

**Universidade Federal da Paraíba
Centro de Informática
Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes**

Aluizio Cavalcanti Guimarães Filho

Subjetividade e Representação: O Olhar Mediado no Ciberteatro

**João Pessoa - PB
Dezembro / 2017**

ALUIZIO CAVALCANTI GUIMARÃES FILHO

Subjetividade e Representação: O Olhar Mediado no Ciberteatro

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes (PPGCCA) da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Computação, Comunicação e Artes, na linha de pesquisa Mídias em Ambientes Digitais.

ORIENTADOR: PROF. DR. ED PORTO BEZERRA

COORIENTADOR: PROF. DR. JOSÉ AMÂNCIO TONEZZI RODRIGUES PEREIRA

João Pessoa – PB
Dezembro/2017

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

G963s Guimarães Filho, Aluizio Cavalcanti.
 Subjetividade e representação: o olhar mediado no ciberteatro
 / Aluizio Cavalcanti Guimarães Filho. - João Pessoa, 2017.
 165 f. : il.

Orientador: Ed Porto Bezerra.
Coorientador: José Amâncio Tonezzi Rodrigues Pereira.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CI

1. Informática. 2. Ciberteatro. 3. Ciberformance. I. Título.

UFPB/BC

ALUIZIO CAVALCANTI GUIMARÃES FILHO

Subjetividade e Representação: O Olhar Mediado No Ciberteatro

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Computação, Comunicação e Artes, na linha de pesquisa Mídias em Ambientes Digitais.

A banca considera o presente Trabalho Final: Aprovado.

Data: 11/dezembro/2017.

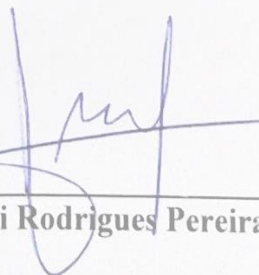


Prof. Dr. Ed Porto Bezerra– UFPB

Prof.^a. Dr.^a. Naira Neide Ciotti – UFRN



Prof. Dr. Lincoln David Nery e Silva – UFPB



Prof. José Amâncio Tonezzi Rodrigues Pereira – UFPB

*Dedico este trabalho aos meus amados avós Luiz Vieira e
Miguel Guimarães.*

AGRADECIMENTOS

Aos professores Tiago Maritan, Carlos Eduardo Batista, Liliane Machado, Marcos Nicolau, Alexandre Magno, Edna Brenand e Valdecir Becker;

A Amazile, por entender a ausência de minha presença e a presença de minha ausência;

Aos meus pais e irmãos, pela força e entusiasmo;

Aos sobrinhos Íris, Sophia (Bolinha Perigosa), Júlio (Olho Marrom), Pedro (Catô), Iara, Ana, Camila, Isabela, Bia e Gabriel... por me darem vida e alegria;

Aos amigos Rildo, Melânia, Eleni e Lamarck (*in memoriam*) meus principais críticos e constantes orientadores;

Aos compaheiros do Agnideva por entenderem minhas faltas (longa vida ao Black Metal);

A professora Clara Gomes, pela atenção e disponibilidade;

Ao Professor, Fahrudin Salihbegovic pela atenção e ajuda;

Aos professores Naira Ciotti, Lincoln David e Guilherme Shulze, pela presteza e inúmeras contribuições a este trabalho;

A Eva e George, por nunca se separarem de mim.

A Monga e Sapão, pela paciência e companheirismo.

A Ruan Palmeira, por toda paciência, envolvimento e apoio técnico;

A Daniel Macedo, secretário da Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes, por sua constante disponibilidade e excelência no trabalho desenvolvido.

Aos atores e amigos Naira Misa e Bertrand Araujo, pelo incomensurável talento e confiança;

Ao grupo de pesquisa Teatro: Tradição e Contemporaneidade – Núcleo Cena e Contágio do qual faço parte e bebo de diversos saberes;

A primeira turma do Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes da UFPB: Luna, Eli, Guilherme, Leo, Amílcar, Daniel, Felipe, Alia, Divaldo e Amanda

Aos amigos João Neto, Augusto e Nathan pelos conselhos e audição

Aos Colegas da Unidade Acadêmica de Arte e Mídia – Universidade Federal de Campina Grande;

Aos meus orientadores Ed Porto e José Tonezzi... amigos para toda vida!

*A magia é a arte ou a ciência de causar
mudanças com a força de vontade.*

Aleister Crowley

RESUMO

O presente trabalho, fundamentado na multi e interdisciplinaridade, consiste em configurar um conjunto de artifícios teóricos, técnicos e tecnológicos, visando incrementar o olhar do espectador do Ciberteatro. A partir desta conformação, o intuito é possibilitar novos olhares, construções cênicas, poéticas e narrativas, compondo assim estratégias inovadoras que facilitem a imersividade ao espectador do Ciberteatro, da ciberformance e de outras artes da cena no ciberespaço. A partir de observações, experimentações e pesquisa bibliográfica, discute-se a possibilidade de uma solução mesclando o conceito de ciborgue com princípios da fotografia cinematográfica e, com isto, criando Ciborgues Ópticos que funcionem como instrumentos de interface para o espectador em sua relação para com as ações que se dão em cena. Para que este trabalho fosse efetivamente colocado em prática, criamos um *sistema (Personal Switcher)* que facilitou a interação do *ciberespectador* com a obra, elevando-o a condição de interator e produtilizador. Busca-se perceber até que ponto este cenário pode colaborar para o surgimento de diferentes recursos narrativos e estéticos, assim como outras condições de imersividade, voltados ao Ciberteatro e a outras artes da cena no ciberespaço.

Palavras-chave: Ciberteatro, Ciberformance, Imersividade, Ciborgue; Produtilizador

ABSTRACT

The present work, based on multi and interdisciplinarity, consists of setting up a set of theoretical, technical and technological artifices, aiming to increase the view of the spectator of the cyberatre. From this conformation, the intention is to enable new looks, scenic, poetic and narrative constructions, thus composing new strategies that facilitate immersiveness to the spectator of cyberatre, cyberformance and other arts of the scene in cyberspace. Based on observations, experiments and bibliographical research, the possibility of a solution mixing the concept of cyborg with principles of cinematographic photography and, by means of this, creating Optical Cyborgs that function as interface instruments for the spectator in his relation with the actions that take place on the scene. For this work to be effectively put into practice, we created a software [Personal Switcher] that facilitates the interaction of the cyberspecter with the work, elevating it to the condition of interactor and producizador. It seeks to understand the extent to which this scenario can contribute to the emergence of new narrative and aesthetic resources, as well as other conditions of immersiveness, aimed at the cyber theater as well as other arts of the scene in cyberspace.

Keywords: Cybertheater, Ciberformance, Immersivity, Cyborg, Producer

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Capítulo 1

Figura 1 – Pollock e sua <i>Drip Painting</i>	36
Figura 2 – Obra de Richard Hamilton, <i>Just wath is it that makes today's done so different, so appealing</i>	38
Figura 3 – Obra de Lichtenstein, Pincela, 1965.	39
Figura 4 – Priscila Davanzo atuando na performance: “As vacas comem duas vezes a mesma comida”.	43
Figura 5 – Stelios Arcadioun, vulgo Sterlac, e sua orelha implantada.....	44
Figura 6 – A mulher que não é b.b. (1971) de Waldemar Cordeiro.....	46
Figura 7 – Ciberformance no Up Stage.....	48
Figura 8 – Categorização das artes cênicas quanto ao uso da tecnologia principal com Ênfase nos últimos 50 anos Ano, tecnologia principal, espetáculo	53
Figura 9 – <i>Polycran</i> de Svoboda.	63
Figura 10 – <i>Oedipus the codebreaker, Studio for Eletronic Theatre</i>	72
Figura 11 – Grupo Teatro Para Alguém.	77
Figura 12 – Grupo Phila 7, espetáculo Código Aberto.	78
Figura 13 – Grupo SET – <i>Studio for Eletronic Theatre</i> , espetáculo <i>We</i> (2016).	79
Figura 14 – <i>Miracle Theatre</i> , espetáculo <i>Esperando Godot</i> (2013).	80
Figura 15 – <i>New Paradise Laboratories</i> , espetáculo <i>Extremely Public Dialogue os Privacy</i>	81
Figura 16 – <i>Inori</i> : Performance em dança com mapeamento de projeção facial.	82
Figura 17 – Grupo <i>Talking Birds</i> e a ferramenta inclusiva <i>The Difference Engine</i>	82

Figura 18 – <i>Die Unterhaltung</i> : Instalação participativa de Merche Blasco.	83
---	----

Capítulo 2

Figura 19 – Representação do Terceiro Olho, feita no século XVII pelo alquimista Robert Fludd, simbolizando a conexão com os planos elevados.	101
--	-----

Figura 20 – Representação do Ciborgue Ótico Vampirizado, com uma câmera “implantada” [Terceiro Olho] – ator ou espectador componente da Plateia Interface.	102
---	-----

Figura 21 – Ator Utilizando o Terceiro Olho e o adereço utilizando o mesmo recurso sw câmera subjetiva.	104
--	-----

Figura 22 – Cabo <i>OTG</i>	106
-----------------------------------	-----

Figura 23 – Esquema de transmissão com quatro câmeras e o o <i>Personal Switcher</i>	108
---	-----

