagens do espetáculo.

O classicismo mantém a formatação espacial do Renascimento e sua rigidez instiga os românticos que vieram quebrar com os grilhões da construção dramática baseada em Aristóteles, mas não apresentaram transformações significativas na cena.

Os realistas e os simbolistas, ainda sem descartar o palco italiano, constroem concomitantemente seus espaços cênicos e os elementos significativos sobre perspectivas extremamente díspares. Entretanto, serão motivadores de transformações mais radicais antecedendo o que Roubine (1982) chama de a

explosão do espaço. Segundo o teórico francês, o cenógrafo Gordon Craig pesquisava as diversas possibilidades expressivas do espaço cênico moldado e preenchido pela da iluminação e anteparos criados por ele.

[...] a famosa invenção dos *screens*, espécie de anteparos que devem poder ser manejados à vontade e permitir uma fluidez das formas e volumes, fluidez que a luz, cortando as linhas retas, suavizando os volumes, arredondando os ângulos ou ao contrário, pondo-os em evidencia, tornaria absoluta. Essa inovação técnica, que permitiria passar de um palco estático para um palco cinético, é julgada por Craig tão fundamental que ele considerava estar inaugurando, com ela, um novo espaço de representação, o quinto palco (sendo os quatro anteriores o anfiteatro grego, o espaço medieval, os tablados da *commedia dell'arte* e, finalmente, o palco italiano). (ROUBINE, 1982, p. 91).

Ao longo do século XX, essa explosão do espaço vai se evidenciar de formas variadas nas vertentes poéticas e por motivações diversas nos encenadores. Desde o desejo de democratizar o evento teatral, retirando-o da arquitetura do prédio italiano com poltronas acolchoadas (a exemplo de Jean Villar), até o desejo de incluir o público na apresentação de forma cerimonial, religiosa, catártica ou interativa/reflexiva (Artaud, Grotowski e Piscator).

Cada poética, seja ela anterior ou posterior ao advento do teatro moderno no final do século XIX, utilizou o espaço de forma estruturante para a construção do seu discurso. Amparado pela tecnologia, como no Renascimento e no Simbolismo, ou pela convenção cultural previamente acordada, como no teatro elisabetano ou na *commedia dell'arte*, o espaço sempre se estabeleceu como fator que promove o desenvolvimento da arte teatral. Cada proposta de uso do espaço vem acompanhada por uma formulação político-econômica-conceitual que ara o terreno para poéticas que comungam ou criticam com a situação vigente.

Entretanto, todas as poéticas do século XX tinham uma constante: a relação ator e espectador. Nenhuma delas tentou distanciar os dois elementos, pelo contrário, o objetivo dos encenadores era encontrar uma forma de aproximá-los ainda mais, encurtar as barreiras sociais e psicológicas para que o espectador se sentisse inserido no evento teatral. Os simbolistas desejavam a volta da teatralidade que segundo eles havia se perdido ao longo de dois mil anos de história teatral. Essa teatralidade estaria atrelada ao sentimento de comunhão. O teatro grego em seu princípio, e mesmo ainda no século onde conviveram Esquilo, Sófocles,

Eurípedes e Aristófanes, era um evento no qual todos os envolvidos, atores, dançarinos e público, comungavam de um mesmo cerimonial. O que queria Artaud senão fazer do público um componente participativo da apresentação? Mesmo a técnica de distanciamento de Brecht, tentava uma reaproximação crítica do espectador.

A partir da década de 70 do século XX se inicia a difusão da tecnologia digital para o aprimoramento das técnicas do uso da informação e explode na década de 80 com a fabricação dos computadores domésticos. A tecnologia digital que dá suporte ao aprimoramento da informação e comunicação apresenta qualidades específicas que contribuem para dinamizar os fluxos de conteúdos entre empresas, corporações e indivíduos. Não nos interessa resumir historicamente o processo, entretanto, o armazenamento e troca de dados digitais promoveram a ampliação dos conceitos de presença e de espacialidade.

Manovich (2005), ao tentar conceituar *novas mídias*, diz que a década de 1920 foi a época em que as artes em geral assimilaram as mídias de sua época de forma mais profunda em seu modo de produção. E por configurar a época em que mais se desenvolveram técnicas estéticas do que qualquer outro período de duração similar, ele a considera o apogeu cultural do século passado. As vanguardas modernistas tentavam filtrar a realidade através de suas leituras próprias, os artistas estavam preocupados em desconstruir a ideia de que a arte era representação da realidade perceptível e começaram a reagir ao ambiente das “novas” mídias de sua época fazendo colagens e fotomontagens compostas de recortes de jornal, fotografias, pedaços de cartazes, etc.. No teatro, os exemplos mais evidentes dessa década são as montagens de Erwin Piscator derivadas da sua pesquisa para a construção do teatro documentário que faziam uso de projeções fotográficas e de filmes nos espetáculos.

Segundo Manovich (2005), as vanguardas do início do século XX estavam preocupadas com a descoberta de novas formas, e o uso das *antigas mídias* no modo de produção refletia esse desejo. No teatro se percebe esse pensamento em Appia, Craig, Artaud, Villar, Brecht e no próprio Piscator. (BERTOLD, 2001; ROUBINE, 2003). Todos estes queriam redescobrir o teatro a partir de inovações

técnicas ou conceituais que reorientassem as formas tradicionais estabelecidas e legitimadas.

Referindo-se ao que seria o segundo apogeu cultural — a década de 1960 —, Manovich (2005) considera que as produções artísticas lá desenvolvidas já apresentavam muitos dos “genes” das *novas mídias*.

Muitos autores, como Soke Dinkla, argumentaram que a arte computadorizada interativa da década de 1980 desenvolveu ideias já contidas na nova arte da década de 1960 (happenings, performances, instalações): a participação ativa do público; a obra de arte antes como processo temporal do que como objeto fixo; a obra de arte como sistema aberto. Essa ligação faz ainda mais sentido quando lembramos que algumas das figuras mais influentes da arte das *novas mídias* (Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Roy Ascott) começaram a sua carreira artística na década de 1960 e só depois passaram para as tecnologias da computação e da rede. (MANOVICH, 2005, p. 46)

E inseridos nesse movimento podemos citar o *Living Theatre*, O *Teatre du Soleil* com a sua *Cartoucherie* e Grotowski com o *Teatro Experimental*. Os três desenvolvem pensamentos de mudança propostos no início do século XX ao estruturar o espaço cênico de acordo com a necessidade de cada espetáculo e como este irá se relacionar com a plateia.

Com o desenvolvimento da tecnologia digital surgimento de novos desafios para a arte teatral. Assim como as invenções e práticas tecnológicas de outrora impuseram desafios para o teatro, como a manipulação da perspectiva, o desenvolvimento da mecânica dos bastidores, o surgimento da eletricidade, a tecnologia digital lança novos desafios. No mundo contemporâneo as tecnologias de informação e comunicação assumem a função, dentre diversas outras, de aproximar as pessoas. Porém, no teatro, elas podem assumir o papel oposto, o de promover a separação física entre ator e espectador, e, mesmo assim, produzir o efeito de presença tão caro ao fenômeno teatral. As ferramentas possibilitam que cenas, atores e espectadores espalhados pelo globo componham o mesmo evento teatral aproximando as pessoas por intermédio do sentido de presença.

Já na década de 1990, surgiria outra vanguarda midiática que não estaria preocupada com a forma, mas sim em manipular a informação. (MANOVICH, 2005).

A avant-garde das novas mídias trata de novas maneiras de avaliar e manipular a informação. Suas técnicas são a hipermídia, os bancos

de dados, as ferramentas de busca, a filtragem de dados, o processamento de imagens, a visualização e a simulação. A nova vanguarda não se preocupa mais em ver ou representar o mundo de novas maneiras, mas em estabelecer o acesso a mídias anteriormente acumuladas e em usá-las de novas maneiras. E nesse aspecto, a nova mídia é *pós-mídia* ou *metamídia*, já que usa antigas mídias como seu material primário. (MANOVICH, 2005, p. 47).

Mais uma vez se percebe outra possibilidade da arte teatral seguir uma linha de desenvolvimento devido à reestruturação do espaço cênico. Contudo, a mudança não está relacionada ao espaço físico geográfico, mas sim, à forma de estabelecimento da presença tanto do espectador como do ator. As tecnologias da informação e da comunicação, por terem como princípio de desenvolvimento o processamento digital, redefinem os meios de comunicação com a criação de novos canais e estes, por sua vez, abrem novos espaços de relações sociais e com eles novos sentidos e níveis de presença: co-presença, telepresença, presença virtual.

Para Araújo Y. (2005), as questões sobre presença não se restringem mais à realidade, mas também, à percepção da realidade. Sugere que o estudo da presença se baseie na problemática corpo e mente e nos estudos da consciência. O desenvolvimento das tecnologias que permitem comunicação entre pessoas, exploração de ambientes remotos e jogos digitais tem por objetivo ampliar o sentido de presença dos usuários. Entre outros impactos sociais, os novos sentidos de presença proporcionam algumas alterações nas relações de trabalho e educação, impactos que agem diretamente na economia e na formação de indivíduos. Empresas e governos estão diminuindo custos de viagens de funcionários e de aberturas de novas filiais devido ao recurso das videoconferências. Perde-se a conta da quantidade de cursos à distância destinados às áreas técnicas e acadêmicas.

Citando um exemplo do uso da telepresença para o desenvolvimento cultural, o nosso Ministério da Cultura já realizou diversas videoconferências para dialogar diretamente com os produtores culturais regionais, o que tornou o debate mais rico e amplo, uma vez que fizeram parte da mesma reunião produtores de diversos estados brasileiros. Segundo Araújo Y. (2005), quanto maior a qualidade da simulação de presença, mais credibilidade é atrelada à comunicação e na construção das relações. Porque quanto maior o sentido de presença, maior é a possibilidade da leitura dos signos e gestos não verbais.

Mas em teatro podemos falar em simulação de presença sem que o pressuposto da realização da arte teatral esteja comprometido? A presença deve se estabelecer no espaço comum em que o ator e espectador se encontram para que o evento teatral se constitua.

O Coletivo Fhila 7², dirigido por Rubens Veloso, realizou em 2006 e 2008, respectivamente, duas experiências, montou com as companhias Station House Opera de cidade inglesa New Castle e Theatre Works de Singapura dois espetáculos conectados pela internet e visto por uma plateia brasileira, outra inglesa e outra de Singapura, simultaneamente. Os atores contracenavam por intermédio da internet, entretanto o objetivo estético da montagem era construir um cenário único para a história, o que resultou em imagens montadas em uma grande tela comum nos três espaços que servia de interseção entre os três locais. A primeira vista pareceu uma tentativa de se tentar juntar o vídeo ao vivo ao teatro, entretanto, tornou-se uma experiência relevante quando coloca os atores em espaços cênicos diferentes, ainda que convencionais, separados por distâncias continentais, contracenando e desenvolvendo um espetáculo único ligado dramaturgicamente por um enredo.

Em trecho de entrevista cedido ao pesquisador Araújo R. (2010) para a realização de sua dissertação, Veloso destaca a fragilidade da teatralidade “Para se justificar a presença física, deve haver uma teatralidade, que exige uma estrutura dramática e uma infraestrutura geral que coordene tudo isso.” Esta fala demonstra que o experimento tentou adequar o teatro à linguagem do vídeo, ao invés de tentar construir uma teatralidade própria. Não é a presença física que deve ser justificada porque ela já é uma premissa, mas sim, o evento teatral que deve encontrar uma poética para a presença difundida.

Na quarta definição de presença apresentada por Lombard e Ditton (2013), *Presença como imersão*, é afirmado que para acontecer a experiência de presença em uma realidade virtual, o usuário tem que ter a sensação de que os seus sentidos (ou parte deles) estejam imersos no mundo virtual. E para promover a imersão da maior quantidade de sentidos, dispositivos e ferramentas são acopladas ao corpo do

² Fundado em 2006 em São Paulo, o coletivo Phila7 formado por Beto Matos, Marcos Azevedo Marisa Riccitelli Sant’ana, Mirella Brandi e Rubens Velloso, trabalha desde sua criação, nas relações entre as artes cênicas e as tecnologias de comunicação.

usuário: os olhos são cobertos por um “display head-mounted” (um capacete com visor interno) para que o “mundo real” se torne invisível; As orelhas são cobertas por fones de ouvido para abafar o som ambiente externo; as mãos são cobertas por luvas ou adereços eletrônicos digitais que promovem a sensação de toque nos objetos simulados; etc.

Entretanto, a imersão promovida por instrumentos digitais não é a única forma de se promover uma experiência imersiva. A imersão perceptiva é aquela na qual o sujeito é induzido à experiência, mesmo que em graus diferenciados, através da sugestão ou sinestesia. Ao escutar a voz do locutor de rádio narrando o jogo de futebol, o ouvinte constrói imageticamente as ações sugeridas, a movimentação dos jogadores e, estando o ouvinte na varanda de casa ou na lotação em horário de pico, sua consciência estará inserida na narrativa. (ARAÚJO Y., 2005).

As artes cênicas também promovem graus diferenciados de imersão. Quando o espectador entra no local da representação, seja em um teatro convencional, ou um ambiente preparado para o evento teatral, seu corpo está sendo preparado para a experiência que pode promover um alto grau de imersão perceptiva.

As tecnologias digitais possibilitam o desenvolvimento do diálogo entre espaços cênicos diferenciados, entretanto esta poética para se desenvolver terá que criar seus próprios processos criativos, dramaturgicos. Nos espetáculos do Coletivo Fhila 7 o público se relacionava fisicamente apenas com os atores que estavam presentes nos palcos de sua cidade. Seria interessante promover a interação entre atores e públicos separados, porém, duas questões podem ser levantadas aqui: quais características comporiam esta relação? E a partir da disposição espacial ou espacialidades e dos sentidos de presença promovidos pelas tecnologias da informação e comunicação, como as convenções e as relações entre atores e público influenciam a produção artística teatral?

2.5 DICOTOMIA ENTRE REALIDADE E VIRTUALIDADE NO TEATRO

A princípio este título abre uma perspectiva bastante ampla para discussão que perpassaria pelo conceito de verossimilhança atrelado a dramaturgia e

representação proposto inicialmente por Aristóteles levado até as últimas consequências pelos realistas e naturalistas do teatro moderno. Ou mesmo para uma perspectiva da semiologia teatral quando vagueia entre os limites da representação artística e do evento teatral. Porém aqui tentaremos desfazer a confusão que se faz com o termo *Realidade Virtual* quando aplicado no teatro.

O senso comum tende a variar a utilização do termo sem que necessariamente tenha relação com as práticas a ele referidas. Os termos “Mundo Virtual” e “Realidade Virtual” são comumente usados tanto para explicar objetos da informática como para descrever ambientes imaginários intangíveis referentes aos contextos da cibercultura.

O que ocorre é uma dupla confusão referente ao termo *Realidade Virtual*, que por si mesmo se emaranha em ideias conflitantes apresentadas pelas duas palavras que o compõe: a primeira referente ao complexo mecanismo de construção de ambientes simulados por meio da informática (sejam eles para treinamento ou para o entretenimento) que, quando operados, constroem experiências de alto grau de imersão dos sentidos, provocando no usuário a ilusão de um novo mundo a ser explorado; e a segunda devido ao próprio termo *virtual* e seus diversos significados adquiridos ao longo da história da filosofia.

Referente à primeira confusão, bem sabem os programadores que esse “mundo virtual” é uma representação numérica estruturada na lógica de algoritmos e em operações matemáticas, com limites bastante delineados. O termo RV se tornou bastante abrangente de sorte que pesquisadores acadêmicos e desenvolvedores de *software* tendem a defini-lo com base em suas próprias experiências (VALERIO NETTO; MACHADO; OLIVEIRA, 2013). Uma das aplicações para o termo *Realidade Virtual* (RV) ou *Mundo Virtual* (MV) é descrever um ambiente de rede compartilhado. William Gibson preferiu usar a palavra *cyberspace* em 1984, no seu romance de ficção científica *Neuromancer* (GIBSON, 1984; LEVI, 1994). Espaço cibernético (*cyberspace*), tal qual RV e MV, foi o termo utilizado para nomear o ambiente que possibilitava o acesso aos bancos de dados interligados a todos os computadores, o que conhecemos hoje como internet. Gibson descreveu uma rede de computadores universal contendo todo tipo de informações, na qual seria possível “entrar” e

explorar os dados de forma multissensorial, e onde pessoas com implantes em seus corpos podiam transmitir informações diretamente para o computador.

Outra aplicação para o termo é o uso de computadores e interfaces mais avançados que criam o efeito de mundos tridimensionais que incluem objetos interativos com uma forte sensação de presença tridimensional. A RV engloba um conjunto de técnicas e ferramentas gráficas que permite aos usuários interagir com um ambiente gerado por computador, em tempo real. Para dar suporte a esse tipo de interação, o usuário utiliza dispositivos e acessórios não convencionais, como capacetes ou óculos, luvas de dados, sensores de movimento, quando não é instalado dentro de uma sala onde paredes, teto e piso projetam imagens que se completam construindo um ambiente em 360° construir o máximo sentimento de imersão. Como o uso desses dispositivos permite a liberdade dos movimentos naturais cotidianos do corpo, o usuário tem a impressão de que a aplicação está funcionando no ambiente tridimensional real, permitindo a exploração e a manipulação natural dos objetos. Quanto menor é a percepção do uso da interface para a interação com o ambiente simulado, maior a sensação de imersão. (VALERIO NETTO; MACHADO; OLIVEIRA, 2013).

Há dois fatores bastante importantes em sistemas de RV: imersão e interatividade. A ideia de imersão está ligada à sensação de fazer parte do ambiente. Além do fator visual, dispositivos ligados aos demais sentidos também são importantes para o sentimento de imersão como o som, percepção de movimento, controles reativos, etc. A simples visualização de uma cena mesmo que ela seja em 3D em um monitor não é considerada imersiva para os padrões da RV. Já a interação está ligada à capacidade do computador detectar os estímulos do usuário e modificar instantaneamente o ambiente virtual em função das ações efetuadas sobre ele. (VALERIO NETTO; MACHADO; OLIVEIRA, 2013).

O conceito de realidade virtual faz parte de um universo técnico da ciência da computação e da comunicação. Ele delimita o campo de pesquisa, da criação e do desenvolvimento de ferramentas (softwares e hardwares) para melhorar a interação homem/computador sem levar em consideração os significados que as palavras *Realidade* e *Virtual* assumem em outros campos da ciência. E apesar dos meios de comunicação e da indústria de entretenimento explorarem o termo RV como a

construção de universos paralelos e ambientes quase que sobrenaturais, a sua funcionalidade e aplicabilidade nada têm de metafísico. Pelo contrário os ambientes simulados são tangíveis, perceptíveis (mesmo que por não todos os sentidos) e para existir se baseiam em cálculos matemáticos e equações lógicas. Os ambientes virtuais, de virtuais só levam o nome.

E a segunda confusão é causada pelo próprio nome *Virtual*. Em seu livro "O que é o virtual", o francês Pierre Levy, considerado um dos autores contemporâneos mais importantes na construção e estudo do significado do vocábulo virtual, apresenta uma teoria da virtualização por intermédio de uma relação esquemática baseada na análise de conceitos e de suas oposições: *Virtual X Atual* e *Possível X Real*. Por meio da sua teoria, ele descarta a ideia enganosa que atribui ao conceito o significado de ausência de realidade, para Levy, o *Virtual* deve ser considerado como algo que existe em potência: "complexo problemático, um nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer". (LEVY, 1996, p. 16)

A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore esta virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes. (LEVY, 1996, p. 16)

A atualização seria a solução contínua do nó de tendências que constitui a virtualidade, a solução assumida a cada momento pelo que potencialmente a entidade pode ser: resolução do problema representado pela virtualidade. A atualização é a criação, a invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades. Apesar do conceito *árvore* estar presente na semente, a sua forma só é definida através das relações estabelecidas entre as variáveis que promovem sua germinação e seu crescimento. O real, por sua vez, assemelha-se ao possível; este que "já está todo constituído, mas permanece no limbo. O possível se realizará sem que nada mude em sua determinação ou natureza. É um real fantasmático, latente. O possível é exatamente como o real, só lhe falta a existência". (LEVY, 1996, p. 16).

A partir da lógica de seu conceito de virtual, Levy descreve o processo de virtualização de diversos agentes e ferramentas sociais. Entretanto, concentremo-nos na descrição da *virtualização da linguagem* para que possamos traçar uma linha que nos conduzirá para a nossa discussão.

Para Levy (1996), três processos de virtualização fizeram surgir a espécie humana: o desenvolvimento da linguagem, a multiplicação das técnicas e a complexificação das instituições. Segundo ele, desenvolvimento da linguagem constitui um processo de virtualização do “tempo real”, o tempo que aprisiona no *aqui agora* aquilo que está vivo. O desenvolvimento da linguagem permite a expansão da consciência temporal abarcando assim a noção de passado e futuro. Segundo o autor, a linguagem proporciona ao homem a compreensão do tempo por meio dos seus três estados: o passado recordado e interpretado, o presente vivido e o futuro esperado. O desenvolvimento da linguagem permite ainda a percepção do tempo como um fluxo contínuo sempre atualizado no instante do imediato presente:

Graças à linguagem, temos acesso "direto" ao passado sob a forma de uma imensa coleção de lembranças datadas e de narrativas interiores... Os seres humanos podem se desligar parcialmente da experiência corrente e recordar, evocar, imaginar, jogar, simular. Assim eles decolam para outros lugares, outros momentos e outros mundos. Não devemos esses poderes apenas às línguas, como o francês, o inglês ou o wolof, mas igualmente às linguagens plásticas, visuais, musicais, matemáticas etc... Quanto mais as linguagens se enriquecem e se estendem, maiores são as possibilidades de simular, imaginar, *fazer imaginar* um alhures ou uma alteridade. (LEVY, 1996. p. 72)

O seu desenvolvimento promove ainda a partilha de conteúdos internos do sujeito. Ideias, pensamentos, emoções privadas, antes inacessíveis a todos, passam a ser de conhecimento público, como também, conseqüentemente, sobrepõe às camadas de conteúdos interno do ser quando a linguagem é usufruída pelo sujeito ou como também, conseqüentemente, as camadas de conteúdos internos do ser se sobrepõem quando a linguagem é usufruída pelo sujeito.