Figura 24 – Esquema de transmissão do áudio da Plateia <i>Interface</i> (modelo <i>plus</i>).	105
---	-----

Figura 25 – Representação do ciberespectador em momento interativo e imersivo de escolha do olhar.....	110
--	-----

Capítulo 3

Figura 26 – Protótipo do Personal Switcher configurado para três câmeras.....	115
---	-----

Figura 27 – Detalhe da Atriz Naiara Misa com a câmera implantada.....	116
---	-----

Figura 28 – Detalhe da Atriz Naiara Misa enquanto Ciborgue Ótico Vampirizado.	113
--	-----

Figura 29 – Planta Baixa do Ambiente do Experimento.....	119
--	-----

Figura 30 – Anúncio/Convite referente a apresentação do dia 22 de setembro de 2017.	122
--	-----

Figura 31 – <i>Case</i> para proteção dos contatos.	124
--	-----

Figura 32 – <i>Webcam</i> utilizada no experimento toda blindada e com seus contatos protegidos com cola quente de silicone.	125
---	-----

Figura 33 – <i>Case</i> afixado nas costas da atriz.....	125
--	-----

Figura 34 – Anúncio/Convite referente a apresentação do segundo dia .	126
Figura 35 – Anúncio/Convite referente a apresentação do terceiro dia.	128
Figura 36 – Tela Capturada: Personal Switcher e o ator Bertrand Araujo.	129
Figura 37 – Perfil escolar da ciberplateia.	131
Figura 38 – Perfil da ciberplateia quanto a utilização de equipamentos computacionais e sonoros.	132
Figura 39 – Classificação da Obra-experimento “Ser e Não Ser” Como uma obra de Ciberteatro.	133
Figura 40 – Quanto a usabilidade: identificação de recurso interativo a partir do Personal Switcher	134
Figura 41 – Quanto a usabilidade: identificação de recurso interativo a partir do Personal Switcher.....	134
Figura 42 – Quanto a relação <i>ciberespectador</i> e a obra-experimento: o <i>ciberespectador</i> sentiu-se produtilizador?..	135
Figura 43 – Quanto ao <i>streaming</i> alguma descontinuidade na recepção de um dos quatro fluxos?..	136
Figura 44 – Quanto a imersividade: o uso das câmeras subjetivas, dos Ciborgs Ópticos Vampirizados e a possibilidade de ver através de todos estes elementos, facilitam uma condição imersiva.....	136
Figura 45 – Há diferença entre a experiencia com Ciberteatro, aqui representado pela obra-experimento Ser e Não Ser, e obras do universo videográfico e cinematográfico?..	137

Apêndice A

Figura 46 – Ilustração do crânio de Yorick. “A cena da exumação de Yorick”, segundo Eugène Delacroix.	156
Figura 47 – Ilustração do crânio de Yorick.	158

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – A relação entre o Teatro Total, computador multimídia e o Ciberteatro.....	68
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

API – *Application Programming Interface*
CSS – *Cascading Style Sheets*
FHD – *Full Hight Definition*
HD – *Hight Definition*
HTML5 – *HyperText Markup Language*
IDE – *Integrated Development Environment*
IRC – *Internet Relay Chat*
LAVID - *Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital*
MPEG-4 – *Moving Picture Experts Group*
MUD – *Multi Users Dangeours*
OTG – *On The Go*
PNG – *Portable Network Graphics*
RTMP – *Real Time_Messaging_Protocol*
RTSP – *Real Time Streaming Protocol*
SET – *Studio for Eletronic Theatre*
SD – *Standard Definition*
UFPB – *Universidade Federal da Paraíba*
USB – *Universal Serial Bus*
VGA – *Video Graphics Array*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	19
OBJETIVOS	22
Objetivo Geral	22
Objetivos Específicos.....	22
Motivação	22
Hipótese	24
Contribuição	26
Organização do Trabalho	29
CAPÍTULO 1 - FUNDAMENTAÇÃO	32
1.1 Considerações Iniciais	32
1.2 Arte Contemporânea.....	33
1.2.1 Performance.....	40
1.2.2 Ciberformance	47
1.3 Teatro e Tecnologia	49
1.3.1 As artes cênicas e as novas tecnologias nos séculos XX e XXI: uma breve perspectiva categórico-histórico-tecnológica	52
1.3.2 Teatro, ciberespaço e digitalização	60
1.3.2.1 Artemídia.....	75
1.3.3 Estado da Arte.....	76
1.4 Considerações finais	83
1.5 Conclusão do Capítulo 1	85
CAPÍTULO 2 - METODOLOGIA E MÉTODO	87
2.1 Apresentação	87
2.1.1 Fase Exploratória	89
2.1.2 Escolha do Tema	90
2.1.3 Indicação dos Problemas.....	91
2.1.4 Apresentação do arcabouço teórico	94
2.1.5 Campo de observação, amostragem e representatividade qualitativa	94
2.1.6 Coleta de dados	95
2.2 Definição do Ambiente do Experimento.....	96
2.2.1 A Câmera Subjetiva e o Ciborgue Óptico	97
2.2.2 Ciborgues Ópticos Vampirizados, a Plateia Interface, a Representação da Subjetividade e o Olhar Mediado.....	98
2.2.3 Personal Switcher para Ciberteatro e ciberformance	104
2.2.4 Plateia Interface	111
2.3 Conclusão do Capítulo 2	112
CAPÍTULO 3 - PREPARAÇÃO, MONTAGEM E AVALIAÇÃO DA OBRA- EXPERIMENTO	114
3.1 Preparação para o experimento	114
3.2 Montagem da obra-experimento: “Ser e Não Ser!” (baseada em fragmento da peça Hamlet)	117
3.2.1 Pré-produção	118
3.2.2 Produção/Encenação da obra-experimento	120
3.2.2.1 O 1º dia – 22 de setembro de 2017	121

3.2.2.2 O 2º dia – 29 de setembro de 2017	126
3.2.2.3 O 3º dia – 04 de outubro de 2017	127
3.3 Análise dos Dados	130
3.4 Conclusão do Capítulo 3	139
CAPÍTULO 4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS E PERSPECTIVAS	141
4.1 Considerações Finais	141
3.5 Perspectivas	148
APÊNDICE A “SER E NÃO SER!”	157
ANEXO A A RECEITA DE UMA OBRA DE ARTE	159
ANEXO B TRECHO DO LIVRO NEUROMANCER, DE WILLIAN GIBSON.....	160
ANEXO C MANIFESTO FUTURISTA	161
ANEXO D DEPOIMENTO DA ATRIZ NAIARA MISA	163

INTRODUÇÃO

Contexto

As artes, desde o advento da Internet, vêm dialogando e se utilizando das novas características e possibilidades ofertadas por este meio, fazendo surgir um conjunto de novos fenômenos. Esta relação inicia-se quase que imediatamente ao advento da rede mundial de computadores e vem, desde então, passando por uma série de mudanças, igualmente ao meio.

Deste novo relacionamento, nasce um outro campo, em dependência e diálogo com o ciberespaço e com as novas tecnologias. Hoje, no citado ciberespaço, existem manifestações artísticas de, praticamente, todas as linguagens, e, conseqüentemente, as artes da cena também se fazem presentes e buscam dialogar e desenvolver-se neste, ainda novo, meio.

Tratamos, nesta dissertação, intitulada “Subjetividade e representação: o olhar mediado no Ciberteatro”, de um estudo para as artes da cena em diálogo direto com as mais diversas manifestações contemporâneas, buscando, a partir de variados teóricos e pesquisadores que nos guiam, entender a condição desta arte efêmera e propor, a partir de uma visão fundamentada na multi e interdisciplinaridade, reflexões e sugestões para contribuir com seu desenvolvimento, (mesmo que de maneira não tão aprofundada como gostaríamos), entendendo e ressaltando que não há condições de tamanho aprofundamento durante o curto período de um mestrado.

Nossa proposta nasce de uma abordagem inter e transdisciplinar, apoiando-se na tríade que alicerça seus fundamentos: Computação, Comunicação e Artes. Objetivamos, a partir destes três condutores, interferir no olhar da plateia que assiste aos espetáculos e às performances através da Internet, denominada pelo neologismo: *ciberplateia*. Oferecendo-lhes alternativas ao ato de assistir aos espetáculos ou às performances, ou ainda, outras artes da cena que existam e possam vir a existir neste meio.

Com a realização desta pesquisa, que é resultado de nossa prazerosa incursão pelo Programa de Pós-graduação em Computação, Comunicação e Artes, da Universidade Federal da Paraíba, propomos o advento de atores e espectadores ciborgues, que se farão *ciborguizados* a partir da *implantação* de câmeras na região entre as sobrancelhas, também conhecida como Terceiro Olho. Estes ciborgues terão seus olhares vampirizados, remotamente, por *ciberespectadores* que comporão a já citada ciberplateia. Com esta estratégia buscaremos solucionar o problema que nos

provoca: como facilitar e proporcionar uma condição imersiva e livre de escolha para o olhar do *ciberespectador*?

Para que este trabalho fosse efetivamente colocado em prática, criamos um sistema para a interação do *ciberespectador* com a obra, algo análogo a uma mesa de corte pessoal (em referência às mesas de corte e edição utilizadas em transmissões de audiovisual ao vivo), tirando-o da inércia e passividade e elevando-o à condição de alguém que, interativamente, não apenas utilize, mas que também produza, o produtilizador.

Pretendemos assim, modificar a condição da ciberplateia, levando-a a olhar onde, até então, nunca antes ela foi capaz... olhar através do ator, de um adereço cênico ou de uma plateia presencial e que se faz também de interface àquela que remotamente e vampirescamente por ela assiste. Ressaltamos ainda que estas mudanças propostas têm implicações estéticas, portanto, a partir de uma obra-experimento, vivenciamos as implicações que esta proposta traz para nós que assumimos o papel de artista-pesquisador, para os atores envolvidos e para as plateias que farão parte do processo, seja presencialmente ou remotamente.

Partindo de fundamentos do teatro, principalmente em respeito à origem etimológica da palavra, o “lugar de onde se vê”, e cibernético: a ciência do controle – sugerimos dar ao seu espectador a condição de controle ao que deseja olhar. Portanto, encontramos no termo Ciberteatro a melhor forma de denominarmos a linguagem em que sugerimos os fenômenos propostos, entendendo que estas mesmas propostas também poderão ser voltadas às *ciberperformances*, às danças telemáticas e a outras linguagens da Artemídia, respeitando, logicamente, suas especificidades.

Um dos objetivos desta nossa proposta é trabalhar com *software* livres ou gratuitos, e apresentar um formato de configuração para “ciberteatralizar” grupos de teatro ou *performers* e fazer com que eles também se desenvolvam/habitem na/a rede mundial de computadores e experimentem as possibilidades deste meio, da ubiquidade, das não distâncias e dos não lugares, das fronteiras contemporâneas e as consequências disso nas narrativas, na estética e nas conduções performáticas.

Para que pudéssemos ciborguizar estes atores, desenvolvemos uma estratégia utilizando *webcams* e *smartphones*, que transmitem por *streaming*, enquanto o sistema que desenvolvemos busca estas imagens e as apresenta convergidas em um mesmo ambiente midiático para o *ciberespectador*, através de um ladrilho que, a partir de cada escolha, faz com que ele troque a imagem advinda de uma das câmeras. Consequentemente, ele toma posse de um novo olhar, através

de um dos elementos que compõe a cena, seja de um ator *ciborgue*, de um elemento cênico ou de um espectador presencial e também *ciborguizado*.

Obviamente, estas câmeras serão distribuídas e suas imagens serão disponibilizadas a partir de uma decisão de cunho artístico, seja por escolhas narrativas e/ou estéticas.

Nosso projeto faz parte da linha de pesquisa Mídias em Ambientes Digitais, pois objetiva produzir e gerar conhecimento no campo das mídias em ambientes digitais, focando a partir da convergência midiática, em que favorecemos o surgimento de uma *hiperfície*, podendo interferir na produção cultural contemporânea, ao fazer uso de um diversificado conjunto de saberes organizados e estrategicamente agrupados de forma interdisciplinar para articular, a partir de fundamentos do audiovisual, em conjunto com outras matérias, a constituição de ferramentas, análises e problematizações a serviço de um tipo de arte na rede mundial de computadores.

Ressaltamos, ainda, que este mesmo projeto também flerta com a linha de pesquisa Arte Computacional, por uma consequência lógica, pois, através das artes da cena, propomos desenvolver, cientificamente, processos e interfaces para com as mídias digitais. Dessa forma, através de novas tecnologias, por meios computacionais, constituímos ferramentas que interferirão diretamente no processo criativo e, conseqüentemente, nas novas formas de discursos estéticos e interativos que surgirão com sua implementação.

OBJETIVOS

Objetivo Geral

- Compor uma alternativa técnica, tecnológica e artística que proporcione uma maior liberdade ao olhar do *ciberespectador*.

Objetivos Específicos

- Conceituar um modelo de recurso cine-videográfico a serviço de uma narrativa ciberteatral;
- Montar uma obra-experimento;
- Proporcionar uma maior condição de imersividade ao Ciberteatro;
- Desenvolver um sistema para facilitar a escolha do olhar do usuário elevando-o a condição de *interator* e *produtizador*.

Motivação

Devido ao passar do tempo e com a diversidade de experiências e experimentações, vislumbramos a necessidade de ir além do teatro ou do cinema convencionais. Então fomos apresentados a um tipo de teatro que era elaborado para ser transmitido pela rede mundial de computadores. Algo que inicialmente nos assustara, pois fomos “educados” a entender que teatro é “ao vivo” e na nossa frente, aquilo que é transmitido não é teatro, como também o que é filmado.

Parecia-nos que a efemeridade só existiria se fosse *in loco*. Procuramos melhor entender o que seria este teatro pela Internet e logo nos deparamos com variadas formas e diversos nomes, não apenas nos confundindo, como também dificultando. Percebermos o que era aquela manifestação artística que se propunha a ser teatro, mas que, ao mesmo tempo, necessitava de todo o conjunto de *expertise*, estética e técnica, advindas das linguagens cinematográficas e videográficas.

Observamos no decorrer de nossas incursões, enquanto *ciberespectadores*, que aquele teatro, a nós ofertado, desrespeitava ou ia de encontro a alguns elementos inerentes ao teatro analógico.

Destes elementos, o que mais nos chamara atenção era a condição de engessamento aplicada ao nosso olhar. O que fazer para ver o que a equipe não queria nos mostrar? Que teatro é este que nos apresenta uma forma de observá-lo idêntica a um filme ou a uma TV? Como conceber um teatro para a Internet sem que haja uma preocupação, legitimamente teatral, para com a composição de captura de suas imagens, e o melhor: uma estrutura videofotográfica a serviço deste teatro?

Neste universo que a cada peça (*ciber*) teatral melhor se descortinava, víamos que nada estava consolidado, e conseqüentemente, haviam inúmeras carências técnicas, teóricas e estéticas.

Das carências e também de nossas observações surgiram aflições, pois, a nosso ver, vislumbramos, hipoteticamente, uma condição problemática que distanciava o *ciberespectador* daquelas experiências teatrais. Este problema suscitou uma inquietação e um conjunto de questionamentos que apontaram para um que bem resume todas estas inquietudes: o que fazer para proporcionar ao *ciberespectador* alguma possibilidade de liberdade, de desenclausuramento ao seu olhar?

A partir deste rápido panorama, apresentamos a matéria prima que nos levou a compor nossa motivação e, desta, surgiram os compromissos de tentar contribuir para com o teatro e a performance que acontecem na rede mundial de computadores. Buscando a partir de sua condição dependente de um conjunto de já traçadas táticas de composição cine-videográfica, em que a inércia de quem o utiliza o distancia da liberdade daqueles que já experimentaram o teatro analógico e os aproxima à condição das plateias do cinema e da televisão, procuramos possibilitar outras condições, buscando com isso, favorecer a liberdade ao olhar do *ciberespectador*.

Partimos para compor um conjunto hipotético de possíveis soluções, caracterizados pela transversalidade proposta e ofertada pela pós-graduação que estamos inseridos, alicerçados de observações e construções multi e interdisciplinares, para alcançar os resultados esperados e que não se fazem estanques em si, pois suscitam novos olhares sobre o objeto, novos diagnósticos e novos problemas e possíveis novas hipóteses. Dessa forma, constituindo novas motivações para trabalhos futuros em consequente proceguimento desta pesquisa.

Com isso, a partir das propostas aqui expostas, iniciamos um percurso voltado a lapidar, técnica, tecnológica, estética e artisticamente esta manifestação recém-nascida e ainda carente por contribuições das mais diversas áreas possíveis.

Entendemos que, para isto, muitos outros capítulos deverão ser escritos de inúmeros possíveis outros trabalhos que no futuro possamos abordar, revisitar e dar continuidade ou ainda

observar a partir de outros pesquisadores que busquem, a partir deste pequeno passo dado, também incursionar pelo universo resultante do somatório das artes cênicas com *bits* e *bytes*.

Destes inúmeros nichos vazios que se constituem, disponíveis para serem preenchidos pelas mais diversas disciplinas e saberes hoje ofertados e que ainda estão por vir, possamos vislumbrar um Ciberteatro com mais possibilidades imersivas e uma *ciberplateia* com mais autonomia na sua relação para com estas futuras e vindouras obras.

Hipótese

A questão de pesquisa que orienta este trabalho nasceu da observação de variados fenômenos classificados como Ciberteatro, tanto no ciberespaço quanto no decorrer de nossa revisão bibliográfica. Ela consiste na identificação da limitação do olhar do *ciberespectador* e, possivelmente, no consequente entrave à sua condição imersiva e catártica na relação para com a obra cênica. Nesta série de observações identificamos que, para que se exista o Ciberteatro, este deverá, diferentemente do teatro analógico, recorrer a soluções do campo da cinematografia e da videografia, pois este não existe sem que ele seja digitalizado e, para isso, uma câmera é fundamental neste processo. Mas esta câmera que o observa atende às necessidades de quem? Do diretor? Do *camera-man*? De alguém, mas muito dificilmente do *ciberespectador* que, assim como no cinema e no vídeo, tem a condição não iterativa no seu ato de ver, em outras palavras, o observar, ação tão autônoma e liberta, presente no espectador do teatro analógico, não foi encontrado em nossas buscas pelo universo do Ciberteatro. Neste, o seu espectador não decide o que ver, nem tem, ressaltamos que não encontramos em nossa pesquisa até então, uma mínima condição tecno-artístico-tecnológica que lhe ofereça alguma escolha, pois assim como no cinema e no vídeo, sua condição é de, passivamente, se colocar à frente do monitor e se “relacionar” com a obra.