Uma emoção posta em palavras ou em desenhos pode ser mais facilmente compartilhada. O que era interno e privado torna-se externo e público. Mas isto é igualmente verdade no outro sentido: quando escutamos música, olhamos um quadro ou lemos um poema, internalizamos ou privatizamos um item público. (LEVY, 1996. p. 73)

Segundo Levy, o desenvolvimento inicial da linguagem humana promoveu ao mundo novos conceitos: o eterno, o divino, o ideal – que por ventura são alimentados e se ampliam à medida que a linguagem se torna mais complexa. E é aqui onde a arte se apresenta, ampliando, expandindo e mesmo criando novos signos.

Levy (1996) considera um novo estágio da virtualização quando a linguagem se tornou mais complexa e surgiram as convenções simbólicas que estruturam a escrita. A escrita promove uma ampliação da consciência temporal porque os conteúdos históricos se registram permitindo ao leitor entrar em contato com lapsos de tempos maiores; a escrita virtualiza. Para Levy (1996), o sentido de virtualidade desterritorializa, dispersa. E a escrita assume essas qualidades em relação à memória. O aparecimento da escrita no desenvolvimento da humanidade acelerou um processo de artificialização, de exteriorização da memória e, portanto, a sua virtualização. Ela funciona como um dispositivo de comunicação no qual as mensagens são separadas do tempo e do espaço de sua fonte de emissão, e portanto, são recebidas por vezes fora de contexto original.

Por outro lado o ato de leitura atualiza o conteúdo virtual da obra. O leitor, para entrar em contato com o conteúdo da obra, tem que resolver uma sequência problemática: a decifração do código, a identificação das palavras e das frases, a apreensão dos significados semânticos e simbólicos. E ainda assim, a apreensão do texto está diretamente relacionada às referências de vida e ao conteúdo inerente ao leitor, ou seja, faz parte da atualização a forma como o leitor interpreta do texto e como ele conecta o novo conteúdo aos já preexistentes em seu repertório.

Esse processo contribui para “erigir a paisagem de sentido que nos habita” (LEVY, 1996, p, 37), servindo de interface para com nós mesmo, atuando como suporte ou pretexto para a atualização do nosso próprio espaço mental. Levy conclui que: escutar, olhar, ler equivale finalmente a construir-se.

Se aplicarmos essa construção lógica de pensamento à fruição artística, a discussão se torna mais complexa. Um espetáculo teatral, por exemplo, é a atualização do pensamento de seus criadores e ao mesmo tempo a sua própria virtualização porque se atualiza na consciência do sujeito que o usufrui. Logo a ação da representação é uma atualização e uma virtualização ao mesmo tempo. À

medida que o interprete age, ele atualiza as ações, mas também coloca em potência, no plano do virtual o *devoir*. O *devoir* não é a ação marcada e ensaiada pelos atores e técnicos, é a própria execução da ação que se executa e se atualiza em tempo real. Por mais que se pareça repetição, não o é, a cada réplica, o evento teatral se atualiza como único. O *devoir* também é o emaranhado de tendências que podem se atualizar na forma de uma interferência não planejada, desde a reação inesperada da plateia a um erro ou improviso de um ator, no tempo de duração do espetáculo que nunca é exato, nas respirações diferenciadas, no estado de espírito de cada ator a cada dia, na plateia diferente a cada dia.

O teatro é uma ferramenta da linguagem desenvolvida, tal qual a escrita. Entretanto a relação estabelecida da obra (a representação teatral) com os realizadores (atores) é mais complexa do que a relação com o escritor. Segundo Levy (1996), o ato da escrita se estabelece em uma relação com o possível e o real. O conteúdo a ser escrito existe como uma possibilidade pré-moldada e se realiza no ato de escrever. Já a representação teatral se pauta nos dois mecanismos.

O sentido de virtualização da arte teatral não está atrelado à criação de ambientes ou no uso das tecnologias digitais, porque o virtual não pode ser percebido até que se torne atual. Tentar fazer do teatro uma realidade ou um ambiente virtual ou fazer com que ele construa uma através de seus elementos é sustentar um engodo, ou no mínimo um trabalho redundante. Uma representação teatral já traz em si elementos de virtualidade, porque as potencialidades para a sua recriação, reelaboração, além da sua reprodução são imanentes. Fora o olhar do público que percebe uma dupla atualização: a reprodução da apresentação que se atualiza por si mesma e a fruição por ele próprio da representação que se atualiza à medida que este a percebe.

Outro equívoco é confundir RV e Telepresença. Apesar das duas formas provocarem experiências imersivas, os seus campos de atuação são diferentes. A RV promove experiências de imersão e presença ao observador em ambientes criados artificialmente, enquanto a telepresença promove a sensação de presença em lugares remotos gerados pelo mundo real. Alguns fatores são comuns à RV e à telepresença: o fato de podermos vivenciá-las coletivamente, a ênfase na própria experiência, nas questões relativas ao tempo real e na propriocepção (a percepção

e a sensibilidade do indivíduo em relação ao espaço onde se encontra e seus objetos, gerando através dela a consciência de sua posição, deslocamento, equilíbrio, peso e distribuição do próprio corpo e das suas partes). Porém há uma diferença que se estabelece de forma preliminar, a expectativa do usuário. Na RV o usuário espera que a tecnologia computacional ofereça os meios e o conteúdo, enquanto que na telepresença o usuário espera receber apenas informação do meio para que se estabeleça a ligação entre o lugar remoto e não o conteúdo. (ARAÚJO Y., 2005).

3 REVENDO CONCEITOS

3.1 O USO DAS MÍDIAS EM O *TEATRO PÓS-DRAMÁTICO* DE LEHMANN

Nesse tópico será analisada a abordagem apresentada por Lehmann (2007) acerca do uso das mídias no teatro, tendo como base o pressuposto apresentado no primeiro capítulo. Será examinado, então, o uso dos conceitos aplicados pelo autor alemão ao discorrer sobre os exemplos do que considera ser espetáculos que fazem uso das novas tecnologias de informação e comunicação.

De imediato, Lehmann (2007) não propõe um nome à tendência em voga, desde a década de 1980, de se produzir espetáculos fazendo uso de equipamentos tecnológicos digitais, ao contrário de Masura (2007), que, como veremos mais adiante, que propõe *Teatro Digital*. Ele se concentra em analisar exemplos do uso das mídias dentro do que chama teatro pós-dramático. Porém, fixa a sua análise na utilização das mídias no teatro por meio do uso de imagens de vídeo exibidas através de projetores e aparelhos de TV.

Lehmann (2007) primeiramente apresenta uma contextualização sobre o crescente empoderamento da imagem como elemento informativo e comunicativo na modernidade e na pós-modernidade. O espaço que as antigas mídias, o cinema e a televisão, ganharam na sociedade global, mantendo-se como instrumentos de referência e modelo social, político, estético, impactou e expandiu o campo simbólico de praticamente toda a população do planeta.

A imagem representa um meio extraordinariamente poderoso, mais informativo do que a música e consumido mais rapidamente do que a escrita. As imagens cinematográficas e depois as de vídeo conquistaram seu poder graças a fascinação por elas suscitada. As imagens fotográficas em movimento e depois as eletrônicas atuam sobre a imaginação – e sobre o imaginário – de uma maneira muito mais forte do que o corpo vivo presente no palco. (LEHMANN, 2007, p. 366).

A utilização de novas e velhas mídias audiovisuais – projeções, texturas sonoras, iluminações refinadas – apoiadas por uma tecnologia computacional avançada amplia cada vez mais as fronteiras da representação, segundo o autor do Teatro Pós-Dramático, constatando que existe uma crescente utilização de mídias

eletrônicas. Entretanto, Lehmann (2007, p. 368) afirma que a imagem do teatro de texto perde sua “validade normativa e é substituída por uma prática intermediática e multimidiática aparentemente sem limites.” Segundo Lehmann (2007), são criadas tensões entre os elementos da cena high-tech que passam a existir lado a lado como se disputassem o foco. Os elementos são: o teatro de imagens, que na linha da tradição da “obra de arte total” adota todos os registros das mídias; o ritmo de percepção intensificado segundo o modelo da estética do vídeo; a mera presença do ser humano, sempre parecendo lenta em termos comparativos com os outros elementos cênicos; e o jogo com a experiência do conflito entre o corpo presente e a manifestação imaterial de sua imagem dentro de uma mesma encenação. Para o autor, o teatro *high-tech* não deixaria claro o limite entre “virtualidade” e realidade, de forma que a imagem projetada pode se confundir com a imagem do ator presente fisicamente em cena. Assim sendo a única forma de se abordar o teatro midiático seria assumir para o público a estética da desconfiança, na qual haveria sempre a dúvida do espectador em saber se a imagem do ator que está vendo em cena é do próprio corpo físico dele ou uma projeção em tela ou 3D. (LEHMANN, 2007)

Essa proposição é reducionista, frente às possibilidades que a tecnologia digital pode representar para a cena teatral. E também um tanto ingênua, porque a inserção de personagens em projeção como efeito ilusório é usada em produções que podem arcar com os altos custos da tecnologia, em espetáculos da Broadway e nos teatro da West End por exemplo. O público desavisado pode, a princípio, estranhar maravilhado o efeito, entretanto, este efeito logo se transforma em convenção poética ainda no desenrolar da própria apresentação. E de qualquer forma, haverá sempre uma lacuna entre o limite do real com a simulação imagética. Ilusão pensarmos que se pode iludir o corpo humano apresentando a realidade apenas por intermédio da imagem.

Ao prosseguir com a análise, o próprio Lehmann (2007) levanta uma questão pertinente sobre o uso da imagem suportado pelas mídias.

É uma questão saber se os recursos de multimídia, na medida em que representam técnicas de ilusionismo, assinalam uma ruptura definitiva na história do teatro ou se a simultaneidade possibilitada com isso e a incerteza sobre o status de realidade do que é representado, ou seja, mostrado como ilusão, significam apenas uma nova modalidade do maquinário da ilusão que o teatro já conhecia. Imparcialmente, pode-se constatar que teatro sempre foi também técnica e tecnologia. Ele era um “*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... Desde a *mechané* antiga até o teatro *high tech* contemporâneo, o prazer no teatro sempre significou também o prazer com uma mecânica, satisfação com o que dá certo, com a precisão maquinal. Desde sempre houve um aparato que simula a realidade com o auxílio da técnica e não só do ator, mas também do maquinário teatral. (LEHMANN, 2007. p. 374).

Apesar de Lehmann (2007) levantar a questão ele não a desenvolve e continua pautando a sua análise das mídias no teatro apenas no uso da imagem. Porém, levando em conta o processo histórico da cenografia teatral do renascimento até o século XX, o uso de imagens com intenções ilusionistas sejam elas em que mídia for, pintura sobre tela, impressão, fotografia, construída por refletores, sombra em tecido, etc. sempre estará atrelada a evolução da técnica da caixa cênica para aumentar os efeitos de ilusão dos espetáculos. Na Europa, durante o século XIX, a caixa cênica se aprimorou ao ponto de levar para dentro dos teatros os números de magia e ilusionismo – o que demonstra a complexidade técnica (uso de maquinaria específica, arquitetura planejada, cálculos de ângulo de visão, etc.) para a realização desses espetáculos. Entretanto, no final do século XIX, o que direcionava as concepções dos espetáculos era a ambição de se reconstruir no palco uma fatia da realidade e a busca pela verossimilhança se tornara a corrida pela realidade. Exemplos desta perseguição ilusionista que fascinava o público chegaram mesmo ao Brasil, que durante as décadas de 1880 e 1890, recebeu espetáculos vindos de Portugal e França que prometiam representar fielmente em cena enchentes, o fundo do mar, explosões vulcânicas, etc. (CAFEZEIRO, 1996).

E quando estética realista se estabelece em grande parte dos palcos do mundo no século XX, a criação teatral na Europa entra na sua mais rica e diversa experimentação e pesquisa estética quando teóricos e encenadores escavam seus próprios garimpos. Zola, Craig, Lugné-Poe, Meyerhold, Artaud, Reinhardt, Roland, Piscator, Brecht, Becket. Todos esses buscavam no teatro uma nova forma de representar, de atuar, de transportar o público para outros universos, de interagir com este público. Uma forma que lançasse o teatro para o “futuro”. Piscator e Reinhardt dentre esses foram os que mais usaram e abusaram de recursos técnicos para aproximar seu público do conteúdo de seus espetáculos.

Piscator, na década de 1920, quando desenvolvia o seu teatro documentário fez uso de projeções de fotografias e filmes e inseriu na cena a música experimental.

As suas inovações, como encenador, nasceram de duas necessidades: montar espetáculos que tratassem dos fatos no instante em que eles ocorriam; e conscientizar os trabalhadores alemães por meio de espetáculos informativos para proporcionar às apresentações um ambiente de assembleia. Piscator chegou a desenvolver um formato de teatro de revista de cunho documental que visava não apenas diversão, mas também a exposição de fatos recentes. E para atingir esse fim ele fez uso de fotografias e filmes que expunham os conteúdos através de dados e casos reais. As imagens eram usadas para reforçar o conteúdo e a linha temática dos seus espetáculos e, segundo o próprio encenador, fazer do teatro um instrumento que fosse capaz de discutir questões da atualidade imediata, a partir da criação de uma nova forma de narrativa cênica.

O princípio estético do uso das mídias nos espetáculos de Piscator atendia mais à necessidade de reprodução de dados e acontecimentos sobre o funcionamento do sistema capitalista e da máquina estatal da época – sua corrupção e manipulação, como também o *modus operandi* da organização social que favorecia os grandes industriais e empresários – e não ao desejo de aprimoramento da forma do espetáculo enquanto objeto estético.

Piscator em momento algum se utilizou das imagens para reproduzir ambientes ou aperfeiçoar a poética ilusionista. As imagens tinham direta relação com o real, porque interagiam com a realidade, demonstrava as forças dialéticas que compunham a sociedade e a partir de dados reais, gráficos, filmes de guerra, fotografias de personalidade promovendo uma reflexão coletiva no público presente. As imagens não compunham o espetáculo para promover a ilusão ou a representação dos personagens e dos acontecimentos, mas sim para demonstrar, relatar e exemplificar o funcionamento real da sociedade.

Entretanto, o uso de imagens digitais projetadas para a construção de ambientes, ou como efeitos para reforçar a ilusão da cena, se apresenta mais como o desenvolvimento dos conceitos de teatro ilusionista do século XIX – que se aprimorou devido à evolução tecnológicas – do que como a evolução de traços de uma nova poética. É certo que os conteúdos simbólicos, políticos e estéticos desses espetáculos apresentam novos discursos e percepções da arte teatral e da própria sociedade, contudo, a utilização de imagens para a reprodução ou simulação de

ambientes é uma características das mais fortes da cena teatral do século XVIII até meados do século XIX. E não se pode dizer que o desenvolvimento tecnológico seja responsável pela elaboração de uma nova estética do uso de imagens.

As mudanças dos elementos narrativos provocadas pelo encenador às novas características dramáticas, o trabalho do ator do século XX, trazem novas perspectivas para a construção da cena contemporânea, entretanto o uso de imagens em si não pode ser considerado como elemento constitutivo do “teatro contemporâneo”.

Lehmann (2007) cita o exemplo da montagem de *O Mercador de Veneza* dirigido por Peter Sellars, que usa o vídeo como elemento de encenação. Os recursos de vídeo não são utilizados por Sellars com o fim da mimesis, eles atuam como uma metalinguagem teatro/vídeo e cria uma metáfora da difusão televisiva e dos meios de comunicação.

Se pensarmos na evolução da utilização da imagem para a construção de espaços, o cenário de *O Mercador de Veneza* montado em meados do século XIX era uma pintura da Praça São Marcos com o objetivo de remeter o espectador para as ruas italianas, quando esse cenário é substituído por sua fotografia e logo em seguida por um vídeo (com os transeuntes em movimento, os comercios das lojas etc.). Essa evolução do tratamento da imagem é o desenvolvimento da cena ilusionista que pode figurar como elemento estético próprio do teatro do século XX, porque se trata do momento em que a tecnologia aparece, entretanto não poderíamos afirmar que o uso da imagem em movimento seria próprio do teatro contemporâneo.

A concepção de Peter Sellars traz uma revisão da dramaturgia de Shakespeare, não apenas pela inclusão de imagens, mas também pelos cortes e enxertos feitos na fase de composição do espetáculo. Na montagem, o uso das imagens não se restringe à construção de um ambiente cenográfico, elas são utilizadas principalmente para ampliar as possibilidades de leitura da encenação, pois, a partir do emprego do recurso tecnológico, oferece ao espectador a oportunidade de contemplar detalhes da cena e atuação dos intérpretes por da aproximação e mudança do ângulo de visão das imagens.

Lehmann (2007) diz que as mídias se aplicam no teatro de quatro formas diferentes:

No teatro pós-dramático, ou as mídias encontram um *uso ocasional*, que não define de modo fundamental a concepção de teatro (mero aproveitamento da mídia); ou servem como *fonte de inspiração* para o teatro, sua estética ou forma, sem que técnica midiática necessariamente desempenhe um grande papel nas próprias montagens; ou *são constitutivas* de certas formas de teatro. Por fim, teatro e arte midiática podem se encontrar na *forma de videoinstalações*. (LEHMANN, 2007. p. 377).

Ao descrever o *uso ocasional*, Lehmann cita exemplos de espetáculos que fizeram o uso das mídias e diretores que costumam aplicá-las em seus trabalhos. Porém, nos casos abordados as mídias são usadas para construir efeitos visuais de forma a possibilitar à arte do teatral incorporar ao espetáculo procedimentos específicos do cinema e da televisão, através de recursos próprios da linguagem de vídeo tais como uso de variados planos (médio, próximo, americano etc.), close ups, cortes abruptos e montagem para influir na percepção do espectador. “À maneira de um caleidoscópio, estilos de representação e, sobretudo, mídias são constantemente trocados, com a intenção de fazer um teatro que funcione segundo as regras do sonho.” (LEHMANN, 2007, p. 377) Refere-se aqui sobre os anseios estéticos do diretor Robert Lepage ao explicar suas expectativas diante da arte teatral.

Já quando o teatro se inspira nas mídias, não são usadas necessariamente as tecnologias midiáticas. Percebem-se na representação elementos dramáticos, cênicos e estéticos próprios do entretenimento televisivo ou do cinema. Ritmo de conversação abreviada, gags de comédia, alusões a estrelas de TV, citações da cultura pop, temas veiculados pela publicidade midiática. Por vezes a paródia e o tom irônico se apresentam como elemento, todavia, o que se vê comumente é a simples adequação aos temas da mídia. A inspiração nas mídias não se dá por meio da apropriação integral dos recursos das próprias mídias, mas sim no uso de apenas alguns desses recursos e técnicas de gravação e edição cinematográfica, de vídeo ou propaganda. Lehmann não menciona como fonte de inspiração os outros tipos de mídia ou nova mídia.

Manovich (2005), em seu artigo *Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições*, propõe definições para o que seriam novas mídias em nossa sociedade.

O autor abre um leque extremamente vasto de componentes, ferramentas e aplicações, definindo como novas mídias desde as ferramentas hardware comunicativas e armazenadoras de dados (celulares, tablets, câmeras digitais, mp3, Cd's, DVD's, memórias, etc.), até os próprios dados e os softwares que os gerenciam. Manovich avança propondo que os métodos desenvolvidos para criar relação entre novas e antigas mídias podem ser considerados como novas mídias. Desta forma, elas podem ser compreendidas como o mix de antigas convenções culturais de representação e de acesso e manipulação de dados (como a produção de texto, a fotografia, o vídeo através de máquinas de escrever, câmeras analógicas de filme ou fita magnética) e convenções mais recentes de representação e de acesso e manipulação de dados através da tecnologia digital. Por exemplo, o processo de conversão de um rolo de filme para o formato digital, envolvendo o tratamento da imagem e som e o armazenamento em DVD.

A terceira forma de uso das mídias descrita por Lehmann (2007) é como fator constitutivo. Este se apresenta quando as ferramentas das novas mídias estão inseridas no espetáculo de forma a revelar o universo do próprio espetáculo. “Ao passo que em tempos anteriores as imagens filmadas documentavam a realidade, atípica imagem de vídeo no teatro pós-dramático não remete em primeira instância ao exterior do teatro, mas circula dentro dele”. (LEHMANN, 2007. p. 382).

Lehmann (2007) descreve como exemplo do fator constitutivo do uso das mídias o trabalho do Wooster Group que utiliza os elementos estéticos da poética do teatro épico para introduzir as novas mídias em um *pós-épico*. O grupo desenvolveu sua poética dentro dos elementos narrativos, porém a construção de sua representação não expõe documentos de cunho social, mas sim, a biografia dos próprios atores que tem sua representação expandida pelas novas mídias.