Entendemos que não proporcionar nenhuma condição de escolha ao olhar do *ciberespectador*, é uma característica que muito distancia o Ciberteatro do teatro analógico e da essência deste teatro, limitando o *ciberespectador* a uma condição análoga ao espectador de vídeo e cinema. Com isso, se reforça ainda mais a característica desta *ciberplateia* por consequência de uma condição proporcionada pela necessidade de uso de recursos videocinematográficos para a

transmissão, reforçando o senso comum, ainda presente no meio artístico, de que teatro filmado ou transmitido, ou não é teatro ou é infinitamente menor, como assim a maioria compreende.

Elencamos como metodologia a Pesquisa-Ação (Thiollent, 1986) melhor detalhada no Capítulo 2 (p. 77) e esta tem como uma de suas características a possibilidade de não obrigatoriedade na concepção de hipóteses e ainda de, ao se buscar a constituição destas, utilizá-las como diretrizes muito mais do que normatizações.

Muitos autores consideram que na Pesquisa-Ação, não se aplica o tradicional esquema: formulação de hipóteses/coleta de dados/comprovação (ou refutação) de hipóteses. Este esquema não seria aplicável nas situações sociais de caráter emergente, com aspectos de conscientização, aprendizagem, afetividade, criatividade, etc. (THIOLLENT, 1986, p. 33).

Apesar da não obrigatoriedade, levantamos a hipótese de que: se oferecermos ao *ciberespectador* uma condição de escolha ao seu olhar, e fazê-lo olhar a partir de variados pontos de vistas presentes na ação cênica, maior será a construção de um solo fértil à imersão.

A formulação de hipóteses (ou de quase-hipóteses) permite ao pesquisador organizar o raciocínio estabelecendo “pontes” entre as ideias gerais e as comprovações por meio de observação concreta. (THIOLLENT, 1986, p. 35).

Para tanto, propomos a criação de um sistema que organize, numa mesma tela, as variadas imagens transmitidas e componentes de uma mesma obra; a criação de atores Ciborgues Ópticos que terão seus olhares vampirizados pelo *ciberespectadores*; uma Plateia *Interface* que também possua esses mesmos constituintes; e a possibilidade de observar a partir de objetos e adereços cênicos. Com isso, daremos prosseguimento à tradição do olhar e a sua liberdade no teatro, acrescentando uma condição só possível graças aos recursos tecnológicos à nossa disposição, que é olhar através do ponto de vista dos atores e dos objetos, condição esta só factível a partir de uma composição cinematográfica e videográfica a serviço do Ciberteatro. Esta hipótese nasce da consequente observação e passeio pela bibliografia que fundamenta esta pesquisa, vale ressaltar que:

No contexto que nos interessa, a formulação de hipótese não é necessariamente de forma causal entre os elementos ou variáveis consideradas. Não se trata de querer mostrar que X determina Y. Para fins descritivos, a hipótese qualitativa é utilizada para organizar a pesquisa em torno de possíveis conexões ou implicações não-causais, mas suficientemente precisas para estabelecer que X tem algo a ver com Y na situação considerada. (THIOLLENT, 1986, p. 56).

Portanto, fundamentamos nossa hipótese a partir da Pesquisa-Ação (Thiollent, 1986), entendendo que, mesmo que não se configurem causais, apresentam-se enquanto elementos

conectivos e possivelmente implicativos, atendendo aos objetivos deste trabalho e em consonância com os problemas elencados.

Contribuição

Entendemos que, a partir deste estudo, reconhecendo que este necessita de mais tempo e debruçamento sobre as questões envolvidas, e que direta, ou indiretamente, também depende de uma necessária revisitação à prática artística, observando severamente algumas questões técnicas e tecnológicas e, ainda, na ocasião de seu retorno, buscar dialogar e conjugar novas construções teóricas a partir destas que nos subsidia e que, naturalmente, nos faz entender a importância de ressaltar a incompletude daquilo que aqui foi sugerido, apontado, ventilado, mas que, por não ser foco deste trabalho e pelo escasso tempo, não nos permiti focá-los, registramos aqui suas existências e melhor determinaremos os possíveis trabalhos futuros que vislumbramos a partir deste pequeno passo dado nas quando então dissertarmos sobre estes em nossas considerações finais.

É importante compreender que estas práticas artísticas e as já citadas construções teóricas, estão suscetíveis a possíveis mudanças ou incorporações de novos posicionamentos que nascem, não apenas à luz deste simples estudo, mas também do amadurecimento deste em sua relação a também necessárias e diversificadas práticas, como também para com o aprofundamento de nosso diálogo com o campo teórico que a cada nova abordagem e a cada nova visita se descortina de forma diferente.

Quando partimos de uma distinta relação que é consequente de novas absorções, nós enquanto artistas-pesquisadores numa tentativa de participar de uma relação íntima entre arte e tecnologia, relação esta em que nenhum destes personagens são estanques em si, ou chegaram a uma verdade inalterável ou absoluta, estão ambos em uma fase legítima de mudanças das mais diversas e das mais improváveis, pois, às artes, assim provém determinados caminhares, não tão previsíveis, e quando estes caminhos nascem da combinação do “movimento” destas duas disciplinas e universos que em nobres momentos interdisciplinam-se num espetáculo de rara beleza em que, seu resultado é o nascimento de tão rico conteúdo e forma, que sugere muito mais que apenas bipolarizações no seu observar, catalogar, interferir e relacionar, buscando nas mais diversas disciplinas e suas combinações a melhor forma de abordá-las.

Ressaltamos que esta nossa certeza de transitoriedade, de constantes mudanças, de possibilidades outras de aplicação e de lapidação fazem parte deste universo em que este estudo está inserido e que é o resultado da fusão das novas tecnologias com as artes contemporâneas. Nesse caso, nos sentimos na obrigação de ressaltar que, quando o assunto é arte contemporânea, tanto o objeto quanto o observador estão em constantes mudanças.

Mesmo com as limitações das quais somos cientes, entendemos que favorecemos ao amplo universo da artemídia, um conjunto de artifícios e possibilidades que, na ocasião de sua implementação, utilizando, logicamente, as novas plataformas midiáticas, configuraremos uma prática que vai além de uma simples réplica dos fazeres artísticos analógicos.

Não nos limitamos apenas à transmissão de uma performance ou de um esquete ciberteatral, procuramos, através da digitalização e sua consequente possibilidade de ofertar ao *ciberespectador* algum nível de escolha em seu olhar a partir de pontos de vista não possibilitados anteriormente em outros formatos de teatro, inclusive analógico, uma forma de contribuir a este universo que se materializa.

Entendemos, com isso, que iniciamos uma outra compreensão, abordagem e interferência com relação a este ambiente e a estas linguagens, e nos colocamos, apenas neste ponto, antagônico ao pensamento da pesquisadora *Ditzer*, quando afirma que

*As novas mídias servem como meios úteis de comunicação; Mas ainda não houve transformação ou exploração artística neste contexto. A arte da Performance nestas redes é "analógica" [Tradução nossa]*¹ (DITZER, 2015, p. 814)

Propomos, a partir de nossa já exaustiva apresentação, contribuir para com as artes teatrais e performáticas, que se valem do ciberespaço, com um conjunto de recursos técnicos, tecnológicos e artísticos, em que, a partir destes, possamos favorecer aos praticantes destas artes, recursos que influenciarão nas suas narrativas e na experiência daqueles que navegarão nos seus empreendimentos artísticos ofertados.

É a partir da configuração de uma Câmera (ver p. 93) e do Ciborgue Óptico (ver p. 23), das possibilidades do *ciberespectador* observar a partir destes ciborgues atuantes/ performativos ou enquanto formadores de plateias interfaciais, tendo em mãos um *sistema* por nós desenvolvido, e que proporciona a este *ciberespectador* um posicionamento antagônico à passividade característica daqueles que se defrontam com obras audiovisuais projetadas ou condicionadas a écrans, excetuando os *gamers* e os filme-jogos.

¹ The new media serve as useful means of communication; but as yet there has been no artistic transformation or exploitation in this context. Performance art in these networks is 'analogue'. (DITZER, 2015, p. 814)

A partir do *Personal Switcher* (ver p.100), o *ciberespectador* escolhe como observar a cena ou a performance, seja pelo olhar do ator/performer, da plateia ou de algum adereço utilizado.

Entendemos que esta contribuição poderá enriquecer enquanto ferramenta a serviço de variadas narrativas e enquanto possível favorecedor de novas incursões às artes efêmeras vivenciadas ou pensadas, ou ainda, configuradas para o ciberespaço.