O recurso do vídeo é um fator central do Wooster Group. Aqui, o teatro traz à tona suas possibilidades técnicas, divididas em elementos individuais. A maquinaria teatral é visível. O funcionamento técnico da montagem é exposto abertamente: cabos, aparelhos e instrumentos não são escondidos com pudor, mas integrados na representação como objetos de cena. (LEHMANN, 2007. p. 377).

Lehmann (2007) não se exime de fazer uma crítica a utilização das novas mídias. Afirma que as novas mídias trazem uma nova forma de configuração das imagens, mas também trazem consigo a fulminante trivialidade das infinitas imagens

circulantes. De modo paradoxal, diante da infundável e da riqueza da produção de imagens arbitrariamente disponível, chega-se ao estreitamento do repertório de temas e de universos de imagens. Temendo que a produção teatral venha, de alguma forma, a se tornar dependente disso, Lehmann (2007) defende que o teatro só tem como se manter configurado por meio do jogo, da troca entre situação cênica e mídias e não por meio da adaptação.

Quando a representação faz com que o uso das mídias se torne imprescindível para o jogo teatral, de fato as mídias contribuem para o desenvolvimento da linguagem. Enquanto sua utilização for direcionada apenas para a criação de efeitos cênicos, que não estabelecem diálogo com a presença do ator e com o próprio evento ao vivo de maneira dialética, construindo tensões e elos, esta utilização se configura apenas como um aprimoramento dos recursos cênicos adquiridos no século XIX que tiveram uma evolução tecnológica. Cenários gradativamente deixam de ser amarrados nas varas cênicas para serem armazenados nos hardwares e softwares e exibidos através de projetores em qualquer lugar que seja conveniente ao espetáculo.

Há também a teatralização das mídias, quando as ferramentas tecnológicas são inseridas nos espetáculos como elementos cênicos e exploradas de maneira teatral. É frequente a produção de espetáculos que se utilizam de câmeras que captam imagens da cena e as projetam instantaneamente em uma tela que compõe o cenário. José Celso Martinez Correia utilizou esse efeito na sua montagem de *Os Sertões* na década de 2000. Outro exemplo é o uso de microfones por personagens em contextos que não precisariam deles para reforçar a teatralidade da cena.

Em uma parte do capítulo *Mídias* do livro *Teatro Pós-Dramático*, Lehmann (2007) comenta sobre a cena Italiana contemporânea, que desde a década de 1970 desenvolve trabalhos sobre o que chama de teatro High-tech e que ele considera relevante para o pós-dramático. Cita como exemplos os grupos Studio Azzurro, Il Carrozone, Magazzino Criminali e posteriormente o diretor Giorgio Barberio Corsetti. Esses grupos construíram seus trabalhos fazendo uso de imagens fotográficas e de vídeo projetadas em telas, no chão, exibidos em televisores, etc., tendo em comum a integração da estética de vídeo clip nas representações. Segundo Lehmann, os artistas italianos conseguiram conectar as ações ao vivo dos atores com as mídias de tal forma a propor uma nova dramaturgia visual.

Através do endereço eletrônico <https://www.youtube.com/watch?v=369rRb-btgY> pode-se assistir a encenação da ópera *La pietra del paragone* de Rossini, dirigida por Giorgio Barberio Corsetti. A proposta se baseia no jogo estabelecido entre os atores e a técnica de vídeo de sobreposição de imagens conhecida como *Chroma Key* (técnica usada em edição de vídeo que permite a sobreposição de imagens através da anulação de uma cor padrão, geralmente as produções de vídeo e cinema preferem o verde ou o azul). No espetáculo a edição acontece em tempo real. O sistema funciona assim: seis câmeras são distribuídas no palco, três captam imagens de maquetes com a versão reduzida em escala do cenário e outras três captam imagens dos atores encenando no palco com o fundo azul. As imagens são sobrepostas e projetadas em tempo real em três grandes telas existentes no cenário de forma que o público acompanha o espetáculo percebendo os atores ao vivo no palco aparentemente sem cenário, ao mesmo tempo em que os vêem nas telas com cenário ao fundo. Ao se relacionarem com as mídias, os atores revelam a técnica existente para se construir as imagens do espetáculo e essa é a escolha estética, ao se relacionarem de forma explícita com o equipamento, os atores simulam representar em um ambiente que não estão.



Figura 1. Imagens do espetáculo *La Pietra del Paragone* dirigido por Giorgio Barberio Corsetti retiradas do site: http://mutinaeventi.it/scheda.asp?ID_allestimenti=102



Figura 2. *La Pietra del Paragone*



Figura 3. *La Pietra del Paragone*



Figura 4. *La Pietra del Paragone*

Após descrever de forma geral os trabalhos dos grupos o teórico alemão destaca:

Trabalha-se com câmeras e monitores de vídeo móveis, com telas que continuamente abrem novas janelas para outros espaços, com procedimentos refinados pelos quais os atores parecem entrar e sair de espaços em vídeo, como se a materialidade do corpo não importasse. O espaço não é mais subordinado ao ordenamento da perspectiva e da separação de interior e exterior; ele se torna um espaço virtual ou espiritual, no qual as coordenadas temporais se tornam oscilantes junto com as espaciais. (LEHMANN, 2007. p. 385).

É claro que quando Lehman se refere à materialidade do corpo e à subordinação do espaço à perspectiva está criando uma metáfora. Mesmo porque não é o espaço que se subordina, mas sim nossa percepção visual. Porém ao atrelar o termo virtual ao espiritual está cometendo duplo equívoco.

O termo virtual como explicitado no capítulo anterior se refere claramente a duas áreas do conhecimento, e mesmo que haja variedade de uso e aplicabilidade, o termo tem seu significado bastante delineado. Deleuze em *Diferença e Repetição* propõe justamente a construção do conceito de virtual atrelada à realidade: “O virtual deve ser mesmo definido como uma estrita parte do objeto real - como se o objeto

tivesse uma de suas partes no virtual e aí mergulhasse como numa dimensão objetiva.” (DELEUZE, 2006, p. 188).

Quanto à palavra espiritual usada, não aparece como sinônimo de sagrado, ou como local de espiritualidade, ele atribui à qualidade de um espaço metafísico ao espaço cênico. Anne Ubersfeld (2005), em seu livro *Para ler o teatro*, observa que a arte do

[...] teatro representa as atividades humanas, o espaço teatral será o lugar dessas atividades, lugar que terá, obrigatoriamente, uma relação com o espaço referencial dos seres humanos, dito de outra forma, o espaço teatral é a imagem e a contraprova de um espaço real. (UBERSFELD, 2005, p. 91).

A contraprova dita por ela não tem caráter metafísico e sim simbólico, porque ao mesmo tempo em que o espaço cênico é um espaço concreto, se coloca como outro, referente ao lugar que se quer representar. O espaço onde se realizam as performances desses grupos, como pode ser constatado em diversos vídeos publicados no Youtube, não se transferem para a natureza da realidade virtual, nem tampouco perde suas coordenadas. A realidade virtual tem como objetivo a construção, por meio da simulação, de um ambiente determinado.

Outro exemplo citado por Lehmann é o trabalho de Helena Waldmann. Neste ele tenta exemplificar o que seria a realização da “presença virtual”³ em uma representação teatral. Entretanto, os jogos de espelhos descritos mais parecem um número ilusionista do que propriamente a construção de um ambiente RV ou a emersão de uma presença virtual.

Por fim, Lehmann não se aprofunda na questão do uso das imagens pelas mídias no teatro como desenvolvimento ou não do processo da utilização de imagens no palco durante a história. E continua sua análise dos exemplos de espetáculos para demonstrar sua tese do Pós-dramático sem levá-la em consideração. Ele não foca nas qualidades das tecnologias digitais para construir sua argumentação, mas sim baseia sua análise nos conceitos estabelecidos pelo senso comum.

³ Ao longo do trabalho vamos perceber que esta expressão utilizada pelo autor alemão é inapropriada. Não se encontra esta expressão nos estudos relacionados à presença na sociedade contemporânea.

Entretanto, por saber que a arte teatral depende do jogo, da construção da relação, ele tem consciência de que, independentemente das técnicas usadas no palco, as leis que regem a arte teatral devem ser consideradas nesse processo.

Certamente há um efeito quando rostos dos atores são ampliados por meio de uma imagem de vídeo, mas a realidade teatral é definida pelo processo de comunicação, que não se altera de maneira fundamental pela mera adição de recursos. Só quando a imagem de vídeo se encontra em uma relação complexa com a realidade corporal, começa propriamente uma estética midiática. (LEHMANN, 2007, p. 377).

Ele entende que o uso arbitrário de imagens, sendo elas tratadas ou não, não promove o desenvolvimento da linguagem teatral. Mesmo a imagem em movimento é estática, porque ela não reage ao todo, pelo contrário, é necessário que o todo se adeque a ela. E só quando imagem e atores interagem, o teatro, o processo comunicativo, se estabelece em cena. Para Lehmann “O teatro já é *per se* uma arte do signo e não da reprodução”. (LEHMANN, 2007, p. 370).

3.2 O USO DAS MÍDIAS EM A *ENCENAÇÃO CONTEMPORÂNEA* DE PAVIS

Pavis abre sua análise afirmando que o teatro é, por excelência, uma mídia e “os seus componentes, os mais frequentes, são eles mesmos, constituídos por diversas mídias” e entende por mídia todo sistema de comunicação que permita conservar, comunicar e reatualizar práticas culturais e políticas. (BARBIERT, LAVENIR apud PAVIS, 2007a, p. 173). O autor francês considera a escrita dramática e a própria encenação de espetáculos como mídias, porque asseguram as três funções quando se conserva e comunica-se através dos textos escritos e reatualiza-se através da leitura ou encenação.

Pavis (2007a), assim como Lehmann (2007), limita sua abordagem sobre o uso das mídias à utilização de imagens e vídeos projetados em cena. Isso é um problema, porque essa escolha desconsidera as inúmeras possibilidades de aplicações das novas tecnologias da informação e comunicação em processos criativos e limita análise de sua utilização na arte do teatro. A presença das novas

tecnologias de informação não implica que sua função e aplicabilidade estejam atreladas à produção e tratamento de imagens.

Ao examinar a execução dos vídeos, ele se detém sobre a questão do “ao vivo” (*live*) e de que maneira a presença do ator é afetada no desenvolver do espetáculo. Sua análise se concentra na avaliação de três espetáculos *Paradis*, (*Paraíso*) um espetáculo de dança de Dominique Hervieu e José Montalvo onde os dançarinos se relacionam com imagens de vídeo projetadas – as imagens deste espetáculo foram pré-gravadas e os dançarinos se relacionam com o vídeo interagindo de forma dinâmica com seus personagens, objetos e animais apresentados; *Cappuccetto Rosso* (*Chapeuzinho Vermelho*) de René Pollesch as atrizes estão no local da apresentação invisíveis para o público, colocadas atrás de tapadeiras, ou pelas próprias telas onde eram projetadas as imagens; *Crime et Châtiment* (*Crime e Castigo*) de Frank Castorf os atores ficam aparentes e as imagens revelam em grande escala alguns de seus pequenos gestos. Os três espetáculos utilizam e justificam esteticamente o emprego do vídeo distintamente e, ao avaliar o resultado da inserção nas obras em estudo, o autor formula a seguinte questão: “O que existe de mais vivo do que um ator a nossa frente, que poderíamos em teoria interromper, tocar, que se dirige a nós pelo seu corpo, sua voz viva e sua presença carnal?” (PAVIS, 2007, p. 174)

É esta pergunta que orienta a análise de Pavis sobre as mídias na encenação contemporânea. Segundo o autor francês, conhece-se pouco sobre a transmissão cinestésica dos movimentos do ator durante um espetáculo teatral, ao passo que os teóricos da dança realizaram estudos para verificar a qualidade do impacto que um corpo vivo em movimento tem sobre o público que assiste a uma coreografia. Vale notar, porém que a questão da presença do ator e seu efeito sobre o espectador sempre esteve presente no teatro. Da Grécia até os nossos dias, o corpo do ator foi alvo de estudos e intensas pesquisas. Das proposições atuais que se detêm a avaliar os chamados efeitos de presença, as mais radicais são: a sugestão do ator marionete (CRAIG, 1871 - 1966), a perfeição técnica (MEYERHOLD 1874-1940), o Atleta Afetivo (ARTAUD, 1896 -1948), o Ator Santo (GROTÓWSKI, 1933 - 1999). E somente na década de 1980 é que foi lançado o desafio ao espetáculo “ao vivo”, devido à chegada das mídias audiovisuais.

A definição de “ao vivo” aplicada a um espetáculo teatral, parece redundante, contudo esse é um daqueles termos que marcam uma época e, como tal, acabou por se inserir na arte teatral para descrever algumas escolhas poéticas teatrais que utilizam de imagens de cinema ou vídeo. O termo *ao vivo* surge no século XX para contrapor ao “*gravado*”, e pode ser definido no teatro como um efeito da mediação. (PAVIS, 2007, p. 187). Não se podia dizer no século XIX que o teatro era *ao vivo* porque não existia possibilidade de gravá-lo, foi o desenvolvimento das tecnologias de gravação que possibilitou a percepção de representações existentes como *live*. “Essa categoria do *live* é histórica e não ontológica”. (PAVIS, 2007a, p. 187). A partir dos anos de 1980, difundiu-se em maior escala o uso de vídeos e imagens projetadas nos espetáculos teatrais como alternativas poéticas e se levantaram questões referentes sobre a presença do ator.

Em sua análise, Pavis (2007a) concentra-se nas oposições, que tendem segundo sua abordagem, para um caráter metafísico entre ausente e presente, vivo e congelado, carne e máquina, *live* ou gravado, matéria e espírito. Sua análise não contempla o uso da mídia e suas relações poéticas com a cena, mas sim, em como a imagem projetada é percebida pelo espectador. Analisa a performance a partir da forma como as imagens são apresentadas e combinadas no espetáculo em uma organização significativa. (PAVIS, 2007, p. 177). Ao analisar o ator em cena representando através de sua imagem projetada, seja ao vivo ou não, desconsidera os aspectos subjetivos da relação ator espectador eles não alterassem a equação.

Insistindo em uma visão tradicional acerca do uso das mídias no evento teatral, resistindo a considerá-las como instrumento composicional do espetáculo teatral ele afirma que:

[...] valeria mais a pena observar o processo de *embodiment*, de encarnação, que a performance ou os performers devem necessariamente efetuar diante de nós para que haja teatro. Esse processo de “colocação no corpo” distingue o “teatro” da simples leitura ou da leitura dramática. (PAVIS, 2007, p. 177).

Essa afirmação apresenta dois problemas: que o ator/performer deve ser humano e que um texto ou pelo menos um roteiro seja precedente ao evento teatral. Ora, as mídias eletrônicas permitem uma ampliação da perspectiva teatral e lançam de antemão propostas que apontam para questionamentos quanto à definição da

arte teatral como a conhecemos. As tecnologias da informação e comunicação possibilitam que softwares e hardwares se tornem agentes criativos, ao ponto do evento teatral ser composto também por atores/agentes, máquinas programadas, que interagem de forma criativa e propositiva com atores e plateia de humanos.

Devemos acreditar que o ser humano não esteja mais no centro da obra, que as mídias nos hajam conduzido ao pós-humano, que o sujeito, tanto criador como receptor, tenha desaparecido das telas do controle, que tenha se tornado um simples programador a serviço dos computadores?. (PAVIS, 2007, 177).

O problema levantado por ele ainda é reflexo do medo da dominação do homem pela máquina, criado entre as décadas de 1960 e 1980 devido aos avanços tecnológicos da computação e da robótica e à difusão dos conceitos de ciberespaço e realidade virtual. E acredito que por isso sua análise seja ofuscada e se restrinja apenas ao uso das projeções de imagens.

Para Pavis (2007a), o olhar do espectador se detém naquilo que se apresenta em maior escala, naquilo que evolui sem cessar retendo assim a sua atenção. Dessa forma, se estabelece um conflito entre o ator “ao vivo” e a imagem de maneira a propor um desafio ao teatro: reencontrar para o ator sua presença e força de apresentação. Essa é uma questão pertinente, a equação do uso das imagens no evento teatral para que a relação entre público e ator não seja desfeita. Lehmann aborda a questão da escolha para onde olhar, buscando referências em estudos da percepção visual, enquanto que Pavis faz uma leitura semiótica se referindo ao tipo de relação estabelecida entre o espectador e as artes do teatro e do cinema. O autor francês afirma que no cinema ou no vídeo o espectador se identifica com o personagem e no teatro com o ator, de forma que a inserção de imagens de figuras humanas projetadas em cena provoca um conflito semiótico na cena. “Esse poder fantasmático da imagem cinematográfica, essa plasticidade do vídeo na tomada da interpretação e ligada ao mundo exterior, são uma dura concorrência para a realidade teatral.” (PAVIS, 2007a, p. 184)

Este pensamento é problemático porque coloca em cheque a arte teatral frente aos avanços dos recursos tecnológicos na cena. Essa afirmação induz o pensamento ou a análise do uso das mídias através da perspectiva da exclusão do ator pelas ferramentas midiáticas, de um teatro sendo engolido pelas tecnologias da

informação e comunicação e não fazendo uso delas para o seu desenvolvimento estético.

Segundo Pavis (2007a), as imagens em projeção criam uma espécie de *Cyberteatro* que elimina a noção de palco e de espectador estabelecidos em um espaço estável e tátil. O espectador não se encontraria mais na representação de uma realidade exterior e existente, mas sim na simulação de um teatro virtual. Aqui se percebe uma confusão entre conceitos referentes à percepção visual e a construção de ambientes virtuais e de simulação, misturando a realidade física com as experiências promovidas a partir da imersão em ambientes virtuais. Pois, ao se utilizar o prefixo *Cyber* de maneira precipitada, cria-se a ideia de que ele se refere apenas a uma área da ciência da computação e informática que estuda a relação entre homem e máquina. No entanto, a Cibernética é muito abrangente e usar o termo *Cyberteatro* abre, de imediato, um leque de possibilidades de significação com tantas abas quanto quando se fala em teatro digital. *Cyberteatro* de início compreende a arte teatral que constrói seus conteúdos e seus espetáculos utilizando como princípio criativo a relação entre homem e máquina. Pode-se falar, portanto, da construção da relação do ator com hardwares e softwares digitais, mas também, de uma possível relação do público com as tecnologias, indicando que para o público usufruir do evento teatral seja necessário que ele o faça a partir de algum mecanismo ou ferramenta digital, a exemplo do grupo Talking Birds analisado por Masura (2007) em sua pesquisa sobre o teatro digital, experiência que descreveremos no próximo tópico deste capítulo.

Pavis propõe ainda cinco questões para analisar as mídias na encenação. A segunda e a terceira apresentam uma série de perguntas referentes ao grau de proporcionalidade do uso das mídias em um espetáculo, ou se as mídias reproduzem vídeos executados ao vivo ou pré-gravados, são elas:

- São as mídias produtos ao vivo, como por exemplo, um vídeo *live* que retransmite a atuação dos atores? Ou foram preparados com muita antecedência para serem inseridos no representação teatral em um dado momento fixo ou arbitrário?
- Qual é a proporção entre as mídias audiovisuais e a performance *live*? É necessária a presença de um ator ao vivo e visível para que a performance não se torne uma instalação, um filme interativo, ou um Cybertheatre, questão de palavras, talvez? A presença de um ser humano num corpo – visível ou invisível – tangível é necessária para que possamos falar de teatro? E por outro lado, a apresentação *live*,

isto é, ao vivo é verdadeiramente a marca do teatro? Não mais podemos fazer um uso do *live* de máquinas? É preciso distinguir, então, o vivo do *live*, aquilo que no uso midiático do termo não quer dizer, portanto, ao vivo, mas sim produzido em tempo real para o receptor, aquele do teatro e das mídias? (PAVIS, 2007a, p. 185).

Em uma das questões aparece uma pergunta diretamente ligada ao desenvolvimento do teatro digital que é: “A presença de um ser humano num corpo – visível ou invisível – tangível é necessária para que possamos falar de teatro?” As outras perguntas são abordadas ao longo da dissertação com base nos fundamentos que estabelece o pressuposto teatral que apoia a discussão desenvolvida na presente dissertação: a presença do ator e o público em um mesmo espaço unidos por um pacto constitui o evento teatral. Todavia, essa pergunta sugere uma abordagem mais aprofundada que se desdobra em outra: o ator, necessariamente, tem que ser humano?

3.3 O *TEATRO DIGITAL* – CONCEITOS DE NADJA MASURA

Enquanto Lehmann e Pavis analisam o uso das mídias dentro da perspectiva do teatro contemporâneo – seja ele pós-dramático, performativo ou teatro de imagem –, Nadja Masura, em sua tese *Digital Theatre: A “Live” and mediated art form expanding perceptions of body, place and community*, (MASURA, 2007) apresenta uma proposta de definição de um *Teatro Digital* independente se sua inserção ou não em contextos ou movimentos estéticos. Ela analisa a apresentação, o evento teatral em seu contexto próprio, sobre a perspectiva da utilização das ferramentas digitais, software ou hardware.

Masura (2007) estabelece quatro condições que utiliza como parâmetro para a configuração do que acredita ser *Teatro Digital*. A partir do pressuposto adotado por mim e dos conceitos de Realidade Virtual, Virtualidade e Virtual apresentados no primeiro capítulo, reflito sobre as condições apresentadas por ela tomando como base os exemplos descritos em sua tese.