Com os elementos expostos e que melhor serão detalhados no capítulo seguinte, em que definiremos o ambiente de nosso experimento, concluímos que estes artifícios formarão um cenário que não apenas se limitará ao hibridismo tão bem apontado por Machado (2007) e tão característico da Artemídia. Sendo assim, ao romper os limites da tela e se fazer possível de interferência em que o observador deixará seu posicionamento passivo, como dissemos há pouco, para ser ativo, o cibridismo se configurará e se fará presente aquele “produtizador ou “interagente”, como define Lúcia Leão:

Vários artistas vêm desenvolvendo projetos que existem na interface real/virtual. No entanto é importante frisar que “instalações cíbridas” estamos nos referindo a trabalhos nos quais o observador/interagente exerce sua ação (tanto de observação e contemplação como de co-criação) nesse “entre-espacos”, nesse cibridismo. (LEÃO, 2009, p. 237).

Ressaltamos que a nossa pesquisa, busca oferecer não apenas ao Teatro Digital, ou a Ciberformance ou, ainda, ao Ciberteatro, novas possibilidades, através do conjunto de elementos apresentados, mas também, a outras artes da cena que busquem no ciberespaço seu meio e seu ambiente. Procuramos preservar o olhar, e sua liberta condição, presente nas artes da cena em sua configuração analógica. Este olhar, se faz possível no ciberespaço, graças a um conjunto de procedimentos que nasceram sob a luz de uma abordagem multi e interdisciplinar, porém, sabemos nós, que não é uma mera reprodução do olhar analógico e nem se restringe a este, pois uma nova e contemporânea condição sensorial se descortina, nascendo da interação do homem com o ciberespaço, como destacou o pensador Ascott (2003) nominando esta condição de cibercepção (*cyberception*). E esta ciberpercepção também interfere na relação do usuário com a obra.

Nossa pesquisa tem a sua essência na ritualidade e liberdade do Teatro da Crueldade e busca retornar a um teatro não imobilizado pelo texto, assim como descreve Artaud:

Em todo caso, e apresso-me em dizê-lo desde já, um teatro que submete ao texto a encenação e a realização, isto é, tudo o que é especificamente teatral, é um teatro de idiota, louco, invertido, gramático, merceeiro, antipoeta e positivista, isto é, um teatro de ocidental (ARTAUD, 1993, p. 35)

Este teatro, ao chegar no ciberespaço, estendeu, patrocinado pela ampla condição do meio, suas ações, aproximando atores que, apesar do distanciamento geográfico, encontram-se

telematicamente para contracenar, além de todas as outras características já abordadas. É a partir de condições comunicacionais, midiáticas, computacionais e artísticas como a que nos referimos neste estudo que também se proporciona ao interator dialogar com a cenografia como assevera Salihbegovic (2013). Ou com a obra como um todo, remotamente e/ou remediadamente, podendo observar através do olhar do ator ciborgue vampirizado ou da plateia interface e se fazer presente, cercado e cercando tudo,

Suprimimos o palco e a sala, substituídos por uma espécie de lugar único, sem divisões nem barreiras de qualquer tipo, e que se tornará o próprio teatro da ação. Será restabelecida uma comunicação direta entre o espectador e o espetáculo, entre ator e espectador, pelo fato de o espectador, colocado no meio da ação, estar envolvido e marcado por ela. Esse envolvimento provém da própria configuração da sala. (ARTAUD, 1993, p. 92)

Oferecemos, portanto, como resultado de nossas buscas, ao *ciberespectador*, uma condição que o eleva a categoria de produtilizador daquela obra que é distribuída para muitos, mas que a partir de sua interação e de sua prática de produtilizar, ela passa a ser única e pessoal. Resaltando com isso, que, ao interagir com a obra como um todo ele, diferentemente do que Salihbegovic (ver p. 66) resume a iteratividade à “relação do performer com a cenografia, do espectador com a cenografia e do performer com o espectador”, acrescentamos, que a relação do espectador, aqui chamado de *ciberespectador*, com a obra como um todo é uma outra possibilidade de interação e com isso contribuimos ao olhar do pesquisador citado.

Apresentaremos na seção seguinte o como realizamos nossa proposta, apontando cada passo-a-passo que nos levava a realização da obra experimento.

Organização do Trabalho

Através da organização e formatação proposta, disponibilizamos, de forma clara e detalhada, o percurso traçado, para que apresentemos o nosso olhar acerca do objeto de nosso estudo, como também a composição de ferramentais teóricos para que compuséssemos este olhar e nos guarnecêssemos de possibilidades que subsidiassem variados níveis de interferência.

Observamos a necessidade de dividir este trabalho em três partes, em que, mesmo que integradas, fazem-se autônomas a partir das temáticas e de suas conseqüentes especificidades abordadas.

No primeiro Capítulo, apresentamos nossa fundamentação teórica, partindo de pilares basilares compostos, predominantemente, pelos teóricos Clara Gomes², Fahrudin Salihbegovic³ e Arlindo Machado⁴, porém ressaltamos ainda que Antonin Artaud também faz parte da fundamentação teórica deste estudo, estando presente de forma pulverizada no decorrer deste, corroborando e fundamentando muito do que afirmamos.

Neste Capítulo, não apenas apresentamos os conceitos que nos norteiam, como também constituímos reflexões acerca destes conceitos, buscando, mesmo que de forma simples, também contribuir para com estas abordagens teóricas.

No segundo capítulo, apresentamos nossa escolha metodológica, a definição do ambiente do experimento, as contribuições e as nossas considerações finais.

Apontamos na primeira parte deste segundo capítulo a exploração do cenário formado pelas ações cênicas mediadas por computadores e pela Internet, buscando traçar um diagnóstico do panorama situacional deste fenômeno a partir de uma observação nacional, estendendo-a a outros centros. No item seguinte, a partir da observação acerca da temática apresentada anteriormente e do consequente diagnóstico, apresentamos a escolha do tema, que gira em torno da condição de visualização do *ciberespectador* e nossa possibilidade de interferência, propondo a este algum nível de escolha ao seu olhar. Ainda neste capítulo, indicamos os problemas identificados e a escolha teórica que nos subsidiou nas ações propostas, como também, o campo de observação e a forma utilizada para que possamos coletar os dados.

Na segunda parte deste capítulo, demonstramos nossas contribuições, enfatizando cada uma das partes que a compõe.

Na terceira parte, definimos o ambiente do experimento a partir dos elementos por nós compostos: a Câmera Subjetiva e o Ciborgue Óptico, os Ciborgues Ópticos Vampirizados, o *Personal Switcher* e a obra-experimento “Ser e Não ser!”, tendo como última parte as considerações finais e.

² Pesquisadora do CECL (Centro de Estudos de Comunicação e Idiomas) Universidade Nova de Lisboa. Desenvolve pesquisa pós-doutoral científica e artística sobre os usos de plataformas virtuais e interfaces multimodais para as artes e o netactivismo. Autora do livro *Cyberformance: performance em mundos virtuais*, 2013.

³ Professor Sênior em Drama e Performance e Diretor do Curso Tecnologias de Teatro na Universidade London South Bank, tendo já ensinado em Cambridge (2007-2008), Brunel Universidade (2008-2009) e Universidade de Greenwich (2009-2016). É fundador e diretor artístico do Studio for Electronic Theatre (SET), com sede em Londres, um grupo internacional de teatro, designers e engenheiros, dedicado à pesquisa, produção e educação no campo do teatro digital e das artes multimídia interativas. É autor do livro *Directing Cyber Theatre*, 2013.

⁴ Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP e do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da ECA-USP. Seu campo de atuação abrange o universo das chamadas "imagens técnicas", ou seja, daquelas imagens produzidas através de mediações tecnológicas diversas, tais como a fotografia, o cinema, o vídeo e as atuais mídias digitais e telemáticas. Dentre outros livros, *Arte e Mídia*, 2010.

No terceiro capítulo, finalizamos o nosso percurso, apresentando os resultados, discutindo-os e sinalizando trabalhos futuros a partir dos instrumentos para captação de dados, das análises destes dados, da avaliação dos resultados e das nossas conclusões, buscando encerrar, mesmo que temporariamente, nossa incursão sobre este objeto, findando esta pesquisa, demonstrando não apenas o quanto cada passo foi importante, o quanto cada profissional teve seu nível de interferência neste trabalho, que é resultante, também, de uma composição de olhares e preocupações multi e interdisciplinares, resultantes de nosso relacionamento para com aqueles que nos orienta, como também, com todo o corpo docente e discente que conosco, de alguma forma, se relacionou e dos conhecimentos obtidos no percurso desta pós-graduação.

CAPÍTULO 1 - FUNDAMENTAÇÃO

Neste Capítulo, apresentamos nossa Fundamentação Teórica a partir de uma incursão que inicia-se por uma observação acerca da Arte Contemporânea e sua direta influência a performance e ao *happenings* e em seguida recolhe de variados teóricos abordagens conceituais que fundamentarão toda esta pesquisa.

1.1 Considerações Iniciais

Apresentamos a partir da Introdução (p. 15) o leitor ao assunto que abordamos, indicando os objetivos desta pesquisa e a forma que escolhemos para organizar e apresentar seus resultados. Neste capítulo, damos prosseguimento a partir de um importante passo em que se faz necessária a busca por olhares de outros pesquisadores já consolidados, para nos fornecer embasamento para compreender cada fenômeno apresentado, como também para nos possibilitar a construção de soluções para cada um dos problemas sinalizados.

Debruçamo-nos em um apanhado de acontecimentos distribuídos num considerável recorte de tempo. Não nos apegamos a uma narrativa de estrutura cronológica, mas sim em uma narrativa baseada em um conjunto de eventos que ajudarão a entender as conseqüentes condições que vivenciamos na contemporaneidade, a partir do entendimento acerca das Artes Contemporâneas, focando, mais precisamente, em algumas artes da cena que se relacionam diretamente com as novas tecnologias.

Deste conjunto de elementos, foi montada uma estrutura textual que tem como principal objetivo explicar que a atual condição do teatro mediado, tecnológico, contemporâneo e que faz da Internet seu local de atuação e distribuição, é um reflexo e consequência de inúmeros avanços técnicos, tecnológicos e teóricos que se fazem presentes hoje como resultado de uma condição evolutiva muito clara em variadas outras áreas e que no teatro não poderia ser diferente.

Portanto, para que possamos fornecer este apanhado, primeiro apresentamos algumas considerações sobre as Artes Contemporâneas, de sua origem até a atualidade, focando sempre a ligação de alguns elementos e fenômenos que fazem parte desta e dialogam com o objeto em questão. Na parte seguinte deste capítulo, a partir da Artemídia, apresentamos seu conceito e conjunto de manifestações ligadas diretamente às artes tecnológicas e às novas tecnologias a serviço

das artes, universo do qual entendemos fazer parte nossa pesquisa e propostas apresentadas e vivenciadas.

Ainda fazem parte deste Capítulo, alguns conceitos que nos norteiam no sentido de compreendermos as artes digitais e *ciberartes*, e a relação do teatro com as tecnologias atuais e alguns dos novos universos que estas possibilitam.

Quando abordamos o Ciberteatro, também confrontamos algumas elaborações teóricas acerca deste e de semelhantes fenômenos de diferentes denominações, aproveitando a condição proporcionada por fundamentadas respostas para compreender que também deverão fazer parte de nossas preocupações adentrar, mesmo que futuramente, ou sugerir a outros pesquisadores, questões de importância para com a compreensão do tema abordado, tais como: a presença, o lugar, o território e o canto do Ciberteatro, como também sua provável condição e relação da imersão para com a catarse.

Entendemos e nos deparamos com alguns outros pensadores do teatro e sua relação com a Internet e com as novas tecnologias, mas tanto as limitações de tempo quanto a falta de oferta de bibliografia na biblioteca de nossa universidade, nos fizeram recorrer a um número limitado de autores que, para seus livros serem adquiridos, foram investidos alguns valores bem acima de nossa costumeira prática em aquisição de livros editados e voltados ao teatro. Excetuando o livro *Directing Cyber Theatre* (Salihbegovic, 2013) que fora uma doação do próprio autor, o Professor Dr. Fahrudin Salihbegovic.

1.2 Arte Contemporânea

A partir da explanação a seguir, traçaremos um resumido panorama acerca da Arte Contemporânea⁵ e suas principais características, objetivando, no final deste percurso proposto, apresentar uma fundamentação, teórica e ilustrada, para assim alcançarmos um melhor entendimento desta matéria em foco e sua ligação direta para com os objetivos deste trabalho.

A possibilidade de uma só consciência manifesta na História da Arte, advinda da Arte Contemporânea, dificilmente poderá ser levada adiante, pois esta não pertence a uma grande narrativa (DANTO, 2006). Esta arte, multifacetada, nos orienta conceitualmente e atitudinalmente

⁵ Do latim “*contemporaneū*” que é um termo que nasce a partir de dois outros “*com*” (junto) e “*tempus*” (*tempo*), significando que ou quem do mesmo tempo ou época.

para que possamos melhor entender e abordar o complexo cenário em que estamos inseridos, de combinações e fragmentações, de experimentalismos, de colagens, efemeridades e hibridismos. Na Arte Contemporânea, assistimos nascer inúmeras manifestações artísticas resultantes das mais variadas transformações empreendidas desde o século XIX até os dias de hoje. Mudanças sociais, geopolíticas, tecnológicas, econômicas, comportamentais e culturais que diretamente interferiram e interferem nos elementos que formam esta arte e que são resultantes destas variáveis que também se metamorfoseiam e se combinam. Essas modificações fazem deste momento, um momento único, de uma condição fértil à criação, dificilmente encontrado, de igual intensidade, no decorrer da História das Artes.

Comungando com Hegel (1870-1831), que decretara o fim da arte durante seus Cursos de Estética, entre os anos 1819 e 1829, o também filósofo Danto (1924-2013) difere, porém, ao afirmar, não o fim da arte, mas sim da História da Arte, ressaltando que a arte atingiu sua própria consciência. O filósofo propõe que o papel daqueles que refletem sobre o tema, não mais passa a ser o de apontar o que deve ser arte ou tentar classificá-la, mas sim porque é, e com isso professa a morte da História da Arte ao se deparar com a arte que se encontra num estado de liberdade, ao ponto de se dar ao direito de questionar-se a si própria. É neste mar de pluralismo ascendente, em que tudo pode ser considerado artístico, que a História da Arte imerge sem um aparente possível retorno. É a partir deste momento que tudo passa a ser possível e aos filósofos das artes cabe a busca por explicações, quando oportunas.

A Arte Contemporânea vivenciou seu primeiro ápice na década de 1970, rompendo com um repetido fenômeno da História da Arte, que consiste em, no surgimento de uma nova época, com ela, surgirem também um conjunto de novos fatores, conceitos, atitudes e referenciais, que a faz ir de encontro à época anterior. Com a Arte Contemporânea isso aconteceu de forma mais suave e não totalitária. Nesta nova década de outrora, esta manifestação, que emergiu do pós-guerra (1945) em conjunto com outras inaugurais situações nunca antes presenciadas pelo ser humano: bomba atômica, pílula anticoncepcional e a chegada do homem à lua, é resultante também destes acontecimentos que, possivelmente, representem bem este momento ímpar da história da humanidade. Segundo Danto (2006, p. 12) “A arte Contemporânea é impura”, passando, inclusive, a não ser um fenômeno rigidamente baseado na temporalidade, pois a configuração de sua presença consiste no momento em que ela atende ao desejo do artista numa condição de liberto, para quaisquer finalidades ou, também, para nenhuma. Sendo estas as principais diferenças para com o Modernismo (de 1860 a 1945), pois na Arte Contemporânea não há um estilo, ela tem em sua

essência o pluralismo. Como bem descreveu “Dino Formaggio em seu ensaio “Arte”, de 1976, concluindo que *"l'arte è tutto ciò che gli uomini chiamano arte."*⁶ (1976, p. 45 *apud* VETTESE, 2012, p. 102).

Antecedendo a Arte Contemporânea, a Arte Moderna surgiu no final do século XIX e nominou a época do Impressionismo, Cubismo, Suprematismo, Fotografia, Surrealismo, dentre outros, que provocaram, por seu ineditismo e perfil questionador, tanto estranhamento. Não havendo assim uma aceitação imediata e uma consequente ruptura para com a estética acadêmica, apresentando um novo objetivo para a arte, a partir de uma mudança de mentalidade, ao indicar que o resultado figurativo da obra é menos importante que o resultado da soma da emoção com a expressão interior, fundamentais à Arte Moderna.

Segundo o historiador Ernst Hans Josef Gombrich, em sua obra *A História da Arte* (1950), um dos principais pintores do século XIX foi Jean-Auguste Dominique Ingres (1780-1867), conservador, tivera sido discípulo de David, e como seu mestre, era admirador da “arte heróica da antiguidade clássica” (GOMBRICH, 1950, p. 348). Ingres, ensinava o valor da disciplina de absoluta precisão e desprezava improvisações e confusões. Muito dos artistas contemporâneos e adversários dele não suportavam essa busca pela perfeição, e tinham em Eugène Delacroix (1798-1863) um grande representante revolucionário.

Ele próprio era um caráter complexo, com vastas e variadas simpatias, e seus belos diários mostram que Delacroix não gostaria de ser caracterizado como um rebelde fanático. Se lhe atribuíam esse papel era porque ele não aceitava os padrões da Academia. Não tinha paciência para conversar sobre gregos e romanos, com a insistência no desenho correto e a constante imitação de estátuas clássicas. Acreditava que, em pintura, a cor era muito mais importante do que o desenho, a imaginação mais do que o saber. (GOMBRICH, 1999, p. 348)

A Arte Conceitual, tão característica das Artes Contemporâneas, aponta para caminhos em que a ideia passa a ser a parte mais importante em um trabalho artístico, e que o seu resultado final, sua estética, não mais importa tanto, pois o pensamento do artista se faz protagonista quando confrontado com seu produto final. É neste momento em que o artista se livra da dependência técnica, deixando de ser artesão, que também, até então, ele tivera sido. Sua obra tem como objetivo ser mentalmente interessante para o seu espectador, podendo ser entendida de formas diversas por variadas pessoas, pois não mais existe um senso comum e isso provoca algumas barreiras no confronto de individuais relações de entendimento para com estas conceituais obras. A arte Conceitual fornece, assim, condições para o entendimento de estilos diversos: Expressionismo

⁶ “Arte é tudo aquilo que eu chamar de arte”. [Tradução nossa].