As quatro condições são:

- a) Apresentação ao vivo onde coexistam no mesmo espaço físico compartilhado os performers (atores, executantes, etc.) e o público;

- b) Digitalmente habilitado – a apresentação deve conter tecnologia digital como parte essencial da apresentação artística;
- c) Interação (ou participação) limitada, no que se refere a público e espetáculo.
- d) O conteúdo da apresentação deve conter linguagem falada ou texto que constitua uma narrativa ou história, diferenciando-o de outros eventos que são distintos, dança, arte ou música. Incluir palavras faladas, assim como áudio e imagem midiática. (MASURA, 2007, p. 4)

Analisando os elementos dispostos em tópicos que ela estabelece como condições, percebe-se que há uma tentativa de conciliar a ideia tradicional de teatro, oriunda dos gregos, e uma abertura às novas possibilidades trazida pelo digital. (FOLETTTO, 2011) Percebe-se, também, uma valorização do dramático, diferentemente da abordagem de Lehmann em sua proposição da existência de um teatro pós-dramático, tendência que não tem como princípio para a criação a tradição do drama.

No primeiro ponto, Masura (2007) expõe o princípio da arte teatral, o qual possibilita o reconhecimento da arte sem que ela seja confundida com outra.

Em vez de considerar o tempo real ou temporalidade dos eventos, estou interessada na interação de pessoas (público e atores) compartilhando o mesmo espaço físico (pelo menos em um local, se existirem múltiplas audiências). É essencial que a partilha do espaço público aconteça no local do evento artístico primário.⁴ (tradução nossa) (MASURA, 2007, p. 5).

No segundo tópico ela estabelece a condição mínima para que a apresentação teatral se adjective como digital; entretanto, esclarece que a presença da tecnologia digital deve promover na apresentação artística mais do que os controles dos equipamentos técnicos (hardwares e softwares). O digital deve ser parte essencial da criação.

Digitalmente habilitado: A próxima condição necessária para a criação de Teatro Digital é a presença das mídias digitais na performance. O desempenho deve usar a tecnologia digital como uma parte essencial do evento artístico primário (não apenas para fins de arquivamento ou broadcast). Mídia digital não está definida através da presença de um tipo de tecnologia de hardware ou de configuração de software, mas por suas características de ser flexível, mutável, facilmente adaptável e capaz de ser processada em

⁴ Rather than considering the real-time or temporality of events, I am interested in the interactions of people (audience and actors) sharing the same physical space (in at least one location, if multiple audiences exist). It is essential that a sharing of public space occurs at the site of the primary artistic event.

tempo real. É a capacidade de alterar não só som e luz, mas também imagens, vídeo, animação e outros conteúdos acionados, manipulados e reconstruídos que são transmitidos ou retransmitidos em relação a outros impulsos que definem a natureza essencial do formato digital. A informação digital tem a qualidade do potencial computacional puro, o que pode ser visto em paralelo ao potencial da imaginação humana.⁵ (tradução nossa) (MASURA, 2007, p. 5).

No terceiro ponto ela defende que a interação do público com a representação deve ser limitada, de forma que este não tenha ampla interferência na criação da representação. Para Masura o espetáculo deve ser transmitido dos atores para os espectadores e quando a mensagem (o conteúdo da representação) transmitida para o espectador se dissolve em princípios de diálogo é o momento em que o grau de interatividade fica elevado. (MASURA, 2007)

No quarto ponto ela estabelece aparentemente uma relação com o teatro dramático. Percebe-se que essa condição é estipulada com a preocupação de não se abrir o leque das artes cênicas e performáticas – ela utiliza o elemento dramático como um princípio teatral.

Indicadas as quatro condições, ela constrói uma definição de teatro digital:

Teatro digital pode ser definido como a demonstração sintética da coexistência da performance “ao vivo” e da co-presença do público, com a mídia digital de uma forma que contenha palavras faladas ou elementos narrativos e limitada interatividade e participação, mantendo pelo menos a distinção limitada dos papéis performer e público (ou remetente e receptor). O teatro digital utiliza os pontos fortes da conexão humana encontrada entre os atores ao vivo e o seu público co-presente, a flexibilidade e o alcance global dos dados processados digitalmente.⁶ (tradução nossa) (MASURA, 2007, p. 6)

⁵ **Digitally Enabled:** The next necessary condition for creating Digital Theatre is the presence of digital media in the performance. The performance must use digital technology as an essential part of the primary artistic event (not solely for archival or broadcast purposes). Digital media is not defined through the presence of one type of technology hardware or software configuration, but by its characteristics of being flexible, mutable, easily adapted, and able to be processed in real-time. It is the ability to change not only sound and light, but also images, video, animation, and other content into triggered, manipulated and reconstituted data which is relayed or transmitted in relationship to other impulses which defines the essential nature of the digital format. Digital information has the quality of pure computational potential, which can be seen as parallel to the potential of human imagination.

⁶ Thus Digital Theatre can be defined as demonstrating synthesis of coexistence of “live” performers and co-present audience with digital media in a manner which contains spoken words or narrative elements and limited interactivity/participation, thus retaining at least limited distinctions of performer/audience (or message sender and receiver) roles. Digital Theatre utilizes both the strengths of human connection found between “live” performers and their co-present audience, and the flexibility and global reach of digitally processed data.

Quando Masura (2007) destaca as três últimas condições, ela desconsidera as duas possibilidades de criação que só o digital pode promover, e de forma apegada a tradição, turva a perspectiva de tais possibilidades e não percebe que essa tentativa de remodelar as unidades aristotélicas para encaixar em novo molde, obstrui o caminho do desenvolvimento da criação para que sejam aproveitadas as características da tecnologia digital. Se, segundo ela própria, a associação entre o espetáculo e as novas tecnologias da informação e comunicação deve estabelecer uma relação que promova a flexibilidade, a mutação e a rápida adaptação, logo a estrutura dramática tradicional pode por vezes não se adequar a proposta.

Masura (2007) cita o exemplo do espetáculo *Wings*, texto de Arthur Kopit, dirigido por Ronald A. Willis e pelo “*designer/technologist*” Mark Reaney realizado em 1996 na Universidade do Kansas. Segundo a autora, essa montagem tentou preencher a lacuna entre “live performer” (ator ao vivo) e projeção em tela e, assim, expandir o teatro para o ambiente de RV. Antes da apresentação, foram distribuídos óculos (HMD Headsets) para o público para visualização de imagens que fundiam o corpo da atriz em cena com os cenários digitais. Os óculos HMD permitiam que cada espectador visualizasse no palco os atores sobrepostos a imagens de vídeos e que também interagisse com o espetáculo quando movimentasse a cabeça ao mudar seu foco de visão. Ao mover a cabeça, o cenário do espetáculo se reconfigurava na tela do headset do espectador. O espectador vivia uma experiência de imersão individual ao acompanhar o espetáculo de acordo com o seu interesse e construindo a história a partir de seu foco e ponto de vista. Se olhasse para algumas das telas o espectador ouviria os sons e falas dos personagens dos vídeos projetados, e ao direcionar o seu olhar para a atriz, ouviria o seu texto falado ao vivo.

Segundo Lance Gharavi, estudioso do Teatro Virtual e diretor de vídeo para *Wings*, o espetáculo apresentou ao público uma série de “realidades” que foram sobrepostas, cada uma competindo por atenção na *mise en scene*. O público, optando por concentrar cada momento em uma “realidade” antes de mudar seu foco para outra e depois outra, experimentou um estado sensorial análogo ao estado mental de Emily, onde inúmeras realidades díspares lutavam pela centralidade... Simplesmente movendo suas cabeças, o público podia alterar a relação espacial entre os atores ao vivo e as imagens exibidas nas telas HMD. O público, assim, ficou constantemente ocupado em compor ativamente as relações visuais de elementos

em cada cena e gerar seus próprios textos individuais da performance".⁷ (tradução nossa) (MASURA, 2007, p 385).

Masura (2007) relata que o efeito cênico foi muito bem realizado e se encaixa dentro das condições que ela estabelece para a configuração da experiência estética percebida como teatro digital. Entretanto, ela ressalva que a experiência perdeu seu caráter comunitário, ou seja, o sentimento compartilhado entre os espectadores de estar assistindo a um espetáculo de teatro comunitariamente. Para ela, o uso dos HMD headsets altera a experiência fundamental do público e sua capacidade de se sentir parte de um conjunto, comunidade temporária formada para assistir um evento, envolvida com a produção de forma co-presente.

A produção pode ter trazido o público para dentro da mente do personagem e permitindo que ele visse a sua realidade e sua percepção do lugar, porém, usando óculos HMDs a interface pode transformar a plateia, um grupo co-presente, em espectadores/participantes isolados que moldam experiências únicas. A equipe de produção sentiu que a interatividade foi o aspecto mais positivo do uso da tecnologia HMD, mas também admitiu que houve um efeito comunitário limitado devido aos dispositivos.⁸ (tradução nossa) (MASURA, 2007, p 385)

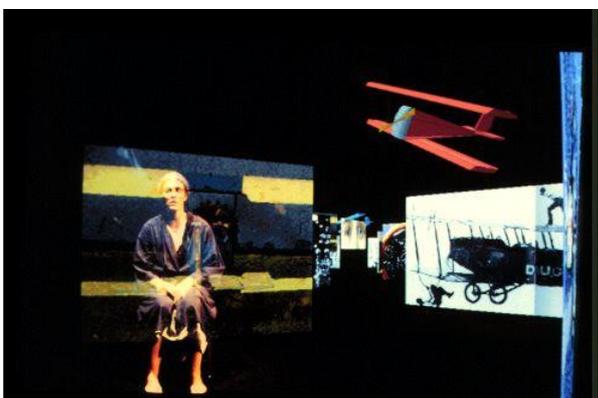


Figura 5. Cena do espetáculo *Wings*



Figura 6. Cena do espetáculo *Wings*

⁷ According to Lance Gharavi, Virtual Theatre scholar and video director for *Wings*, the show presented the audience a series of “realities” which overlapped and were superimposed on one another, “each vying for attention in the crowded mise en scene. The audience, by choosing to focus from moment to moment on one ‘reality’ before shifting their focus to another and then another, themselves experienced a sensorial state analogous to Emily’s mental state wherein numerous disparate realities struggled for centrality... By simply moving their heads, the audience could change the spatial relationship between the live actors and the images displayed on the HMD screens. The audience was thus constantly engaged in actively composing the visual relationships of elements in each scene and generating their own individual performance texts”.

⁸ The production may have brought the audience into the mind of the character and allowing them to see her reality and perception of place, however, by using goggles or HMDs the interface can transform the audience from a co-present group of audience members into isolated viewer/participants shaping unique experiences. The production team felt that the interactivity was the most positive aspect of using the HMD technology, but they also admitted that there was a communally limiting effect from the devices.



Figura 7. Fotografia da plateia utilizando os HMDs assistindo ao espetáculo *Wings* dirigido por Ronald A. Willis e por Mark Reaney. Imagens retirados do site: <http://www2.ku.edu/~ievr/reaney/>

Tomando como base o pressuposto adotado no primeiro capítulo, a experiência teatral não necessariamente deve ser compartilhada entre espectadores, de modo que, havendo apenas um espectador o evento teatral se estabelece. O que aconteceu foi que os óculos HMD transformaram a plateia comunitária em dezenas de espectadores individuais, porém o problema se apresenta de outra forma, na configuração da relação entre o espectador e os atores de *Wings*. O público usando os óculos HMD não construiu a sua relação com os atores no palco, mas com o ambiente e com a ferramenta. A interação com o objeto (a interface) que possibilitava a fruição do espetáculo, tal qual em um jogo de vídeo game, reduziu o potencial interativo entre ator e espectador e o ator passou a não ser mais o principal condutor do processo, mas sim o próprio espectador quando construía a narrativa a partir de suas escolhas. Por outro lado, vale considerar a complexidade que envolve a articulação de conceitos e práticas entre sistemas RV e a arte teatral como visto no primeiro capítulo.

À primeira vista o espetáculo *Wings* ultrapassou as fronteiras do teatro devido aos elementos e ferramentas utilizados, criando um ambiente imersivo controlado pelos espectadores e não regido pelos atores. Ratifico que a pretensão deste trabalho não é definir o que é ou não teatro nem restringir suas qualificações, contudo a proposta de Masura (2007), e a minha também, é refletir sobre possíveis conexões entre o teatro e as novas tecnologias da informação e comunicação a

partir dos parâmetros apresentados. Dessa forma, tal qual um exercício analítico para tentar encontrar os pontos comuns com as novas ferramentas comunicativas, concluo que a mediação através da interface deve potencializar a relação entre o ator e o espectador.

Ao analisar o espaço, o local da apresentação, Masura (2007) propõe discutir três maneiras como as tecnologias digitais afetam o espaço performático: através da portabilidade; da criação de espaços “vivos” ativos ou inteligentes; da conexão entre lugares remotos.

Segundo a autora, uma das maneiras de habilitar o espaço cênico é através da portabilidade dos elementos que o compõem. Masura (2007) recorre a Gordon Craig e seu desejo de construir um cenário maleável e fortemente expressivo. O sucesso de Craig, segundo ela, se deu também devido a economia e a facilidade do manuseio de suas telas que podiam ser reutilizadas e transportadas facilmente. Craig utilizava suas telas para a projeção de luz e concebia arranjos diferenciados para serem revelados durante a apresentação dos espetáculos. Para ele, com as mesmas telas podia-se construir a impressão de centenas de lugares diferentes bastando apenas alterar a iluminação de uma cena para outra.

Pensando no desenvolvimento da cenografia a partir das tecnologias digitais, Masura (2007) cita o trabalho do grupo Studio Z, uma companhia de improvisação multimídia, dedicada à integração do teatro ao vivo com a tecnologia digital. Em sua contínua colaboração com universidades (como a Northwestern University Center for Art and Technology, a Universidade da Geórgia através do Departamento de Teatro e Cinema, e a University of Illinois Electronic Visualization Laboratory) Zellner e Katherine Farley tornaram-se defensores do uso de projeção de mídia digital como um meio de ensinar e demonstrar apresentações improvisadas portáteis com poucos equipamentos. A ênfase do Studio Z não está na criação de cenários digitais espetaculares, mas na criação de uma configuração de apresentações móveis com uma biblioteca digital de elementos cênicos para apoiar a improvisação em torno de um conjunto de caracteres de ações, na forma de uma trupe itinerante *Commedia dell'Arte*.

Como qualquer grupo itinerante, portabilidade e flexibilidade são as chaves para a viabilidade. Ao invés de viajar com conjuntos de equipamentos o grupo leva

apenas o seu equipamento digital, que pode ser instalado em qualquer espaço com uma tomada elétrica, e novos elementos cênicos são criados graficamente e projetados para atender o que for necessário à produção. Zellner sugere que a configuração digital também é rentável, pois uma vez que é feita a compra inicial do equipamento, o custo de funcionamento contínuo é negligenciável. Estúdio Z pode criar novas configurações visuais na forma de animações, imagens e vídeos e viajar de forma simples, juntamente com as suas duas telas de projeção traseira, computadores, projetores e um sistema de espelhos reduzir a distância do projetor para a tela. A redução da distância de projeção permite a montagem dos equipamentos mesmo em salas com espaço limitado, dando ao grupo a capacidade de atuar em variados espaços internos. (MASURA, 2007).

Outro exemplo de portabilidade é o uso dos equipamentos digitais para interação diretamente em espaços públicos. O grupo *Talking Birds* do diretor George Coats misturam o real e o imaginário através de projeções. As experiências promovidas pelos artistas se baseiam em locais que sejam reconhecíveis pela comunidade e que façam parte do imaginário das pessoas. Por meio da sobreposição de imagens, as produções desenvolvem uma performance que tem o objetivo de redefinir a percepção comunitária do local. As performances visam misturar espaço público e memórias pessoais.

O processo de montagem de *Talking Birds* consiste na escolha de um lugar que seja de interesse do grupo formado por seis componentes. Escolhido o local é feita uma pesquisa histórica e também uma série de entrevistas com pessoas que frequentam o lugar regularmente. Levantados os dados, o grupo escreve o texto ou roteiro da apresentação e concebe as imagens que comporão a performance. O conteúdo da performance é baseado inteiramente na história do lugar e na memória dos frequentadores, de forma que quem assiste a apresentação se vê lançado no passado comunitário, mas também no passado pessoal.

Outra forma que, segundo Masura (2007), está transformando o espaço teatral é a interconexão entre espaços. Um dos exemplos descritos é o *Interplay* que se divide em três ambientes que estão conectados digitalmente por rede onde um espaço percebe o outro através de vídeos projetados. Mas o que acontece nos três espaços são eventos de natureza artística completamente distinta e, aparentemente,

não se conectam esteticamente de forma a configurar uma apresentação teatral expandida. Em um dos espaços acontece uma exposição de chá, no segundo espaço um número musical e no terceiro espaço uma pessoa recitando poesias. Os três espaços estão conectados, pode-se dizer que o público presente no terceiro espaço assiste a uma peça de teatro, entretanto o público dos outros dois espaços acompanha em vídeo o que acontece no terceiro espaço paralelamente ao evento do seu próprio. Em algumas salas artistas e público estavam co-presentes, mas como o público estava livre para vagar pelo prédio, havia momentos em que pessoas assistiam as performances apenas pelo vídeo projetado na sala de outro evento.

Masura (2007) analisa também três projetos inscritos em uma exposição organizada pelo National Building Museum em Washington DC chamada *Reinventando o Globo: Um teatro Shakesperano para o século XXI*. A exposição não tinha a intenção de escolher um projeto a ser construído realmente, era apenas um exercício artístico arquitetônico de releituras do teatro elisabetano. E dos três, o projeto de John Coyne chama a atenção devido à proposta de construir um teatro baseado na conectividade, apropriado para eventos, performances e espetáculos que tivesse como princípio artístico a conexão com outros espaços. Coyne projetou um espaço de teatro que se ligaria a três espaços semelhantes em "locais diferentes ao redor do mundo" via vídeo conferencia através da Internet. (MASURA, 2007, p. 395)

A ideia de John Coyne, registrada no programa informativo do National Building Museum, era estreitar o projeto com *Macbeth* de forma que o espetáculo se desenvolvesse em três teatros diferentes:

Eu proponho uma apresentação alternativa da obra de Shakespeare. Para a produção de *Macbeth*, por exemplo, três cenários similares seriam projetados em diferentes localidades ao redor do mundo e então ligadas eletronicamente usando internet de banda larga. Todas as três performances iniciariam simultaneamente e através da transmissão ao vivo interagiriam uma com a outra. *Macbeth* deve estar em uma localidade e *Lady Macbeth* em outra, contudo a tecnologia permitiria o diálogo entre os dois atores. Através de telas integradas, o público de diferentes culturas veria a reação das outras plateias da mesma apresentação e, talvez, se comunicar entre si. A produção também poderia permitir as transmissões simultâneas para

download e compartilhamento via Web.⁹ (tradução nossa) (NACIONAL BIULDING MUSEUM, 2007, p. 30).

Não fica claro, a partir dos esboços e descrição de Coyne, como se justificaria esteticamente a decisão sobre a divisão de um elenco entre os locais, no entanto, seu uso de tecnologia digital introduz uma perspectiva desafiadora. Essa ideia de forma similar foi colocada em prática pelo grupo Phila 7 e para ser realizada os diretores e produtores tiveram que solucionar diversos problemas desde a dramaturgia até a questão da presença do ator. Veremos de forma mais aprofundada no terceiro capítulo. Coyne também demonstra um interesse na participação do público e na natureza cada vez maior de comunidade em um mundo global, através da inserção de monitores para o público que permitem a conectividade do espetáculo e interação multi-local do público. (MASURA, 2007).

A estrutura do teatro é concebida como andaimes que suportam os artistas, público e tecnologia simultaneamente. Assim, os componentes humanos e tecnológica seria totalmente integrados em uma única performance global [...] A tecnologia eletrônica nos permite comunicar como nunca antes. E se a gente fosse usar essa tecnologia no teatro, expandir ele, e dramatizar isso? Poderia implicar em torno do teatro não apenas uma forma física, mas uma produção explorando toda a gama de possibilidades oferecidas pela comunicação moderna?¹⁰ (tradução nossa) (NACIONAL BIULDING MUSEUM, 2007, p. 30)

Embora Masura (2007) considere que os projetos apresentados ao National Biulding Museum dialogavam com as tecnologias digitais propondo relações criativas com a arte teatral, ela constrói uma crítica às tentativas dos projetos de salas de espetáculos ao associá-los a estética do século XVI, acreditando a exposição acabou por ser um retrocesso ao passado por meio da inspiração das

⁹ I propose an alternative presentation of Shakespeare's work based on such a premise. For a production of *Macbeth*, for instance, three similar stage sets would be designed for different locations around the world and then linked electronically using highdefinition Internet 2. All three performances would begin simultaneously and, through "live streaming," interact with one another. *Macbeth* might be in one location and *Lady Macbeth* in another, yet technology would allow real-time dialogue between the actors. Through an integrated display of monitors, audiences of different cultures would see each another's reactions to the same performance and perhaps communicate among themselves. The production could also allow simulcasts and podcasts for downloading and sharing via the Web. (Nacional Biulding Museum, 2007, p. 30)

¹⁰ The physical sets are conceived as scaffolds supporting the performers, audience, and technology simultaneously. Thus, the human and the technological components would be fully integrated in a single, global performance. Electronic technology allows us to communicate like never before. What if we were to use that technology in theater, expand upon it, and dramatize it? Could "theater in the round" imply not just a physical shape, but a production exploiting the full range of possibilities afforded by modern communication?

tecnologias digitais, mais uma tentativa de legitimação histórica do teatro elisabetano através de sua adaptação às tecnologias da informação e comunicação.