Abstrato; Novo Realismo; Performance; Conceitualismo, *Pop Art*; *Body Art*; *Land Art*; *Happening*; *Web Art* etc.

O Expressionismo Abstrato foi o primeiro movimento de Arte Contemporânea nos Estados Unidos da América, país que no pós-guerra recebeu inúmeros artistas que fugiram da caótica Europa de então, tais como: Andre Breton, Mondrian, Max Ernest, André Mansson e também vários professores da Bauhaus⁷. O Expressionismo Abstrato foi influenciado pela Psicologia Analítica de Karl Jung e buscou retratar a verdade interior, o inconsciente, a partir de técnicas e temáticas novas, sem interesse com conteúdo figurativo, expressando, predominantemente, as emoções e a *psiquê* do artista. Um significativo exemplo reside na *Action Painting* estilo de pinceladas amplas e fluidas, também conhecida como Gestualismo.

Após uma temporada na Europa, a estadunidense milionária e investidora das artes, Peggy Guggenheim, que tinha como lema “Comprar uma obra por dia” e como amigo e caça talentos o artista Marcel Duchamp, retorna a Nova York e monta a galeria *Art of this Century*, onde teve a primeira exposição daquele que é considerado o maior ícone do Expressionismo Abstrato: Jackson Pollock (1912-1956). Sintonizado com os pensamentos de Jung e Freud, Pollock apresenta o sistema *Drip Painting* como parte da Pintura Ação, técnica em que a tela deitada recebe a tinta derramada, gotejada, a partir de movimentos repetitivos sobre ela. Na Figura 1 apresentamos o artista em ação. Gomes (2015) ressalta, para demonstrar o quanto esta época foi importante, inclusive à performance e à ciberformance, que “no final dos anos 40 Jackson Pollock deitava tinta na tela, Lucio Fontana⁸ (1889-1968) rasgava-a e Shimamoto (1928-2013)⁹ furava-a”.

Figura 1 – Pollock e sua *Drip Painting*



Fonte: <encurtador.com.br/lGMST>¹⁰

⁷ Escola vanguardista alemã de design (primeira do mundo), arquitetura e artes. Considerada a mais importante expressão do modernismo na arquitetura e no design.

⁸ Pintor e escultor argentino-italiano nascido na Argentina. Foi um dos primeiros artistas que falou em arte conceitual, que privilegia a ideia no lugar da obra executada.

⁹ Cofundador (junto com Jirō Yoshihara) do grupo vanguardista Gutai formado na década de 1950, é considerado um dos artistas mais experimentais do pós-guerra, na década de 1950.

¹⁰ Para aquelas URLs de tamanho muito extenso, utilizamos o Encurtador de URL <<https://www.encurtador.com.br>>

Uma outra faceta do Expressionismo Abstrato surge propondo um aparentemente antagonismo a Pintura Ação, a *Color Field*: Pintura de Campos de Cor. Esta arte explora o poder emocional e espiritual da cor. Diferentemente da Pintura Ação, ela se faz a partir do gesto lento, objetivando ambientar o espectador a um outro nível de frequência de pensamento, ampliando a imaginação, possibilitando novos espaços para o pensar e operando diretamente no inconsciente. Seu principal representante é Mark Rothko (1903-1970. Ver em Anexo A: “A receita de uma obra de arte”) que, assim como Pollock, buscava oferecer uma sublime experiência. Este “sublime” é abordado a partir do pensamento do filósofo Edmund Burke e aprofundado pelos também filósofos Denis Diderot e Immanuel Kant. Este apontava que o sublime se encontrava na subjetiva condição de sentir das pessoas, negando com isso as características objetivas de um elemento externo, ressaltando ainda que a sensibilidade interna destas pessoas, responde, enquanto intuição, a algo que está além de sua condição compreensiva (KANT, 2002). A Pintura de Campos de Cor se expressa sobre o sentido ou sua falta e a relação para com a existência humana. Estas mensagens são representadas a partir de poéticas de incomunicabilidade, que tem como elementos norteadores o não reconhecimento da linguagem como essencial modo de comunicação entre as pessoas. É o indizível que tenta falar sobre o que ninguém sabe dizer¹¹. Esta arte não comunica nada, mas sim induz a uma excitação interna, de intimidade, fundamentada na necessária contemplação, ausente de respostas, o sentir se sobrepõe ao entender.

Baseados na doutrina de Greenberg, o Expressionismo Abstrato vivenciou seu colapso ao restringir sua pintura a sua própria essência e suas indesejáveis características de planaridade, *Dripping*¹² e apenas uma cor. O distanciamento entre a arte e a vida não foi o suficiente, pois fez sucumbir o Expressionismo Abstrato de maneira exaurida e contaminada com novos meios, fotografia principalmente. Neste cenário, Greenberg tem dificuldade em aceitar o Pop, de poluídas imagens e de extrema aproximação com a realidade.

O problema era que artistas importantes estavam jogando toda a pintura no mesmo saco, sem levá-la a sério, apresentando seus trabalhos como coisas simplesmente divertidas e querendo que todos aproveitassem. Mas isso expunha sem rodeios a radicalidade com que a pop art estava subvertendo o ideal Modernista, reconciliando os irreconciliáveis, assimilando duas áreas essencialmente distintas, a alta cultura e a cultura popular, que, para os modernistas, era fundamental manter separadas. (GAY, 2009, p. 456)

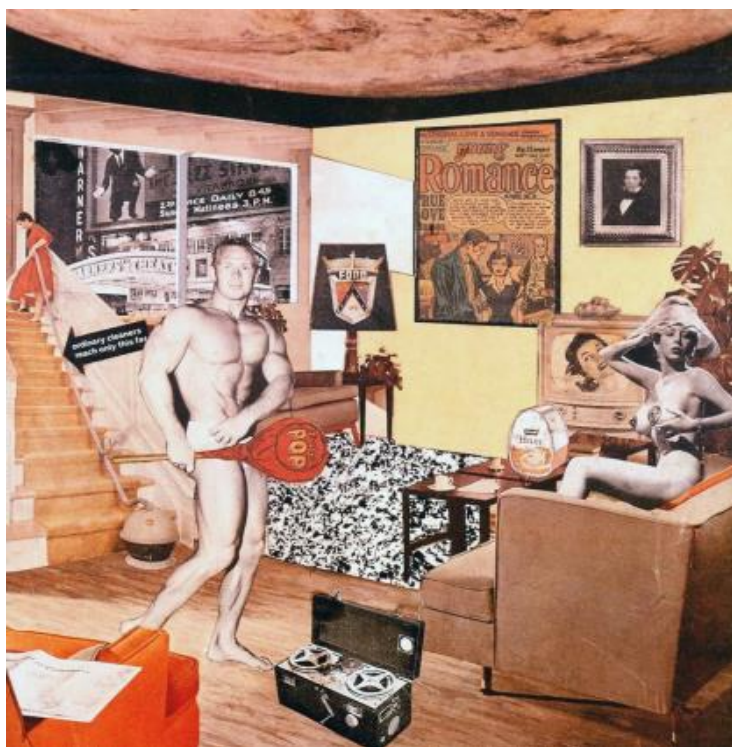
11 Paráfrase a partir do pensamento do filósofo Vilém Flusser (1920-1991) para quem o intelecto não era apenas o resultado da língua, sendo também aquele que a cria, através da sua produção poética, fazendo nascer novas palavras, que surgem no universo do indizível, do nada e do caos.

¹² Gotejamento [tradução nossa].

Além das características já apresentadas, a *Pop Art* traz consigo outros elementos que, predominantemente, vão diretamente de encontro ao Expressionismo Abstrato. Os seus artistas buscavam uma arte que fosse popular, utilizando elementos retirados de um imaginário resultante da relação entre a cultura de massa, a vida urbana e o dia a dia das pessoas comuns: ativos elementos da emergente sociedade de consumo. Iniciada em Londres, a *Pop Art* passou a ser pensada e elaborada em 1950 por artistas de um coletivo conhecido como o *Independent Group*, no Instituto Londres de Artes Contemporâneas.

Um dos artistas que fazia parte deste coletivo era Richard Hamilton (1922-2011), considerado o primeiro artista da *Art Pop* por sua obra feita com a técnica de colagem e intitulada “*Just What Is It That Makes Today's Home So Different, So Appealing*”¹³ (1956). Esta obra é formada por uma composição de vários elementos que criam um cenário de atmosfera glamorosa, num ambiente em que o estilo de vida da época, principalmente o consumismo desenfreado, faz-se presente a partir dos inúmeros bens de consumo que compõem o quadro reproduzido na Figura 2.

Figura 2 – obra de Richard Hamilton, *Just What Is It That Makes Today's Home So Different, So Appealing?* (1965).



Fonte: < encurtador.com.br/cjvEZ >

Confrontando o hermetismo do Expressionismo Abstrato, a *Art Pop* nega a separação da vida

¹³ “O que é isso que torna a casa de hoje tão diferente, tão atraente?” [Tradução nossa].

com a arte, incorporando em si os tais elementos do cotidiano como as histórias em quadrinhos, publicidade, embalagens, cinema e imagens de TV. Negando subjetivismos e gestos líricos dramáticos, a *Art Pop*, através de um de seus expoentes, o artista Lichtenstein referencia parodicamente o Expressionismo Abstrato a partir da obra *Pincela*, de 1965. Talvez a única obra da Arte Pop que se distanciou de alguns de seus princípios, sugerindo um certo nível de subjetividade e hermetismo não presentes nas demais obras desta arte, mas aceitáveis em *Pincela*, por seu caráter debochado. Na figura 3 a paródia de Lichtenstein, *Pincela*, poderá ser conferida.