A autora acredita que a tecnologia eletrônica deve ser aplicada para construir espaços inteligentes, lugares vivos, ativos, capazes de responder e interagir ao jogo da performance. Com a utilização de sensores interativos, espaços de performance podem ser programados para se tornarem sensíveis à ação e ao movimento do corpo humano, promovendo um diálogo entre performer e computador.

O desejo de se construir espaços autônomos para a representação existe desde o início do século XX. Percebemos esse desejo quando lembramos as propostas de Gordon Craig que desejava um teatro mecânico no qual todos os elementos funcionassem de acordo com a concepção do diretor. Outro exemplo é o Teatro Total projetado por Piscator e Walter Groupis que concebia um teatro completamente dinâmico que se transformaria de acordo com o desenvolvimento de espetáculo, mudando suas configurações de plateia e de palco em cena aberta como recurso estético e de linguagem.

[...] usando um sistema de refletores e projetores de cinema, transformando paredes e teto em cenas de movimento de imagem, toda a casa será animada por meio tridimensionais. Assim, o teatro feito para dissolver a mudança, o espaço ilusório da imaginação, se tornaria a cena de ação em si. O espaço teatral teria a sensibilidade de uma escultura cinética. [...] este edifício flexível seria "capaz de transformar e refrescar a mente apenas pelo seu impacto espacial"¹¹. (tradução nossa) (MASURA, 2007, p 245).

A tecnologia digital dá autonomia para alguns elementos do espetáculo atrelados à estrutura do palco. Essa autonomia, quando trabalhada dentro do conjunto, transforma o local de realização do evento teatral em espaço inteligente. Os elementos destes espaços são conectados entre si e os dados coletados por meio de dispositivos sensoriais (que pode ser uma grande variedade de pressão, luz, sensores de movimento, ou câmeras de vídeo) dos movimentos do ator no palco são traduzidos pelo computador com um software que interpreta os sinais e devolve como resposta uma alteração na luz, no som e/ou no vídeo.

¹¹ "...using a system of spotlights and film projectors, transforming walls and ceiling into moving picture scenes, the whole house would be animated by three-dimensional mean. Thus the playhouse itself, made to dissolve into the shifting, illusionary space of the imagination, would become the scene of action itself. The theatre place would have the sensibility of a kinetic sculpture [...] this flexible building would be "capable of transforming and refreshing the mind by its spatial impact alone.

Outra possibilidade é o ator controlar com seu corpo a entrada ou alteração de cada elemento da cena enquanto ele a desenvolve no palco. A partir de alguns movimentos ou sons pré-determinados e programados, o ator pode alterar o ambiente da cena quando lhe for conveniente. Dessa forma o controlador do espaço cênico e todos os seus elementos é o corpo humano que interage em forma de diálogo com hardwares e softwares, agentes criativos que compõem o espaço teatral.

Quando nos reportamos a algumas poéticas históricas, o espaço cênico era arquitetado para maximizar a espetacularidade da cena, ou para dar ao diretor possibilidades para atender melhor à sua concepção. Por mais que a arte do teatro seja considerada a arte do ator, algumas poéticas europeias se concentraram e ainda se concentram em desenvolver aparatos técnicos maravilhosos que construíam efeitos cênicos por vezes distantes dos atores. Os elementos cênicos serviam à cena, ao enredo, à concepção geral do espetáculo, mas não ao ator. Não é intenção de criticar negativamente os procedimentos das poéticas, não é o objetivo desse trabalho qualificar ou não poéticas ou produções teatrais. Entretanto, não podemos negar o fato de que os palcos renascentistas italianos, por exemplo, com seus cenários em perspectiva, comprimiam o espaço da representação a determinadas áreas para não haver a quebra ilusionista dos painéis em escala geométrica. Estes mais tarde se desenvolveram nos cenários operísticos com seus bastidores mecânicos com engrenagens de mais alta sofisticação. A poética simbolista teve como seu maior defensor o idealizador da supermarionete, o ator mecanizado a serviço do diretor. No projeto do Teatro Total, Piscator imaginou uma arquitetura autônoma a serviço das necessidades da cena. A história também nos dá exemplos contrários como o Teatro Elisabetano, a *Commedia Dell'arte* e até mesmo o classicismo francês, porém, o ator se viu por vezes em segundo plano.

Já as tecnologias digitais a serviço da cena têm a possibilidade de dar controle total dos elementos cênicos ao ator. Nadja Masura comenta que, ao visitar o SDAT 2004 (*Summer Dance and Technology workshop 2004*) realizado no espaço *do Dance Technology Program da Arizona State University's*, percebeu que o espaço era ativo e deu a impressão que construía uma relação direta entre as ações do corpo do performer e as ferramentas digitais no espaço, o que dava ao artista uma verdadeira sensação de liberdade. E comenta:

Através da presença aberta indisfarçável da tecnologia, o controle potencial do artista sobre o meio ambiente, bem como a falta geral de uma distinção palco / bastidores, a interatividade parece preencher todos os restos de um abismo místico Wagneriano, [...] transferindo a magia e a ilusão do espetáculo para as mãos do artista.¹² (Masura, 2007, p. 252)

A autora cita também um espetáculo que seguiu o caminho contrário ao de dar liberdade ao ator, mas sim de ter todas as suas ações direcionadas pelas mídias. Em *Kaspar*, dirigido por David Saltz da *Univerty of Georgia*, todo o espaço cênico tinha sensores de movimento, som e pressão que detectava a ação do personagem e o orientava a agir de acordo com o que considerava ser um bom comportamento. A cada ação captada pelos sensores o personagem principal recebia uma resposta afirmativa ou negativa através de textos ou sons, de forma que ao final do espetáculo o corpo do personagem já estava condicionado a realizar as ações determinadas pelo programa de computador.

¹² Through the open undisguised presence of technology, the performer's potential control over the environment, and the general lack of an onstage/backstage mentality, the interactivity seemed to bridge any remnants of a Wagnerian mystic chasm, [...] transferring the magic of spectacle and illusion into the hands of the performer.

4. CARACTERÍSTICAS DO TEATRO DIGITAL: DUAS PROPOSIÇÕES

A apropriação das novas tecnologias digitais de informação e de comunicação pela arte teatral ainda está no início. Podemos dizer que projetores já são produzidos para servir à produção de espetáculos, porém, não se acham ainda em casas de equipamento técnico para espetáculos, sensores ou câmeras infravermelhos que captem movimentos do ator ou dançarino. Não se encontram em lojas de softwares e hardwares programas ou aparelhos que possibilitem aos performers terem controle dos elementos da cena como luz, som e vídeo de forma autônoma.

Até o surgimento das novas tecnologias telemáticas, a partilha de um evento teatral se restringia ao local onde este acontecia, porém a tecnologia digital inspira novas definições de presença e espacialidade. Neste capítulo são apresentadas duas características próprias de um possível *Teatro Digital* que estariam implícitas na apresentação ou figurando como princípio estético norteador da cena: a conectividade entre locais separados geograficamente e a presença do hiper-ator ou do ator digital.

4.1 CIBERESPAÇOS TEATRAIS

Entre os anos de 1975 e 1977, Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz realizaram experiências com apresentações de criações artísticas a partir do princípio da conectividade entre espaços distantes. Os dois desenvolveram uma série de projetos dentre eles o *Satélite Arts Project 77* (Projeto Artes Satellite 77) que apresentou números de dança e performances musicais distantes geograficamente, mas conectadas por sistema de transmissão ao vivo de sinais de TV via satélite. O objetivo era demonstrar, pela primeira vez, que vários artistas, todos eles separados por oceanos, poderiam aparecer e atuar juntos na mesma imagem ao vivo, construindo assim, o que eles identificaram como "um espaço de atuação sem fronteiras geográficas". Uma mesma imagem serviu de ponto de convergência entre

os experimentos, assim todos estariam interagindo uns com os outros, construindo o mesmo evento artístico.

Com base nos procedimentos criativos realizados no âmbito desses projetos foram levantadas questões a respeito das performances multi-espaciais até então não observadas nem experimentadas.

O objetivo central do *Satellite Arts Project* era a pesquisa estética que usaria as artes cênicas como um meio para investigar as possibilidades das tecnologias em criar e aumentar novos contextos e ambientes para a arte telecolaborativa. Vale lembrar que nessa época os satélites eram o único meio viável de transmissão de vídeo através das redes de TV, sendo um feito notável, a realização de um número de dança telecolaborativa e interativa realizado por dois artistas.

A ideia artística era tentar fazer da imagem um lugar, um local com características próprias de espacialidade, que pudesse servir de base para interação. A imagem do vídeo como um lugar vivo, uma arquitetura visual capaz de receber intervenções interativas.

A imagem de vídeo torna-se uma arquitetura real para a performance, pois a imagem é um lugar. É um lugar real e sua imagem (a do artista) é o seu próprio embaixador, e seus dois embaixadores se encontram na imagem. Se você tiver uma tela, esta define o tipo de relações que podem ocorrer. Se você tem uma mistura de imagem, outras relações são possíveis. Por isso, incorpora todos os efeitos de vídeo que são usados em vídeo-arte tradicional, mas é um lugar vivo, se tornou arquitetura visual. (LOVEJOY, 2004, p. 232)

Com o desenvolvimento da telemática e o surgimento da internet, os artistas agora anseiam em construir um espaço múltiplo, espaços sobrepostos compartilhados, que através de sua representação na imagem promovam diferentes experiências relacionadas à presença.

O grupo Phila 7 e a companhia Station House Opera, realizaram um projeto chamado *Play on Earth* no qual montaram dois espetáculos: *Play on Earth* (título homônimo) e *What's wrong with the world*. Os dois espetáculos tinham como diferencial a interconexão entre palcos separados por distâncias continentais.

O espetáculo *Play on Earth* foi realizado em três cidades cujo espaço cênico era o ponto de conexão. Atores localizados na cidade de Newcastle na Inglaterra, Singapura e São Paulo interagem através de suas imagens compartilhadas em

rede. As imagens dos espaços com seus respectivos atores eram captadas por câmeras de vídeo, processadas por intermédio de um programa de edição e, por fim, mixadas e depois projetadas em uma grande tela existente em cada espaço, de forma que o cenário projetado era formado pela junção dos três lugares onde o espetáculo era realizado.

Os atores em cena contracenavam tanto com seus colegas fisicamente presentes, quanto com seus pares dos outros países através da internet. O espetáculo tinha uma estrutura dramaturgicamente fragmentada cuja trama expunha o conflito de um casal que sofria a interferência de um terceiro personagem. Havia dois personagens iguais em cada país e um que era próprio de cada local.

O espetáculo foi montado a partir de uma concepção inicial em *storyboards* que definiam a entrada, saída, movimentação em cena e enquadramentos das personagens. As marcas e movimentação dos atores dependiam dos três países, de forma que eles se moviam por meio de um ponto eletrônico que os situava espacialmente e no contexto do espetáculo. Em *Play on Earth* havia um claro sentimento de aprisionamento dos movimentos. (ARAÚJO R., 2010).

Depois de decidida a proposta visual, cada diretor se encarregou de definir o que aconteceria em cada localidade sem perder a conexão entre as ações presenciais e o que se projetava nas telas. Segundo Araújo R. (2010), que desenvolveu um trabalho de pesquisa sobre o projeto *Play on Earth*, até hoje os diretores não tem ciência por completo de como cada um desenvolveu os conteúdos de suas respectivas partes do espetáculo. Os espaços escolhidos para a apresentação eram completamente diferentes em cada país; o grupo inglês representou em um prédio portuário, o grupo de Singapura em seu próprio centro cultural e o grupo paulista em um tradicional palco italiano. Além das diferenças espaciais e cênicas os encenadores poderiam trabalhar o conteúdo do terceiro personagem da forma que lhe fosse conveniente. (ARAÚJO R, 2010).

O Projeto *Play on Earth* foi concebido pela companhia Station House Opera. Fundada em 1980 e vinculada institucionalmente a produtora ArtsAdmin. Tem em sua trajetória mais de 30 espetáculos, sempre com o objetivo de integrar teatro e artes visuais. O primeiro trabalho com esse caráter foi desenvolvido no mesmo ano

de 2006 e tinha o nome de *Play on Europe*, que conectava as cidades de Brighton, Groningen e Berlin.

Fundada em 1985, Theatre Works é um Instituto de caráter público. Desde a sua criação, encenou mais de 200 produções e realizou 2.500 performances em Singapura e no exterior, tendo mais de um milhão de espectadores no total. A sede do Theatre Works é um edifício histórico que já tinha sido um armazém de arroz. O grupo se dedica ao desenvolvimento das artes contemporâneas promovendo a interdisciplinaridade e o intercâmbio cultural. Desenvolve programas que reúnem artistas de várias disciplinas e culturas.

O grupo Phila 7, o mais novo dos três, fundado em 2005, é formado por cinco artistas que se dividem nas funções de dramaturgos, atores, diretores, cenógrafos. O grupo se define como um coletivo que tem por objetivo realizar espetáculos, experimentos e performances que tenham relação com a tecnologia digital.

Seu diretor Rubens Velloso, dos três que trabalharam no projeto era o mais interessado em experimentar as possibilidades da expansão espacial da cena e discutir sobre questões referentes à presença do ator e do público, contrariamente ao desejo do diretor inglês, Julian Smith, que segundo o próprio Velloso pretendia explorar o potencial plástico do espetáculo transmitido.

O Julian enxergava isso (o projeto e a montagem do espetáculo) como um efeito plástico e tecnológico, fundamentalmente estético. Ele enxergava isso e explorava o efeito tecnológico disso. Eu acho que isso (o projeto) traz novos critérios de sensibilização e uma forma de expansão de diálogo, da palavra, do corpo, do ator, de uma teatralidade e certa cinematografia que vão além dos espaços fechados. E, a partir de então, criar uma nova forma de ver o ator, de ver as fragmentações da contemporaneidade, de encaixar essas plataformas em uma realidade fundamentada por outros níveis de comunicação, próximas de uma geração que já nasceu acostumada a isso. (Rubens Velloso em trecho de entrevista cedida a Rodolfo Gonsalves Araújo) (ARAÚJO R, 2010, p. 173).

Velloso comenta na entrevista cedida que o público era surpreendido ao ir assistir a produção esperando ver teatro. Entretanto segundo ele, o que estava estabelecido era uma *teatralidade*, um evento teatral que extrapolava os limites da arte teatral e do vídeo ou cinema. E para o diretor brasileiro a teatralidade é que era indispensável, era o que justificava a cena, o espetáculo, o projeto como todo.

O Julian focava no que acontecia nas telas. Já o que acontecia fisicamente não importava. O público dele tinha que observar as telas. Por outro lado, eu pensei: se for assim os atores não precisam estar à vista do público. Poderiam ficar em sets atrás das câmeras em galerias de arte pelo mundo e juntarem-se apenas nas telas... Para justificar a presença física, deve haver uma teatralidade, que exige uma estrutura dramática e uma estrutura geral que coordene isso tudo. Para mim, isso caminharia para uma nova linguagem e não para um teatro com palco virtual em cima. (ARAÚJO R., 2010, p. 175).

Velloso, como diretor de teatro, continuaria sua pesquisa no espetáculo subsequente realizado pelo projeto. Um representante da Oi Futuro foi assistir ao espetáculo e em conversa com Rubens Velloso investiu em uma segunda experiência, a montagem do espetáculo *What's wrong with the world*, que seguiu o mesmo princípio, entretanto o grupo de Singapura não participou dessa montagem. Araújo R (2010) relata que nessa montagem se conseguiu melhor acabamento técnico fazendo desaparecer o “ambiente de experimentação”, porém não se alcançaram avanços significativos referentes à dramaturgia. O espetáculo continuou a ser encenado em palco italiano aqui no Brasil, mas a disposição dos elementos cênicos foi alterada. Com um cenário composto por camadas em profundidade e horizontalidade, as telas utilizadas para as projeções foram distribuídas pelo espaço, colocadas à frente e atrás dos atores. Nelas eram mostradas as cenas captadas em Londres. Já na Inglaterra a encenação aconteceu no bar do Teatro Soho e as imagens foram projetadas diretamente na parede. (ARAÚJO R., 2010, p. 28).



Figura 8. Imagem do espetáculo *What's Wrong With The World* do Grupo Phila 7 retiradas do site: http://phila7.com.br/?page_id=55

O grupo Phila 7 realizou uma experiência onde apenas os atores se relacionam através da rede, a presença do público dos dois espaços foi praticamente anulada no evento como todo. O público de cada espaço construiu sua relação apenas com os atores de suas respectivas localidades porque, mesmo sabendo da presença dos atores estrangeiros no evento como um todo como também da presença das outras duas plateias, os equipamentos técnicos não permitiam o diálogo ou a troca de conteúdos entre todos os participantes. Pode-se dizer que para o público de cada localidade o efeito dos atores representados nas imagens seguiu o mesmo princípio do vídeo gravado. Os participantes (público e atores) tinham consciência de que o espetáculo se configurava como um evento baseado na conectividade entre três localidades, entretanto não se pode afirmar que a sensação de co-presença se estabeleceu.

Para Araújo Y. (2005), presença física é aquela que permite ao participante se perceber fisicamente presente em um lugar determinado. E a presença social ou co-presença é aquela em que o participante compartilha uma experiência com um ou mais parceiros remotos. A comunicação corporal, oral ou escrita é imprescindível para que se estabeleça a presença social, o que não é preciso para a presença física, visto que nesta para se obter a sensação de proximidade, a fidelidade visual é importante, característica que já não é necessária na presença social. Pode-se notar nas conversas por telefone ou em sites de conversação que se constrói a sensação de proximidade sem que seja necessária a fidelidade visual. (ARAÚJO Y., 2005, 47). No caso do projeto *Play on Earth* a comunicação através da rede aconteceu de forma unilateral para os espectadores o que não possibilitou que os conteúdos fossem integralmente compartilhados por todos os participantes.



Figura 9. Imagem do espetáculo *What's Wrong With The World*.



Figura 10. Imagem do espetáculo *What's Wrong With The World*.

Já o espetáculo *Firt (ive) Encounter*, insere a plateia na representação. Foi apresentado por David Saltz e Dan Zellner para a Federação Internacional da conferência Research Theatre na Universidade de Maryland, em julho de 2005. Segundo Masura, o *lugar* era um componente chave da apresentação. A cena era composta por dois atores (um homem e uma mulher) um localizado na cidade de Athenas, Georgia, e o outro em Chicago, Illinois. Os dois atores não estavam no mesmo local do público e para estabelecer o elo, um espectador foi escolhido e colocado como participante para interagir de forma improvisada na cena. Os dois atores distanciados representavam através de suas imagens projetadas na tela uma briga de casal. Ao espectador participante convidado foi imposto representar o motivo da briga, uma terceira pessoa que provocava ciúmes na relação do casal. O espectador convidado se tornou um “ator” do evento teatral e ele estabeleceu a relação direta com o público local, ao mesmo tempo em que interagiu com os dois atores por meio da webcam. Dessa forma, o ambiente que inicialmente apenas abrigava o público também se tornou parte da ação teatral. A atuação que a princípio era percebida apenas por vídeo pelo público, se tornou um evento co-presente que transbordou da tela para o espaço teatral ao vivo. A relação entre os dois personagens da tela foi estendida pela terceira pessoa presente no local destinado à apresentação e esta terceira pessoa, o espectador convidado, se tornou o elo, a chave, para que o evento teatral se estabelecesse. Neste experimento, o público assistia uma cena improvisada tendo a surpresa de que qualquer um poderia se tornar um ator, para contracenar diretamente com os dois atores pré-determinados.

Caso não houvesse um voluntário da plateia a participar, o público desfrutaria de uma performance em formato de vídeo interativo e não de um evento teatral. Sendo desta maneira, os atores por mais que estivessem co-presentes em alto grau de interação, a sensação de presença promovida por suas imagens seria baixa, tal qual se constrói em um chat de bate papo. Porém, quando um componente da plateia se torna agente da representação, mesmo que de início seja gerado um desconforto, se estabelece um elemento indispensável para a caracterização do evento teatral. Neste exemplo, mesmo os atores se apresentando apenas em vídeo no local da representação, o público construiu sua relação de proximidade com eles, e não com o equipamento.

O espetáculo *World Wide Simultaneous Dance*, da companhia Gertrude Stein Repertory Theatre¹³, conseguiu criar um sentido de comunidade através da conectividade entre 12 países. O *World Wide Simultaneous* foi um espetáculo de dança e cito aqui devido à forma como a espacialidade foi construída. Montado em 1998 teve a participação de 60 dançarinos espalhados por 12 países compondo uma grande colcha de retalhos cultural. Segundo a diretora e coreógrafa Laura Knott, o tema da performance era *lugar*. Durante a concepção e montagem do espetáculo, ela pediu para que os dançarinos escolhessem lugares representativos culturalmente dos seus próprios países e dançassem o que lhes fosse mais conveniente a partir do tema. A apresentação era composta tanto com a presença ao vivo dos dançarinos em suas localidades como com as imagens projetadas simultaneamente dos outros dançarinos espalhados pelo mundo. (MASURA, 2007).

Segundo Masura (2007), os dançarinos presentes e co-presentes no evento formaram uma comunidade artística durante o tempo de apresentação, e mais que uma expansão do espaço cênico, houve a criação de um novo lugar. A colcha de retalhos se reuniu em um *espaço performático virtual* e o significado da obra não está na ligação entre as localidades, mas sim na expansão do espaço de atuação e no surgimento de um lugar proveniente de vários.

Masura (2007) define o local do evento como *Ciberlugar (cyberplace)* e não *cyberspace*. Para ela o conceito de comunidade está associado a uma localidade. O lugar de uma comunidade tem sua identidade própria, restritiva, referências que o tornam facilmente reconhecível, próprio e singular. Já o conceito de espaço é mais abrangente e permite a localização de várias comunidades.

Contudo, o ciberlugar seria composto por uma sobreposição de vários locais permitindo a interação entre os sujeitos participantes. A performance foi criada em vários lugares que se interconectavam por meio da rede, os locais da apresentação se tornaram expandidos e referentes um dos outros. E além das suas definições espaciais, através do evento performático se criou a noção de comunidade. Uma

¹³ A companhia Gertrude Stein Repertory Theatre (GSRT) foi fundada em 1990 e vem desenvolvendo pesquisas e projetos artísticos relacionados a teatro e tecnologia. “Atividades são projetadas para permitir que os artistas tradicionais a partir de uma variedade de meios, incluindo artistas de teatro de todo o mundo, de interagir, em projectos inter-mídia transculturais”. (<http://www.gertstein.org>). A GSRT aplica o potencial das tecnologias digitais na educação teatral de alunos de todas as idades.

comunidade temporária composta pelos artistas e públicos dos 12 países participantes do mesmo evento. “Do meu ponto de vista tanto os dançarinos como os membros das audiências não estavam apenas compartilhando algo de interesse comum (como um programa de TV), mas estavam criando um evento de interesse comum.” (MASURA, 2007, p. 293)

Apesar do exemplo de Masura (2007) ser bem claro ao demonstrar a qualidade das ferramentas digitais em interconectar ambientes e pessoas e como o teatro pode usar isso em seu favor para continuar o desenvolvimento de uma poética digital, deve-se olhar com atenção ao emprego dos termos e definições “*Ciberlugar*” e “*espaço performático virtual*”. Ao mesmo tempo em que eles criam imagens maravilhosas também ofuscam a real análise do evento. Fica claro que Masura (2007) cria a definição *ciberlugar* como metáfora, se utiliza da metalinguagem (ciberlugar dentro do ciberespaço¹⁴) para destacar as possibilidades de interação das ferramentas digitais de comunicação. E quanto ao *espaço performático virtual*, citado acima, pode-se falar de uma dicotomia existente nos estudos teóricos teatrais, como já foi abordado anteriormente no trabalho, entre real e virtual no teatro. Este exemplo citado por Masura (2007) não é suficiente para caracterizar a criação de um ambiente baseado nas técnicas da realidade virtual.

Analisando os exemplos do grupo Phila 7 e dos espetáculos *Firt (ive) Encounter* e *World Wide Simultaneous Dance* podemos dizer que as qualidades de presença que se apresentam no estabelecimento da comunicação e relação com a plateia são tanto a presença física quanto a social. Os performers se tornam co-presentes nos três exemplos assim como o público quando se vê inserido em um evento comunitário como em *Firt (ive) Encounter* e em *World Wide Simultaneous*

¹⁴ Conceito difundido por William Gibson em seu livro *Neuromancer*. O termo Cyberspace foi difundido em larga escala pela primeira vez através do romance *Neuromancer* de William Gibson. O romance conta uma história futurista de um hacker que é descoberto ao tentar roubar seus chefes. Como castigo ele é envenenado com uma toxina que danifica seu cérebro de forma a impedir que volte a se conectar ao ciberespaço. Esse livro virou referência do estilo de romance ciberpunk. E é claro que devido ao sua atmosfera fantástica se difundiu o conceito distorcido sobre a definição do ambiente World Wide Web. No livro de Gibson, o ciberespaço é definido dessa maneira: Uma alucinação consensual vivida diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças aprendendo altos conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de dados de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz abrangendo o não-espaço da mente; nebulosas e constelações infundáveis de dados. Como marés de luzes da cidade. (GIBSON, 2003, p. 67). Já Pierre Levy o define como o lugar aglutinador de conhecimento e informação, o lugar da memória social: O espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.

Dance. “A co-presença seria a interseção destas duas modalidades, presença física e presença social, combinando características tanto de uma como de outra. A co-presença é essencial para a interação em ambientes colaborativos de multiusuários” como em salas de vídeo conferência. (ARAÚJO Y., 2005, p. 47).

A presença social depende da interação agenciada continuamente e da capacidade do usuário se sentir socialmente engajado e próximo do outro interlocutor. Durante a interação existe o processo contínuo de validação da presença do outro pelo interlocutor. (ARAÚJO Y., 2005). A conversa telefônica só se mantém caso os participantes tenham consciência da presença do outro, ou então a comunicação é encerrada. E a consciência não se constrói apenas na comunicação baseada na palavra falada ou escrita, também em gestos e olhares. Em um site de bate papo que permita o uso da webcam, a presença social se estabelece imediatamente quando os interlocutores se reconhecem visualmente. Já foi dito que esse tipo de interação apresenta baixo nível de presença porque os interlocutores não têm como perceber todo o conjunto expressivo um do outro, como os gestos inconscientes. Todavia a presença social se estabelece.

No caso do espetáculo *Play on earth* do grupo Phila 7, as plateias de cada local de representação tinham consciência uma da outra, porém o sentido de presença social não se estabelecia por completo entre elas porque não havia meio de se relacionar. Ao contrário dos atores que trocavam informação a todo tempo. Dois exemplos distintos de construção de presença social no mesmo evento com níveis diferenciados.

A presença social ocorre efetivamente quando o usuário estabelece um contato com o ambiente de comunicação pautado pela crença da troca interativa. Há uma negociação, um agenciamento, que depende de uma predisposição psicológica de aceitação do contexto comunicacional, bem como de sua eficiência estrutural ao viabilizar o fluxo de informações entre as localidades. (BIOCCA apud ARAÚJO Y., 2005)

De acordo com Araujo Y. (2005), os espetáculos citados acima não promovem experiência em telepresença, pois esta se caracteriza por envolver uma ação física em espaços remotos. A telepresença consiste no controle de algo físico que está em um espaço distante. E é nesse ponto que se diferencia da realidade virtual, a qual

existe apenas digitalmente. O processo de comunicação que caracteriza a telepresença envolve respostas visuais, sonoras, táteis e de força, uma vez que tem direta relação com objetos robóticos e telerrobóticos. Para que os espetáculos pudessem construir experiências de telepresença, os atores deveriam ter uma intervenção física direta nos ambientes onde estavam presentes socialmente.¹⁵

Talvez um caminho para o teatro desenvolver sua linguagem com o suporte das novas tecnologias da informação e comunicação seja por meio de propostas que trabalhem conscientemente as relações e os sentidos de presença promovidos pelas novas tecnologias da informação. Os espetáculos do grupo Phila 7 e o *Firt (ive) Encounter* são exemplos desta pesquisa consciente para a construção de uma espacialidade e de uma presença expandida ou dilatada para o teatro.

No entanto podemos vislumbrar um exemplo high-tech de uma possível representação teatral digital que alie presença social, telepresença, e ambiente RV: Imaginando um ator, localizado na cidade de Salvador (BA), usando as ferramentas necessárias para ter uma experiência em ambiente de realidade virtual iniciar um espetáculo em um cenário construído em realidade virtual, e um espectador (ou vários), localizados na cidade de Chicago (EUA), também estiverem usando as ferramentas necessárias, se encontrarem no espaço cênico virtual onde o ator está apresentando seu espetáculo, e os dois estabelecerem uma relação dentro do espaço *cênico virtual*, pode-se dizer que esse é um evento teatral com base nos princípios abordados nesse trabalho. Neste exemplo todos os elementos do pressuposto teatral aqui adotado estão presentes, todavia, em sistema de ambiente RV. A presença do ator e do espectador no mesmo espaço e a construção da relação. Se seguirmos o pensamento de Peter Brook, que considera o espaço cênico como uma ferramenta, então os cenário em ambientes de RV, ao permitirem a presença do ator e do espectador e o desenvolvimento de sua relação, são espaços possíveis para abrigar uma apresentação teatral, visto que com os

¹⁵ O Projeto *Ornitórrinco*, de Eduardo Kac, funda, segundo seu autor a telepresença como projeto artístico. Desde 1986 o artista usa junto aos sistemas de telecomunicação, a interatividade e a telerrobótica. Mas a telepresença em rede só foi utilizada em 1994, na instalação conhecida como *Ornitórrinco no Éden*, quando foi estabelecida por cinco horas a ponte entre as cidades de Seattle, Chicago e Lexington através da internet, permitindo participantes de diferentes pontos geográficos observar o evento e controlar um telerrobô em Chicago. (ARAÚJO, 2005, p. 38)

equipamentos apropriados a sensação de experiência mediada se dilui de forma que ator e espectador terão impressão de estarem se relacionando diretamente.

Este exemplo transfere a representação teatral para o ambiente virtual unindo participantes espalhados geograficamente em um mesmo cenário interativo e participativo. Porém as possibilidades estéticas do princípio da conectividade (entre lugares e sujeitos) ainda estão longe de se esgotar, já que as relações e as trocas de informação em rede baseiam o desenvolvimento da nossa sociedade.

4.2 O CORPO DO ATOR É O ESPAÇO OU A OBSESSÃO PELO CORPO DO ATOR CIBORGUE

Quem mais desejaria um ator mecânico do que Gordon Craig? A ideia da *sur-marionnette* capaz de executar exatamente as indicações do diretor, repetindo a cada apresentação os mesmos movimentos e entonações com extrema precisão, livre do ego e da paixão exagerada, teria o início através do desenvolvimento da tecnologia digital. Para Craig, o artista perfeito é aquele que não se revela na obra, que não a impregna com suas confissões nem com seu orgulho ou medo (CRAIG, 1966). A obra não deve revelar o esforço do artista em concebê-la, sua luta interior, nem suas angústias. O cenógrafo e diretor simbolista usam como referência as esculturas egípcias para poder exemplificar seu pensamento. Em sua análise elas são constituídas por gestos silenciosos que se assemelham a morte, por olhos impassíveis que jamais revelam os seus segredos. Mas ainda assim se encontram nelas a ternura e o encanto, graça e força, amor e efusão, menos o “pathos”, o sentimento pessoal do artista.

Craig (1966), assim como Maurice Maeterlinck¹⁶, outro simbolista que também defendia a substituição do ator pela marionete, estava em um contexto de

¹⁶ A estética simbolista trouxe consigo um rompimento com a estrutura do texto dramático, com o realismo vigente, a exemplo dos textos de Maurice Maeterlinck, que eram apresentados como *peças para marionetes*. Isso não quer dizer que seu interesse perpassava pela ideia do teatro de marionetes propriamente dito, mas o que tinha em vista era um *teatro de andróides*. Afirmava que: “a cena é um lugar onde morrem as obras-primas, porque a representação de uma obra-prima com a ajuda de elementos acidentais e humanos é antinômico. E ainda: “o ser humano poderá ser substituído por uma sombra, reflexo, projeções numa tela, de formas simbólicas ou ser com aparência de vida sem ter vida. Eu não sei, mas a ausência do homem me parece ser indispensável”. (GRIGOLO, 2005, P. 43)

contestação à poética realista/naturalista por acreditar que esta “descaracterizava” a arte teatral quando tentava copiar comportamentos humanos cotidianos e também por manter o tradicional comportamento das grandes estrelas do palco que cediam aos anseios do público e não aos da arte teatral. Os grandes atores imprimiam a sua personalidade à obra e determinavam as escolhas artísticas da cena sucumbindo às expectativas do público. Para Craig (1966), esse comportamento mutilava a arte teatral, a qual deveria seguir a orientação do encenador, responsável por conceber o espetáculo como uma obra de arte coesa. Com o advento do surgimento do encenador, todos os elementos da cena deveriam ser controlados por ele, inclusive o ator.

O ponto de partida para discorrer sobre a noção de ator-marionete no século XX é o texto do alemão Henrich Von Kleist que, em 1810, propôs uma ideia de marionetização do ator. O pensamento desenvolvido por de Kleist estava ainda no contexto romântico e se pautava na graça dos movimentos da marionete associando-os aos movimentos da dança e à sua representação no teatro. No texto *Sobre o teatro das marionetes* Kleist referiu-se a uma idealização do trabalho do ator e apoiou-se na imagem da marionete de fios. O ator marionetizado realizaria movimentos tão orgânicos que se tornariam quase mecânicos. “As ações seriam efetivas, sem gestos poluidores ou ilustrativos, ou seja, ele utilizaria somente a energia necessária para cada gesto, sem desperdícios.” (GRIGOLO, 2005, p.41) Esse texto recebeu maior atenção no início do século XX, quando as intenções estéticas da modernidade reorganizaram o olhar sobre os escritos e este material foi foco de polêmica e também de adesão por diferentes intelectuais. (GRIGOLO, 2005).

O ator marionetizado, para Kleist, seria o ator mecânico, idealizado a partir do conceito da marionete como forma de perfeição teatral. Essa marionete teria cada movimento regido por seu centro de gravidade que, se movido de maneira justa, permitiria a movimentação dos membros desenhando curvas e ritmos semelhantes à dança. Os membros obedeceriam aos estímulos por si sós, mecanicamente, sem uma ajuda direta, mas como um mecanismo reflexivo. (GRIGOLO, 2005, p. 41)

O século XIX é berço de uma variedade de estilos de representação teatral e por isso também é marcado por discussões e disputas estéticas entre teóricos e artistas. A França foi a última a se dobrar ao romantismo no teatro e, no entanto, teve como seu representante da dramaturgia realista Alexandre Dumas Filho com a

Dama das Camélias ainda em 1852. O realismo no teatro vai se aprofundar no naturalismo a partir da década de 1880 com base no positivismo ao mesmo tempo em que cria a repulsa dos simbolistas, os quais irão propor novas formas de apropriação do espaço cênico e das formas de interpretação dos atores. Esses exemplos são apenas os que eram defendidos por pensadores teatrais que queriam acima de tudo em uma representação a manifestação artística, porque nesse mesmo século paralelamente a esses estilos se desenvolveram o melodrama, as peças de Vaudeville com suas variações e um novo tipo de espetáculo se estabelecia, o circo.

Pensamentos críticos sobre a forma de atuação dos atores eram compartilhados entre os próprios atores. A grande estrela Eleonora Duse – reconhecida como uma das principais atrizes europeias do fim do século XIX e início do XX e que tinha como rival Sarah Bernard – chegou a defender o pensamento de que para salvar o Teatro, este deveria ser destruído, os atores e atrizes mortos pela peste, porque eles envenenavam o ar e faziam a arte ser impossível. A dama do teatro europeu acreditava que se deveria voltar ao teatro grego, representar-se ao ar livre porque no palco não se via mais dramas, o drama estaria morrendo¹⁷. Eleonora discursava contra a superficialidade das novas produções, dos melodramas e comédias melodramáticas fruto da ruptura romântica encenadas sob a perspectiva realista. O desejo real da atriz era o de retomar ao teatro *o sublime artístico*.

No entanto esta briga já era antiga. Diderot, ainda no século XVIII, defendia que os melhores atores são aqueles que além de serem dotados de imaginação, usam logicamente a razão e dominam seus gestos e postura no representar, são aqueles que menos se apresentam sensíveis – sabem representar a sensibilidade humana, mas não exprimem sua própria sensibilidade. O ator e a personagem que ele representa guardam devida distância, embora sua representação do papel no palco seja de certo modo “vívida” pelo ator com intensidade. A experiência sensível deve ser, então, do espectador que irá vivenciar a catarse (no caso das tragédias) ou o prazer (no caso das comédias).

E Craig (1966), inserido neste contexto onde era necessária a renovação da arte teatral, projeta o seu *teatro do futuro*. Ao desenvolver sua teoria, ele se opunha

¹⁷ Décadas depois Peter Szondi concordaria com a morte do drama em seu livro *Teoria do Drama moderno*.

veementemente à presença do corpo humano em cena. Acreditava que este “corpo” era impuro e contaminava a cena, deixando-a suja. Defendia a sua substituição em detrimento a uma “construção artística”. Essa construção era como um “todo”, composto pelo cenário, movimento e o conjunto da encenação. Craig propõe o desaparecimento simbólico do ator e sua substituição pela marionete, já que não via nos atores de sua época as potencialidades necessárias para o êxito em cena. “Nesse jogo, o ator estaria subordinado à perfeição cinética da marionete, e a real consequência seria a despersonalização do teatro, ou seja, a naturalização da marionete e a marionetização do teatro”. (GRIGOLO, 2005, p. 42).

É importante também contextualizar uma prática que se fortaleceu na Europa no século XIX, o desenvolvimento de robôs autômatos – instrumentos mecânicos que eram projetados para realizar ações de forma autônoma que devem ter influenciado as ideias de Craig (1966). Muitos desses autômatos tinham a aparência humana e dentre outras ações escreviam cartas, desenhavam, dançavam, etc. O fascínio e a capacidade de se construir engenhos programáveis existe há mais de dois mil anos. Dispositivos automatizados e robôs foram construídos nas antigas civilizações chinesas e gregas como ferramentas e maquinários para ajudar a suprir as necessidades das grandes cidades da época. Máquinas e instrumentos para diversas funcionalidades, desde suportes para servir bebidas até grandes perfuratrizes para escavações de poços e máquinas para tratamento de metais. Alguns exemplos de sistemas autônomos foram usados nos grandes templos religiosos para simular ações divinas, como fechar e abrir as portas do templo no momento exato do fim da liturgia, fazer as grandes imagens talhadas em pedras exalarem fumaça e até mesmo uma máquina automática para se lavar as mãos para a purificação colocada na porta dos templos.

Na antiga cidade de Alexandria, um engenheiro mecânico chamado Heron¹⁸ demonstrava seus conhecimentos a partir de robôs automatizados exibidos para entreter o público. A ele é creditado o primeiro projeto de motor a vapor da história e a invenção de robôs programáveis. Heron há dois mil anos atrás tinha como seu maior desejo projetar um teatro onde os espetáculos fossem representados apenas por robôs automatizados. No antigo império grego as cidades já tinham grau elevado

¹⁸ Não se sabe ao certo quando viveu Heron de Alexandria, especula-se um período entre os séculos III a.C. e o I d.C.

de urbanização e desenvolvimento tecnológico. Os cidadãos e mesmo visitantes das cidades acompanhavam este desenvolvimento e também a evolução das técnicas dos espetáculos teatrais. O público era ávido por novidades e efeitos visuais, e foi nesse contexto que Heron de Alexandria propôs o desenvolvimento de teatro automatizado unicamente controlado por cordas roldanas e contrapesos acionados mecanicamente de forma autônoma permitindo que a peça se desenvolvesse sem atores ou interferência humana. (HISTORY CHANEL, 2013). A estrutura mecânica desse teatro é um dos exemplos mais antigos da programação robótica da história, que mesmo sendo executada por cordas, pesos e contrapesos permitiam que os personagens executassem ações ordenadas pré-estabelecidas.

Já no século XX, longe de tentar colocar autômatos em cena, o encenador Tadeuz Kantor trabalhou a despersonalização do ator como princípio estético de seus espetáculos. Ele assumiu como sua marca poética o uso de manequins inanimados que compunham a cena e se relacionavam com atores humanos. Contudo seu pensamento segue o caminho contrário de Craig. “Não creio que o manequim ou o boneco de cera possam substituir o ator vivo, como queriam Kleist e Craig. Isto seria muito fácil e ingênuo.” (KANTOR apud GRIGOLO, 2005, p. 43). O uso dos manequins revela a convicção do artista polonês de que a vida só pode ser expressa na arte através da falta de vida, a referência à morte e ao vazio. Para Kantor, a utilização de bonecos em cena estava atrelada a construção simbólica e metafórica referente às questões de vida e da morte. Artaud, com uma ideia próxima, também propôs a utilização em cena de bonecos em escalas maiores que o corpo humano com a justificativa de que eles seriam o duplo dos atores.

Porém, alguns encenadores seguem a fundo o desejo de colocar em cena o robô ator. O artista plástico português Leonel Moura, na década de 1990, passou a usar como fonte de inspiração para o seu trabalho a robótica. Em 2006 desenvolveu o *Robotic Action Painter* (RAP) onde construiu um robô que faz desenhos e decide quando a obra está pronta e a assina. O RAP é exibido como instalação permanente no [American Museum of Natural History](#) em [Nova York](#).

Leonel estreou em 2010 um espetáculo onde atores humanos representam com robes programados. *RUR: o nascimento do robô* é uma adaptação do texto *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)* escrita por Karel Capek em 1920. Nesse texto é

a primeira vez que aparece a palavra robô. Os robôs representam a si mesmo contracenando com os atores humanos. Três robôs, Babá, Primus e Helena, movem-se livremente pelo palco, representam, falam e interagem com os atores humanos de forma autónoma. (MOURA, 2013).

Outra experiência foi demonstrada no festival de Artes de Tóquio no mesmo ano de 2010, onde estreou a peça *Sayonara* representada por duas atrizes, uma humana que interpretava o papel de uma senhora de idade avançada e a outra um robô humanoide que interpretava o papel de sua cuidadora. A atriz robô foi programada para executar as ações do espetáculo, e as realizava de maneira autónoma reagindo aos estímulos da atriz humana. A peça foi escrita e dirigida por Oriza Hirata que conjuntamente ao engenheiro Takenobu Chikaraishi conceberam o espetáculo produzido pela Universidade de Osaka. Em entrevista dada para a *Diagonal View*, Oriza afirma que o ator robótico não “substitui o humano, apenas é o surgimento de mais um tipo de ator no mundo do teatro”. (DIAGONAL VIEW, 2010) A construção da atriz robô envolveu o uso de 12 motores que permitem a movimentação de seus membros, pescoço, cabeça e face para comporem as expressões e fala. A robô é capaz de sorrir e simular durante a apresentação a respiração humana.

O nosso objetivo é estudar a interação entre robôs e humanos, e o teatro tem sido uma boa abordagem”, diz Chikaraishi. Os diálogos e os gestos do robô são pré-programados, mas de resto ele tem de se virar sozinho, usando câmeras de vídeo e um sensor laser para navegar pelo palco. E isso às vezes causa problemas. “Sempre tem um robô quebrado”, admite o diretor Hirata. Por isso, a companhia viaja com robôs de reserva. Mas, se algum deles tiver um problema e travar no meio da peça, uma pessoa pode reiniciá-lo via controle remoto. (SUPER INTERESSANTE, 2013)

Segundo a *Diagonal View* (2010), alguns críticos americanos avaliaram o desempenho da atriz robô como rígido, a própria matéria da superinteressante critica a performance da atriz robótica logo no subtítulo da matéria qualificando-a como “canastrice”. Entretanto a cada ano a técnica será aprimorada e o potencial de representação dos andróides será ampliada através do desenvolvimento da inteligência artificial. Em dezembro de 2007 a Toyota lançou no Japão um robô violinista. Este não apenas executava os movimentos do arco como também simulava os movimentos e as intenções de um violinista humano. A programação para a criação da Inteligência Artificial dará poder de escolha para os robôs criarem

intenções, de forma que a representação simulará um músico, um ator, dançarino, um jogador de futebol, ou qualquer profissão que exista e que seja desempenhada pelo homem. No Youtube, existem dezenas de vídeo da empresa NAO, que desenvolve e já comercializa androides em miniatura. Em um dos vídeos se vê cerca de 20 robôs dançando em coreografia, o Bolero de Ravel. Cientistas da linguística já estão desenvolvendo programas que permitem computadores criarem textos. A tecnologia digital permitirá a seguir dos anos o aprimoramento do ator robô, permitindo cada vez mais a criação da *sur-marionete* idealizada por Craig.

Em sua proposição, o que importava para Craig (1966) era a universalidade da linguagem teatral, a estrutura visual do espetáculo e não viés psicológico sempre presente na cena naturalista. Ele pretendia expandir o alcance do signo teatral. Paradoxalmente, na tentativa de recuperar o sentido artístico da tradição milenar ele desconsidera a força do gesto de Téspis, sem o qual, segundo historiadores e teóricos do teatro, a arte teatral não teria se desenvolvido de modo a alcançar o seu objetivo: a catarse. Ou seja, o envolvimento do público com força capaz de promover a transformação do sujeito. O diretor de *Sayonara*, Oriza Hitara tem razão quando fala que não haverá a substituição. Se pensarmos que os primeiros atores das dionisiacas gregas eram os próprios poetas que compunham o drama, percebemos que, o ator, antes do espetáculo encenado, era o detentor do discurso, era o principal porta-voz da sua obra.

As tragédias de Ésquilo e Eurípedes representam bem a defesa do pensamento e do posicionamento político, social e religioso dos dois poetas atores. Eles foram praticamente contemporâneos, produzindo sob as mesmas condições e regras, no entanto os posicionamentos deles perante a sociedade eram completamente diferentes. Discursos ainda mais diretos são percebidos nos comediógrafos, dos quais temos Aristófanes como representante remanescente, que colocavam em suas peças de forma apaixonada críticas artísticas, políticas e sociais. No teatro elisabetano muitos dos poetas que supriam a alta demanda dos teatros londrinos eram atores, o próprio Shakespeare no início de sua carreira; a *commedia dell'arte* se configura a partir do trabalho dos atores; e mesmo no

classicismo francês, onde o textocentrismo se estabelece com mais força, temos, dentre outras, as figuras de Molière e Voltaire¹⁹.

Com a nova era digital, o ator portador do seu discurso ganha destaque, o ator artista de sua própria arte, seja ele um robô ou não. A execução de qualquer ação na era digital pode ser simulada por bases numéricas e algoritmos. Mas o discurso e posicionamento artístico, a expressão da personalidade, é própria de cada indivíduo. É nesse ponto que o teatro estabelece a relação com o público, a relação genuína, de troca, partilha e comunhão que só o ator pode estabelecer.

Apenas no século XIX, na Europa, no pensamento do teatro como obra de arte total de Wagner, do Duque de Meiningen, de Antoine, Stanislavski, Gordon Craig, Meyerhold e os seguidores destes, que os atores passam a ser porta-vozes dos encenadores. O século XX não faz desaparecer o ator e seu discurso, porém, legitima o trabalho do diretor como controlador da cena. Enquanto que a história do teatro era contada a partir dos autores e atores, os fatos históricos do século XX são pautados nas inovações propostas pelos encenadores.

E o início do século XXI, com o desenvolvimento da tecnologia digital, traz outra vez a possibilidade do ator controlar totalmente os elementos da cena. E ainda faz nascer um novo tipo de ator, o ator ciborgue – a junção do ator humano com o ator digital. Os atores digitais são controlados por programas computacionais capazes de reagir aos estímulos dos atores humanos e propor-lhes uma contracena ampliada abrangendo a iluminação, sonorização, vídeos e até mesmo texto ou roteiro, pode ser também um ator robô.

O espetáculo *1,99* do ator baiano Ricardo Castro, estreado na década de 1990 e que ficou em cartaz por mais de dez anos na cidade de Salvador, sempre com sucesso de público, tinha alguns elementos cênicos controlados pelo próprio Ricardo. A concepção do espetáculo não estava pautada no digital, as ferramentas de luz e áudio ficavam aparentes em cena e a sua manipulação era feita por meio de controles remotos e ou acionando-as diretamente como três lanternas que construía a atmosfera de algumas cenas. Toda a ação era realizada em cena

¹⁹ O iluminista francês era um ávido defensor da arte teatral por considerá-la própria para o enobrecimento do caráter do homem, tanto daqueles que assistiam como os que representavam. Escreveu peças teatrais em estilo clássico das quais dedicou alguns personagens para representar como ator, se colocando em cena para defender seus pensamentos. (MATTOS, 2009).

aberta compondo a poética do espetáculo, porém, boa parte dos efeitos de iluminação ainda precisavam ser acionados por um técnico fora do palco.

Esta prática poética – comum no século XX, desenvolvida a partir das propostas do teatro épico –, quando viabilizada por recurso das tecnologias digitais, permite que o controle dos recursos cênicos seja do ator a partir da ação e gestos realizados em cena. Sensores distribuídos no placo captam os movimentos e a posição do ator, que os codificam na forma numérica binária de forma a serem processados por programas computacionais, que fazem a leitura dos dados e respondem aos estímulos enviados de forma prevista e marcada ou imprevisíveis e improvisada. “O corpo fica livre dentro da cena, enquanto o programa, alimentado pelos sensores, segue seus movimentos. O processamento é rápido e preciso, sendo praticamente impossível para um operador acompanhá-lo”. (COSTA, 2011, p. 97)

Pinhanez (2002), cientista e professor, coordena atualmente um grupo de pesquisa de 13 pessoas na IBM Research - laboratório Brasil. Ele usou o termo *Computer Theater* em seu artigo homônimo escrito em 1999, que projetava as possibilidades de desenvolvimento da arte teatral por intermédio da tecnologia digital. O termo se refere a performances teatrais ao vivo envolvendo o uso ativo de computadores no processo artístico. Em seu artigo, ele faz uma analogia entre o músico e o ator. Afirma que em uma performance musical, o instrumento é uma extensão do músico e já que o instrumento do ator é seu próprio corpo – sua voz, seus gestos, tônus muscular, etc. – através dos séculos, ele se baseou em máscaras, maquiagens, acessórios e figurinos para alterar e ampliar seus corpos e assim compor seus personagens e construir sua presença cênica.

A tecnologia digital é mais uma ferramenta que permite ao ator ter seu corpo expandido ou até mesmo *dilatado* se quisermos nos apropriar do conceito de corpo extra-cotidiano proposto por Barba. Pode-se mesmo dizer que o espaço cênico se transforma em sua extensão, tal qual a guitarra para o músico. Hardwares e softwares interativos permitirão o ator por meio de seu desempenho, ao desenvolver seu corpo pelo espaço, que ele altere, além de sua posição e estados emocionais, o próprio espaço cênico. E assim, o espaço, mais do que nunca, se torna parte componente da personagem do ator, ator e espaço cênico se tornam um único sistema. Como queriam os simbolistas e expressionistas, o espaço equipado com

equipamentos digitais reativos e interativos se torna uma extensão dos impulsos psicológicos da personagem, a exteriorização e espacialização dos conteúdos internos dela. Esta experiência é material, palpável, porque é a ação que determina a interação e o diálogo com espaço cênico e com seus elementos. Enquanto que o técnico precisa da deixa para acionar um dispositivo, os programas computacionais reagem diretamente à ação do ator e são capazes de devolver novos estímulos retroalimentados pelo ator em cena.

Pinhanez (2002, p. 1) batiza esse ator expandido pelas tecnologias digitais de *hiper-ator*.

Eu sugiro o termo hiper-ator para denotar sistemas de teatro computacional que visam melhorar o corpo do ator e conseqüentemente suas capacidades expressivas. Um hiper-ator é expandido de forma a ser capaz de acionar as luzes, sons ou imagens; controlar a aparência delas final para o público caso a sua imagem ou voz seja mediada através do computador, para expandir seu sensor capacidade de receber informações através de fones de ouvido ou óculos de vídeo, ou para controlar dispositivos físicos como câmeras, peças do conjunto, robôs ou a maquinaria do teatro.

Sobre este ator expandido, pode-se construir uma analogia ao corpo ciborgue. Não aquele corpo que lhe tem acoplado acessórios ou equipamentos para melhorar o desempenho ou suprir uma deficiência, mas sim aquele que constrói uma relação cibernética²⁰ íntima entre os componentes orgânicos e maquinários de forma essencial para a realização da ação teatral.

O ator que tem seu corpo dilatado pela tecnologia digital estabelece uma relação simbiótica com os softwares computacionais para a construção da cena, onde a troca de informação acontece ininterruptamente, de forma que os dois sistemas, o orgânico e o maquinário-digital, estão a todo o momento interpretando as informações dadas um ao outro, ajustando e reajustando as direções, para definir assim o curso do espetáculo – fruto justamente da relação cibernética entre os dois. Ao corpo deste ator não estão acoplados equipamentos robóticos, mas a relação homem máquina cria um sistema próprio que é o evento teatral. Pode-se dizer que o

²⁰ Uma relação cibernética é baseada na troca de informações entre dois ou mais sistemas que se retroalimentam de forma cooperativa para alcançar metas ou cumprir objetivos comuns ou individuais. A cibernética como área da ciência foi criada em 1948 pelo matemático americano Norbert Wiener que iniciou seus estudos sobre o fluxo de troca contínua de informação em máquinas, seres humanos e animais para a realização de ações programadas. Para Wiener, a troca interna de informação em sistemas orgânicos vivos ou maquinários acontece da mesma forma, apenas os princípios semânticos são diferentes.

ator se transforma em um ciborgue, uma vez que os elementos do espaço cênico se “acoplam” através dos sensores ao seu corpo durante a realização do espetáculo. E o espetáculo visto pelo espectador é um sistema único e autônomo que, apesar de necessitar de sua presença para se configurar como um evento teatral, segue seu curso sem necessariamente precisar de interferência externa.

O ator ciborgue é aquele que manipula os elementos cênicos e reage aos dados e conteúdos apresentados pelos elementos para que o evento teatral continue se desenvolvendo. Um ciborgue²¹ é um sistema cibernético dotado de partes orgânicas e robóticas para que suas habilidades e capacidades sejam melhoradas ou ampliadas.

O artista performático Stelarc²² desde os anos de 1980 desenvolve trabalhos que apresentam o ciborgue como tema. Suas performances frequentemente

²¹ O nome Cyborg, é proveniente da junção das palavras *Cybernetic* com *Organism*. Manfred Clynes e Nathan Kline, em 1960, um engenheiro e um psiquiatra, inventaram o termo para descrever o conceito de um homem com suas habilidades ampliadas ou melhor adaptadas para suportar aos rigores de uma viagem espacial. Os dois cientistas estavam pesquisando formas de possibilitar a vida no espaço. (KUNZRU apud TADEU, p. 123)

Uma coisa porém, torna o ciborgue fundamentalmente diferente de seus ancestrais mecânicos: a troca de informação e a capacidade de ajustar e adaptar os meios para cumprir o objetivo. “Os ciborgues são máquinas de informação. Eles trazem dentro de si sistemas causais circulares, mecanismos autônomos de controle e processamento de informação – são autômatos com uma autonomia embutida” capazes de se relacionar com outros sistemas. (KUNZRU apud TADEU, p. 123).

Para os pesquisadores da cibernética, o corpo humano é um computador de carne, executando uma coleção de sistemas de informação que se auto ajustam em resposta a outros sistemas e ao ambiente. Caso se quisesse aperfeiçoar o corpo humano ou corrigir falhas de funcionamento, tudo que se tinha a fazer era melhorar os mecanismos de *feedback* ou conectá-lo a outro sistema – um marca passo para controlar os batimento cardíacos, ou mesmo um coração artificial, um olho biônico, membros robóticos, etc.

A depender do ponto de vista, se um ciborgue é um homem cuja capacidade foi aumentada pelos avanços tecnológicos, então, boa parte da humanidade poderia vir a ser definida como tal. Afinal, com a proliferação de aparelhos eletrônicos que invadem nossas vidas até se tornarem indispensáveis, nós já entramos na era dos ciborgues. Televisores, telefones, satélites, Internet: todas essas ferramentas nos permitem interagir com o mundo e, assim, aumentar a abrangência de nossas ações e ideias. Em outubro de 1958, o cirurgião cardíaco Ake Senning e o engenheiro eletrônico Rune Elmquist implantaram o primeiro marca-passo interno em um ser humano, Arne Larson era o nome do paciente. Esse implante inaugurou um bem sucedido progresso na área de próteses e implantes cardíacos e não cardíacos.

E a partir da década de 1990 os ciborgues ganham novas projeções sociais. Tony Volpentest , atleta americano, de 26 anos, munido de duas pernas mecânicas, faz 100 metros rasos em impressionantes 11 segundos e 36 centésimos – apenas um segundo e meio atrás do recordista mundial, o canadense Donovan Bailey, que nasceu “com tudo no lugar”. Medalha de ouro nos Jogos Paraolímpicos de Atlanta, em 1996, Tony veio ao mundo sem os pés e sem as mãos (KIM, 2004, p. 211). Há décadas que a sociedade convive com ciborgues, mesmo que a maior parte das experiências sejam proporcionadas pela medicina.

²² É um artista performático australiano cujas obras frequentemente envolvem a robótica e outras tecnologias relativamente modernas que por vezes são integradas a seu próprio corpo sob a

envolviam [robótica](#) ou tecnologias integradas ao seu corpo. Já se apresentou com próteses como uma mão robótica, já permitiu que seu corpo fosse controlado remotamente por estimuladores eletrônicos de músculos conectados à [internet](#), se apresentou pilotando uma máquina [pneumática](#) semelhante a uma aranha com seis pernas controlada através de gestos dos braços.

As pesquisas referentes às utilidades das relações cibernéticas entre homens e máquinas são inúmeras e envolvem vários setores, incluindo a medicina, robótica, nanotecnologia, biotecnologia, Tecnologias da Informação e Comunicação, ciência cognitiva, etc. A fusão entre o homem e a máquina, por intermédio de transplantes ou implantes de chips no organismo, nos demonstra que esta relação está caminhando para um formato simbiótico que irá promover o desenvolvimento não apenas das capacidades individuais, mais irão influenciar na cultura social e econômica da sociedade.

O ator ciborgue não precisaria necessariamente ter equipamentos ou ferramentas acopladas ao seu corpo para se relacionar com eles, utilizaria o espaço cênico, com todos os seus equipamentos e maquinarias, como uma extensão do seu próprio corpo, dilatando o seu corpo para desenvolver um único sistema misto, o evento teatral.

A pesquisa de Pinhanez (2002) se concentrou em computadores atores semi-autônomos capazes de interagir com os atores humanos em palcos monitorados por câmeras e sensores. No entanto, o controle automático não significa que a resposta do computador seja pré-programada. Pelo contrário, o computador ator deve ser construído como sistemas autônomos reativos capazes de fazer leituras do mundo, comparar a situação descrita pelo roteiro ou texto armazenado em sua memória, e escolher a linha de ação apropriada. Caso a relação entre ator humano e máquina na cena não se estabeleça desta maneira, a magia da representação, a "energia" do teatro *vivo*, se perde com a falta de interação mútua entre os atores humanos e computadores. (PINHANEZ, 2002).

Em 1997, Claudio Pinhanez, montou um espetáculo chamado *It / I* para demonstrar na prática como o computador poderia reagir tal qual um ator em cena.

perspectiva da extensão das capacidades do corpo humano. Em 2007 implantou em seu braço uma orelha humana.

Pinhanez se inspirou em três textos de Samuel Becket para escrever o roteiro do seu espetáculo, *Ato sem palavras I*, *Trio Fantasma* e *Esperando Godot*. No espetáculo de Pinhanez existiam duas personagens *It*, representado por um ator computador que se apresentava na forma de imagens projetadas na tela que compunha o cenário e se comunicava através das mudanças dinâmicas destas imagens, através de vídeos, mudanças na iluminação e nos sons saídos dos autofalantes. E o segundo personagem era *I*, representado por um ator humano. As ações de *I* no espaço cênico estimulavam as reações de *It*. Não havia fala, toda a interação entre os dois atores era realizada através dos gestos, som, imagem ou variação de luz.

A peça era composta de quatro cenas baseadas na interação entre o ator e o “ator computador”. A primeira cena foi composta como um número de palhaço onde o ator humano tinha que evitar a explosão de uma bomba apresentada pelo “ator computador”. O “ator computador” instigava o ator com um relógio que servia como detonador da bomba. Entretanto o relógio poderia ser parado com gestos realizados pelo ator. À medida que o ator realizava os gestos, o “ator computador” parava o relógio momentaneamente. Após alguns instantes o relógio era reativado e o ator deveria descobrir que outro gesto voltaria a desativá-lo. Todavia, à medida que os gestos eram executados o computador aumentava a velocidade de reação de forma que o ator não conseguia acompanhar mais as imagens frenéticas projetadas e a bomba acabava por estourar. Uma cena relativamente simples devido às limitações tecnológicas da época, entretanto ela era pautada em cima de uma estrutura dramática pré-determinada e na relação estabelecida entre os dois atores.

Já Paulo Henrique Dias Costa em seu trabalho *Cena-Corpo-Código: Imagens e Codificações do Corpo e da Cena* também propõe a interação entre atores humanos e máquinas, contudo ele restringe sua abordagem nas imagens projetadas. Costa (2011) propõe que o ator interfira na imagem projetada em cena, redefinindo-as ao seu próprio gosto. A partir de seu trabalho intitulado *Katopê Quântico*, o performer estimula e é estimulado pelo ator computador, porém o Katopê (personagem criado pelo programa computacional) se apropria da imagem do performer, insere novos elementos e a projeta na tela como resposta aos estímulos enviados pelo performer. Assim o performer cria um diálogo com sua própria imagem projetada e reconfigurada pelo programa de computador. Para Costa (2011), quando a cena é

estruturada dessa forma, ela se torna codificada, porque o seu conteúdo espacial (com ou sem corpos e objetos distribuídos), sonoro (e aqui se inclui a fala), luminoso e gestual passam por um processo contínuo de codificação e recodificação para que haja o diálogo entre performer e ferramentas digitais.

A cena codificada²³ significa muito mais que a formalização numérica do espaço cênico. A codificação numérica pode reproduzir a arquitetura cênica, pode controlar a iluminação e a maquinaria, pode sintetizar imagens coladas no espaço concreto. Isto mostra-nos a capacidade que a dimensão numérica tem de reproduzir em seus domínios a dimensão material para operar sobre ela. Entretanto, os algoritmos atuais ampliam suas fronteiras buscando simular os comportamentos de agentes inteligentes. Ora, isto nos permite inserir na cena "atores digitais" que simulam determinadas ações. Estes atores podem simular funções de organismos vivos em resposta ao ambiente que estão inseridos. Do ponto de vista de sua atualização na cena, eles podem ser imagéticos ou mesmo materiais. (COSTA, 2011, p.100)

Costa (2011) se baseia no conceito de *Simulação* definido no livro *Simulacro e Simulação* de Jean Baudrillard (1999), que não aborda a simulação como uma cópia da realidade, de uma ação ou de determinado objeto, mas sim como uma reconstrução. Partindo dessa ideia, podem-se citar exemplos de programas computacionais que geram imagens digitais em tempo real, como estas que funcionam como tela de descanso nos computadores. Algumas delas produzem imagens não figurativas, outras já se assemelham a ambientes ou formas conhecidas. Esses programas executam a sua programação de forma que não procuram reproduzir ambientes, paisagens ou objetos existentes. Por meio dos algoritmos controladores do programa, são criadas em tempo real imagens que se assemelham a ambientes ou objetos conhecidos, mas que não existem no mundo físico. Quando se tira uma fotografia de um oceano ou do céu azul com nuvens e estas são codificadas em modelos digitais, pode-se dizer que esta imagem faz referência ao mundo real, segundo os gregos antigos, uma imitação da realidade. Porém, quando computadores simulam uma imagem de paisagem que é processada

²³ A linguagem computacional é baseada em códigos binários. Costa trata a cena onde os computadores são agentes interativos que respondem aos estímulos dos performers e do público promovendo o seu desenvolvimento, como codificada. Para que o computador possa interagir, ele tem que realizar leituras constantes do espaço e da movimentação, coletar dados, codificar esses dados em uma base numérica, associar a um determinado algoritmo ou a determinados algoritmos e só então devolver a resposta. A cena codificada é aquela que pode ser lida por sensores digitais, têm seus dados codificados em linguagem numérica e através da interação devolve uma resposta aos estímulos recebidos em forma numérica que é decodificada pelas ferramentas de áudio, vídeo, iluminação e quaisquer outras.

em tempo real a partir dos códigos inerentes ao programa, a imagem, por mais que se reporte a uma ideia de oceano ou de céu com nuvens, não copia ou faz referência a lugar algum. O programa cria imagens que não têm correspondência no nosso *mundo analógico*, mas as nossas memórias perceptivas tentam classificar as imagens como oceano, nuvens etc. Tal qual um pintor quando cria uma determinada paisagem sem ter o compromisso de que ela de fato exista. A diferença entre o pintor e o computador, é que a pintura se relaciona simbolicamente, psicologicamente, esteticamente, socialmente com o artista, enquanto que para o computador os dados não representam conteúdos simbólicos ou semânticos.

No espaço interativo, os computadores monitoram a cena e os corpos inseridos na cena. As ações dos corpos e o espaço são codificados na forma binária. Quando uma ação ocorre no espaço, os computadores são capazes de produzir uma resposta bem definida para cada ação. A interatividade ocorre entre o corpo na cena e o aparato tecnológico que monitora a cena. Para o público é transparente o processo interativo, tudo que ele vê são os resultados perceptivos produzidos na cena. Suponha que um ator eleve o braço e isto mude a frequência da nota musical sintetizada no sistema de som. Para o público, isto indica uma ligação entre o braço e a frequência produzida. Entretanto, se incluirmos na cena, organismos digitais que simulam determinados comportamentos inteligentes, estes seres aparecem como novos atores em interação com a cena e com os corpos dos atores na cena. (COSTA, 2011, p. 101).

Partindo do pressuposto que o computador não copia, mas simula uma reação ou uma resposta, pode-se dizer que ele é um ator, um agente criativo do evento teatral. Podemos citar o exemplo do espetáculo *Alletsator XPTO – Cosmo 2001* de Pedro Barbosa²⁴ que teve o seu texto criado a partir do programa gerador de textos, o *Sintext*. Esse programa, criado pelo próprio Pedro Barbosa e por Abílio Cavalheiro (engenheiro da computação), elabora de forma autônoma textos a partir da compilação aleatória de palavras e frases selecionadas por algoritmos que exploram possíveis significados a partir de dados estatísticos.

Essa prática abre espaço para uma questão ser levantada: se um programa de computador analisar estatisticamente o conteúdo dos textos de Shakespeare – a estrutura que compõe as frases, a disposição das palavras no texto, a construção dos versos e estrofes – e a partir das informações, criar um texto em estilo Shakespereano, o que de fato esse computador fez? Criou, copiou ou simulou? O

²⁴ Fundador do CETIC - Centro de Estudos de Texto Informático e Ciberliteratura da Universidade Fernando Pessoa que dedica sua pesquisa para a literatura e para o teatro.

texto final não é um Shakespeare, isso é claro, porém não se pode afirmar que não é uma produção dramatúrgica. A abordagem dessa questão é demasiada extensa para se discutir neste trabalho.

Pedro Barbosa (2013a) em seu espetáculo *Allesator* utilizou a técnica de combinação e compilação aleatórias para produzir o texto através de um programa de computador. Entretanto podemos vislumbrar aplicações diferentes para a criação de textos dramáticos a partir de softwares. Como por exemplo, através do programa *Eliza* desenvolvido por Joseph Weizenbaum, em 1966. Este software foi o primeiro a simular diálogos. Para se construir a sensação de diálogo com o usuário o programa foi baseado no método psicoterapêutico rogeriano de devolver ao paciente em forma de pergunta ou através de uma reformulação frasal aquilo que o paciente fala. Basicamente, usando técnicas de inteligência artificial simulava um diálogo entre paciente e psicólogo utilizando as frases e as palavras do paciente para formular novas frases. O *Eliza* era limitado porque o usuário só poderia utilizá-lo digitando na sua caixa de texto e lendo a resposta no monitor do computador. Mas se esta experiência fosse estendida para a cena onde o usuário comum, substituído por um ator, só precisasse falar para ter a resposta do programa? E se o software fosse programado de forma a construir uma linha dramática qualquer criando conflitos e tensões nos diálogos até que a curva dramática se completasse. Ou se experimentos ainda mais excêntricos fossem feitos: um diretor propondo que um computador dialogue com o outro através de caixas de som durante uma hora. Este mesmo diretor resolve realizar o diálogo 10 vezes e publicá-los em livro. Ou ainda trabalhar os textos com atores humanos montando cenas e espetáculos. Como seria classificada essa obra? Quais parâmetros serviriam para analisar esteticamente a construção dramática?

No espetáculo de Pedro Barbosa (2013b), o texto não era criado em tempo real na cena, mas podemos projetar essa possibilidade. Se a iluminação, o som e o vídeo já são utilizados dessa forma, então, a partir da movimentação do ator, o computador poderá propor uma situação reagindo à ação desenvolvida no palco por meio do diálogo verbal.

Dessa forma o desenvolvimento das novas tecnologias da informação e comunicação cria bases para o surgimento de duas qualidades de atores: o *hiper-ator* ou o *ator digital* – programas de computador que se tornam agentes autônomos

da cena, e; o ator dilatado que tem seu corpo expandido por meio das ferramentas que compõe o espaço cênico.

Parte da sociedade já se adaptou às mudanças, mas parte ainda está encarando alguns fatos como novos. Apesar da cultura digital já estar estabelecida, seu acesso ainda é restrito, estamos ainda na transição e é perceptível a chegada desta transição na arte teatral. Mesmo já existindo ferramentas digitais próprias para seu uso nas artes cênicas, a apropriação do potencial da tecnologia está apenas começando. Os exemplos dos usos da tecnologia da informação e comunicação digital citados neste trabalho apresentam aplicabilidades e formas de relação com a arte teatral ainda muito dispersas. Propostas e projetos de construção de espaços teatrais conectados já existem, como foi apresentado aqui, entretanto equipamentos e programas computacionais precisam ser adequados para que estes espaços possam abrigar os atores ciborgues capazes de interagir com o espaço cênico sem mediação de terceiros e os hiperatores (ou os atores digitais) com capacidade criativa a partir da simulação dialógica interativa. A apropriação das ferramentas digitais (softwares e hardwares) exige um conhecimento técnico específico e restrito por parte dos artistas do teatro e ela só acontecerá de fato quando os artistas do teatro estiverem dispostos a dialogar com a linguagem digital.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mistério do teatro reside numa aparente contradição. Como uma vela, o teatro consome a si mesmo no próprio ato de criar a luz. Uma vez terminado o ato de sua criação, o espetáculo teatral termina, desaparece imediatamente no passado. (BERTOLD, 2001, p. XI).

Como descrito neste trabalho o desenvolvimento das novas tecnologias da informação e comunicação possibilita novas relações espaciais para a arte teatral através do princípio da conectividade, o qual permite a expansão do evento teatral para diversas localidades físicas. O pressuposto para o estabelecimento da arte teatral adotado para esta análise crítico-reflexiva se manteve ao longo do trabalho e mesmo com a inserção de equipamentos e ferramentas digitais é possível uma apresentação teatral se estabelecer e não se descaracterizar como tal. Porém há uma quebra de paradigma referente à espacialidade e a presença dos atores e público: é possível atores contracenarem com colegas a quilômetros de distância dentro da perspectiva da presença social e da co-presença e ser relacionarem com o público por meio da telepresença – como nos apresentou a possibilidade os P_{RoP}'s (Personal Roving Presence), descritos por Araujo Y. (2005), capazes de multiplicar a presença física do ator a mais de um espaço de representação.

Delimitei no primeiro capítulo os conceitos bases norteadores das análises deste trabalho relativos ao desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação – virtualidade, realidade virtual, presença, telepresença, – que por vezes são usados por teóricos e artistas do teatro e da dança. E estabeleci a discussão em torno do pressuposto de que a condição para que exista a arte do teatro (seja ela apresentada em ambientes abertos, fechados, públicos, privados, devidamente preparados ou tomados por improviso) é necessário que o ator e o espectador estejam presentes em um espaço determinado unidos por um acordo tácito.

A delimitação dos conceitos e o estabelecimento do pressuposto me forneceram os parâmetros para analisar as abordagens de Lehmann, Pavis e Masura sobre as mídias no teatro. Se nos referenciarmos pelos conceitos apresentados anteriormente sobre Realidade Virtual e Virtualização no início desse trabalho, onde o primeiro conceito é delimitado pela ciência da computação e da

informação e o segundo pela filosofia, perceberemos que presença virtual só se aplica a arte do teatro quando esta desenvolve um evento inteiramente inserido em uma experiência em ambiente de RV. Masura tenta em sua tese encontrar elementos que unam o teatro à experiência em ambiente de realidade virtual ou que apontem para o desenvolvimento de um possível holodeck teatral, porém os exemplos descritos por ela fragilizavam a relação entre ator e público. Os espetáculos descritos proporcionavam aos membros da plateia uma experiência individual na qual era construída a relação entre o público e os equipamentos ou entre o público e o espaço cênico e não com os atores.

Critiquei o uso do conceito *Virtual* aplicado para descrever ou explicar exemplos de espetáculos que utilizam tecnologias digitais. Nenhum espetáculo citado pelos teóricos abordados neste trabalho promoveu uma experiência imersiva dentro dos moldes dos ambientes em RV. Porém os autores por vezes utilizaram o termo *Virtual* para relatar efeitos que provocavam a sensação de desmaterialização do evento teatral. No entanto, no final da década de 1990, Pierre Levy pautado em Gilles Deleuze propôs uma linha de pensamento convergente entre o conceito filosófico *Virtual* e as recentes noções de espacialidade, desterritorialização e presença descrevendo os vetores da *Virtualização* e da *Atualização*, que ainda hoje é a mais elucidativa.

Seguindo o pensamento de Pierre Levy a respeito da linguagem como virtualização do pensamento, um espetáculo teatral é a atualização do pensamento de seus criadores e ao mesmo tempo a sua própria virtualização porque se atualiza na consciência do sujeito que o usufrui. O teatro é uma ferramenta da linguagem desenvolvida, tal qual a escrita. Entretanto a relação estabelecida entre representação teatral com os atores é mais complexa do que a relação com escritor. Segundo Levy (1996), o ato da escrita se estabelece em uma relação com o possível e o real. O conteúdo a ser escrito existe como uma possibilidade pré-moldada e se realiza no ato de escrever. Já a representação teatral se pauta nos dois mecanismos. De forma que, tentar fazer do teatro uma realidade ou um ambiente virtual ou fazer com que ele construa uma através de seus elementos é um trabalho redundante. Uma representação teatral já traz em si elementos de virtualidade, porque as potencialidades para a sua recriação, reelaboração, além da sua reprodução são imanentes.

Ao analisar separadamente cada elemento do pressuposto e os comparar com os novos conceitos de espacialidade e presença criados a partir das contingências de uma sociedade em rede, formulei as seguintes questões: se teatro é o que ocorre entre ator e espectador, e o espaço cênico é uma ferramenta da encenação para construir seu discurso, qual o nível de presença mínimo para que o vínculo entre ator e espectador se estabeleça e garanta que o evento teatral não se descaracterize?

As duas questões foram abordadas no último capítulo e constatei através dos exemplos descritos que o nível de presença social deve ser o mínimo que garanta a comunicação contínua de maneira que todos os usuários envolvidos se sintam presentes de forma interativa. O exemplo do espetáculo *Fort (ive) Encounter* nos demonstrou isso, entretanto percebi que se faz necessária a presença física de um ator no mesmo lugar onde se encontra a plateia para que seja construído o elo teatral com as demais localidades. Não interessa o número de lugares conectados que compõem o evento teatral, deve haver pelo menos um ator em cada um deles para que a relação com o público local se estabeleça e a partir daí se expanda para as outras localidades. As tecnologias digitais estão possibilitando que o teatro se desenvolva a partir da perspectiva da difusão e redistribuição espacial da cena de forma que o mesmo evento teatral se realize em diferentes espaços físicos.

Outra questão que apareceu ao longo do trabalho foi: o ator precisa ser humano? Pavis (2007) também formula uma pergunta a esse respeito: “A presença de um ser humano num corpo – visível ou invisível – tangível é necessária para que possamos falar de teatro?” (Pavis, 2007, p.185). A origem do teatro se confunde com apresentações quando os personagens eram representados por formas animadas. Porém as palavras *visível ou invisível* que compõem a pergunta de Pavis se aplicam nesta afirmação. No teatro de manipulação de objetos e bonecos, o corpo humano tende a estar invisível, porém se faz presente. No terceiro capítulo quando foram abordados os conceitos de *hiperator* e *ator digital*, apontei que o desenvolvimento das técnicas de programação está permitindo cada vez mais a evolução da inteligência artificial capaz de interagir com o usuário humano ou com o ambiente e simular comportamentos de organismos vivos. Paulo Henrique Dias Costa, Claudio Pinhanez, Pedro Barbosa – artistas e pesquisadores mencionados neste trabalho – desenvolveram experimentos que permitem o ator humano se

relacionar de forma criativa com programas computacionais ou que fazem do programa um agente criativo. E assim como uma marionete encanta sua plateia copiando gestos e ações humanas, certamente os robôs autômatos compartilhando a cena com atores humanos também exercerão seu fascínio.

A sociedade já faz uso dos *hipertextos*, das *hiperimagens*. Acredito que o teatro deva encontrar o seu *hiperteatro*, mesmo que não passe de um modismo, como outros tantos, para que dialogue com o movimento das novas espacialidades comunicativas e que possa estabelecer novas relações com o espectador através dos níveis contemporâneos de presença sem que esteja atrelado a tendência do teatro de imagem das últimas três décadas ou às vídeo-instalações.

Por fim, para que o desenvolvimento da estética do teatro digital aconteça é necessário que o teatro desenvolva suas próprias tecnologias e conteúdos informáticos para a criação de espetáculos. Tal qual fez no Renascimento com o desenvolvimento da maquinaria cênica a partir dos conhecimentos geométricos e matemáticos, no final do século XIX com a utilização da luz elétrica, com as necessidades arquitetônicas de transformação do espaço no século XX. É imprescindível que as produções teatrais incorporem em seus processos, assim como o cenógrafo, o marceneiro e o técnico de luz, o programador computacional que possa construir as ferramentas para o universo próprio do processo de criação artística de um espetáculo teatral.

Os artistas de teatro dispostos a trabalhar com a tecnologia digital já estão promovendo a o desenvolvimento da arte do teatro quebrando paradigmas seculares e abrindo novos horizontes de criação e relação com o público. De acordo com o pressuposto adotado neste trabalho, a arte do teatro não precisa de grandes elementos nem acessórios para se estabelecer, como defendeu Grotowski, entretanto as ferramentas digitais e seu desenvolvimento estão presentes na sociedade contemporânea e estão constantemente transformando comportamentos individuais, sociais e econômicos. Novas condutas culturais estão sendo adotadas e ao incorporar a tecnologia digital na cena, o teatro não está mais que dialogando com a sociedade.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Rodolfo Gonçalves. **Panorama da teatralidade remediada**: reflexão a partir de Play on Earth. 2010. 199 f. Dissertação (Mestrado em comunicação e semiótica). Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

ARAÚJO, Yara Rondon. **Telepresença**: interação e interfaces. São Paulo: EDUC/FAPESP, 2005.

BARBOSA, Pedro. **Alletsator - XPTO.Kosmos.2001**. Disponível em: <<http://www.ufp.pt/staf/pbarbosa/alletsator-web/alletsatorwebmolduraf>>. Acesso em: outubro de 2013a.

_____. **Ciberliteratura, Inteligência Artificial e Criação de Sentido**. Disponível em: <<http://cibertextualidades.ufp.edu.pt/>>. Acesso em: maio de 2013b.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacro e Simulação**. São Paulo: Papyrus, 1999.

BERTOLD, Margot. **História mundial do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

BROOK, Peter. **O Teatro e seu espaço**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1970.

CAFEZEIRO, Edwaldo. **História do Teatro Brasileiro**: um percurso de Anchieta a Nelson Rodrigues. Rio de Janeiro, RJ: EDUERJ, 1996.

COSTA, Paulo Henrique Dias. **Cena Corpo Código**: Imagens e codificações do corpo e da cena. 2011. 118 f. Dissertação (mestrado em artes cênicas). Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2011.

CRAIG, Edward Gordon. **Da Arte do Teatro**. Lisboa: Arcádia, 1966.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. 2. ed., rev. e atual. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

DIAGONAL VIEW. **Robot Actress**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=qF1M7E7Ri2c>>. Acessado em novembro de 2013.

FOLLETO, Leonardo. **O efêmero revisitado**: conversas sobre teatro e cultura digital. São Paulo: Baixa Cultura, 2011.

GIBSON, William. **Neuromancer**. 1984. Disponível em: www.sabotagem.revolt.org. Acessado em abril de 2013.

GRAU, Oliveir. **Arte Virtual: da ilusão a imersão**. São Paulo, SP: SENAC e UNESP, 2007.

GRIGOLO, Gláucia. **O paradoxo do ator-marionete: diálogos com a prática contemporânea**. 2005. 168 f. Dissertação (Mestrado em Teatro). Programa de Pós-Graduação em Teatro do Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC. 2005.

GROTOWSKI, Jerzi. **Em busca de um teatro pobre**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1987.

HISTORY CHANEL - **Inventos da antiguidade: Robôs**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=pN-yn3icnlQ>>. Acessado em outubro de 2013.

LEHMANN, Hans-Thies. **O teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac&Naify, 2007.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LOMBARD, Matthew; DITTON, Theresa. **At the Heart of It All: The Concept of Presence**. Artigo. Department of Broadcasting, Telecommunications and Mass Media Temple University, Filadélfia. Pensilvânia. Disponível em: <<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>>. Acessado em julho de 2013

LOVEJOY, Margot. **Art as interactive communications**. London: Routledge, 2004

MANOVICH, Lev. Novas Mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (org). **O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias**. Apud. São Paulo, SP: SENAC, 2005.

MASURA, Nadja. **Digital Theatre: A “Live” and mediated art form expanding perceptions of body, place and community**. 2007. 451 f. Tese (Doutorado em filosofia). Universidade de Maryland, College Park. 2007. Disponível em: <<http://www.digthet.com/about.htm>>. Acessado em abril de 2013.

MATTOS, Franklin de. A querela do teatro no século XVIII: *Voltaire, Diderot e Rousseau*. In: **Revista o que nos faz pensar** N° 25, agosto de 2009. Disponível em: <http://www.oquenofazpensar.com/adm/uploads/artigo/a_querela_do_teatro_no_seculo_xviii:_voltaire,_diderot,_rousseau/25_2_Franklin_Querela_do_teatro.pdf>. Acessado em novembro de 2013.

MOURA, Leonel. **RUR: o nascimento do robô**. Disponível em: <http://www.leonelmoura.com/rur_pt.html>. Acessado em novembro de 2013.

NATIONAL BUILDING MUSEUM. **Reinventing the Globe: A Shakespearean Theater for the 21st Century**. Exhibition script Washington DC – EUA, 2007. Disponível em: <http://nationalbuildingmuseum.net/pdf/Exhibition%20Script_WEB2.pdf>. Acessado em setembro de 2013

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos**. São Paulo. Perspectiva, 2003.

_____. **A encenação contemporânea**. São Paulo. Perspectiva, 2007a.

_____. **Dicionário de teatro**. 3. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2007b

PINHANEZ, Claudio. **Computer Theater**. Massachusetts. M.I.T Media Laboratory Perceptual Computing Section Technical Report, 1996. Disponível em: <http://www.research.ibm.com/people/p/pinhanez/cp_publications.htm>. Acessado em: abril de 2013.

_____. **"It / I" : A Theater Play Featuring an Autonomous Computer Character**. Massachusetts. M.I.T Media Laboratory Perceptual Computing Section Technical Report, 2002. Disponível em: <http://www.research.ibm.com/people/p/pinhanez/cp_publications.htm>. Acessado em: abril de 2013.

ROUBINE, Jean-Jaques. **A linguagem da encenação teatral**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1982.

_____. **Introdução às grandes teorias do teatro**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

SUPER INTERESSANTE. **Teatro de Robôs**. São Paulo: Abril, maio de 2013. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/cultura/teatro-robos-748370.shtml>>. Acessada em novembro de 2013.

UBERSFELD, Anne. **Para ler o Teatro**. São Paulo. Perspectiva, 2005.

VALERIO NETTO, Antônio; MACHADO, Liliane dos Santos; OLIVEIRA, Maria Cristina Ferreira. **Realidade Virtual: definições dispositivos e aplicações**. São Paulo: Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação. Disponível em: <http://www.de.ufpb.br/~labteve/publi/2002_reic.pdf>. Acessado em julho de 2013.