Figura 3 – obra de Lichtenstein, *Pincela*, 1965.



Fonte: <<http://arteref.com/gente-de-arte/brushstroke-uma-indagacao-urgente/>>

Uma outra forma de Arte Contemporânea, das diversas, que também vale ressaltar, é o Novo Realismo. Suas obras se realizam a partir de composições, em que: sucata, lixo e ferro velho se fazem matéria-prima e nascem em conjunto com um minúsculo manifesto redigido pelo crítico de arte Pierre Restany (1930-2003) e assinado pelos artistas Arman, François Dufrêne, Raymond Hains, Martial Raysse, Daniel Spoerri, Jean Tinguely, Jacques Villeglé e Yves Klein. De maneira curta e direta o manifesto de poucas palavras dizia que "os Novos Realistas se tornaram conscientes da sua identidade coletiva; *Nouveau Realisme* = novas percepções do real". Este movimento passou ainda por uma série de adesões como a de César, Christo, Gérard Deschamps, Mimmo Rotella e Niki de Saint Phalle, terminando oficialmente em 1970.

É do Novo Realismo que recortamos um acontecimento artístico nascido das mãos do artista Yves Klein (1928-1963) que facilitará o entendimento do quanto as artes visuais, neste momento de sua história, conseguem interferir em outras manifestações e linguagens. Em abril de 1958, cerca de

3.000 pessoas foram à galeria Iris Clert, em Paris, para assistir a uma exposição de obras invisíveis, no decorrer da exposição, um coquetel foi servido com uma bebida feita à base de azul de metileno¹⁴. Esta bebida fez com que as pessoas que a beberam, posteriormente, reparassem em sua urina um azul que fez referência a um azul tão marcante na carreira de Klein, que chegou a criar o *International Klein Blue - IKB*, uma cor única. O envolvimento dos espectadores desta exposição os fez sair de uma posição de passividade, partindo para uma outra atitude ao se relacionar com as obras invisíveis e ter no seu próprio corpo, um eco destas, até então, invisíveis obras, manifestado de forma tão íntima e inusitada.

O espectador, sob uma redefinição do autor e de lugares de arte, se viu também em uma metamorfose no seu papel. Isso acontece mais frequentemente, o espectador já não é apenas o destinatário do trabalho, mas também o arquiteto, como um artista de sua ativação. [Tradução nossa]¹⁵(VETTESE, 2012, p. 191).

No decorrer da exposição de características cinestésicas, músicos executaram “A Sinfonia Monotônica”, de Klein, de 1949, que consistia de uma única nota executada por 20 minutos e seguida de 20 minutos de silêncio. Na ocasião, oito obras foram vendidas, sendo pagas em folhas de ouro que foram, posteriormente, jogadas no Rio Sena. Os recibos referentes às compras também deixaram de existir após terem sido queimados no mesmo ritual. Esta ação foi feita em ode à inexistência destas obras. Esta encenação ou ritual antecipou a *Performance* ou o *Happening* que surgiria anos depois e que também marcaria a Arte Contemporânea.

1.2.1 Performance

A palavra *Performance* abriga em si um conjunto tão amplo e de larga aplicabilidade que se torna desafiador encontrar para ela um só significado, uma só condição ou apenas uma classificação. Consequência das práticas interdisciplinares que envolvem teatro, dança, poesia, música, escultura e pintura, em diálogo direto com as Artes Conceituais, que tem como fundamento a crítica a um modelo institucional, e indo além da questão presencial ou corporal, a performance chega aos dias de hoje como uma categoria distendida, aberta e sem limites, apresentada em variados suportes: vídeos, desenhos, textos, pinturas, esculturas, fotografias e filmes.

A partir da década de 1970, o corpo passou a ser e se posicionar como uma ferramenta de expressão artística, principalmente quando confrontado com galerias e museus e suas auras de

¹⁴ Composto aromático e heterocíclico, em sua composição sólida se apresenta verde, solúvel na água ele se apresenta como uma solução azul e inodora. É usado como corante bacteriológico e um fármaco comum.

¹⁵Lo spettatore Oltre a una ridefinizione dell'autore e dei luoghi dell'arte, si è vista anche una metamorfosi del ruolo dello spettatore. Accade sempre più frequentemente che chi guarda non sia più solo il destinatario dell'opera ma anche l'artefice, insieme all'artista, della sua attivazione (VETTESE, 2012, p. 191).

mercado. “Quando os artistas começaram a entender seus corpos como espaço para seus trabalhos, ocorreram rupturas radicais nos dogmas de representação” (CIOTTI, 2014, p. 10).

Inicialmente a *Performance* surge como um modelo ideal de produção, pois o corpo passa a ser processo e suporte a serviço de uma linguagem que retrataria, no agora de sua ação, as inquietudes e as questões do artista para com o universo ou, mais precisamente, para com seu universo. Este corpo passou, como ferramenta e suporte, a vivenciar, também, possibilidades a serviço de uma obra em que a “dor ritualizada, o esforço físico, a concentração para além dos limites normais de tolerância” (MELIM, 2008, p. 18) se fizessem presentes em diversos momentos e em variados locais, dos Acionistas Vienenses¹⁶ até a *performer* sérvia Marina Abramovic, que desde os anos 1970 oferta o próprio corpo, levando-o aos limites físicos extremos, para que este possa fazer a sua experiência espiritual plena. Tanto os Acionistas Vienenses quanto Abramovic disponibilizam um grau de negação à estética da arte e do artista, sob os argumentos que se reduzem ao simples lema de liberdade e redenção.

Também buscando ir de encontro ao *establishment*, o teatro reagiu contra um teatro classificado como “culto”, buscando esta contraposição a partir das Peças de Discurso (*sprechstücken*) de Peter Handke ou, por outro lado, a partir das “ações cruas, à combinação de ação e ruído com o fito de chocar: o *Happening*” (BERTHOLD, 2000, p. 527). Este termo *happening* nasceu do americano Allan Kaprow (1927-2006) para nominar uma forma de arte híbrida, resultante da combinação das Artes Visuais com um teatro diferente, pois dele é subtraído o texto e a representação. Esta manifestação muito se assemelha à *Performance*, com uma significativa diferença: na *Performance*, a ação artística é oferecida para a apreciação da plateia, enquanto no *Happening* a plateia é conduzida a aproximação, a partir de variadas orquestrações e materiais. Este tipo de teatro livre, baseado na improvisação, participação e interação de todos os participantes entre si e para com o espaço, é, claramente, uma aproximação ao teatro da Crueldade, criado pelo francês Antonin Artaud (1896-1948). Esta semelhança se dá principalmente pelo caráter coletivo e ritualístico de suas experiências.

Desde a década de 1960, Marshall McLuhan (1911-1980) já proclamava que “O meio é a Mensagem¹⁷”, quando nos deparamos com o antiteatro de John Cage, praticado a partir de suas aulas na *New School for Social Research*, em Nova York, podemos compreender não apenas que se tratava de *Happening* (idem), como também de uma boa ilustração ao pensamento Mcluhaniano.

¹⁶ Grupo formado entre 1965 e 1970 em Viena, pelos artistas Herman Nitsch, Otto Mühl, Rudolf Schwarzkogler e Günter Brus, ambos austríacos, que levaram o gênero da performance a seus extremos.

¹⁷ Na obra *Understanding Media: the extensions of man*, de 1964.

Tendo como lema “um vôo para dentro da realidade” substituindo o convencional “a partir da realidade”. Berthold descreve os *happenings* de Cage como uma composição formada por

*Cool Jazz*¹⁸, latas de tinta derramadas, ritmos frenéticos, ruídos de fundo, trapos e pedaços de papel de embrulho são os ingredientes do *Happening*, e seu resultado é uma colagem de charadas, cópias pervertidas em forma de espantalho da moderna sociedade de consumo e do mundo *ersatz* em estilo da Arte Pop e da op (BERTHOLD, 2000, p. 527).

O *Happening* tem ainda, em sua constituição histórica, vários outros momentos emblemáticos, dentre estes A Semana de Happening do Centro Americano de Paris, em 1964. Organizado pelo escritor, crítico de teoria da arte, curador, poeta e ativista político Jean-Jaques Lebel, filho do crítico de arte e amigo de Marcel Duchamp, Robert Lebel. Jean dissera na ocasião que “Queremos ultrajar o público a uma participação direta”.

O termo *Performance*, com o passar do tempo, vai, em sua ampla aplicação, absorvendo e substituindo outros termos, tais como o *Happening* e, conseqüentemente, passando por inúmeros processos de reconfiguração prática e conceitual, surgindo dela outros desdobramentos, tais como a *Body-art* em que o corpo do artista passa a ser o suporte e o meio, utilizando para isso inúmeras técnicas e a participação de outros artistas.

Tatuagens, piercings, maquiagem, cirurgias plásticas, escarnificação, pinturas, queimaduras (*branding*), além de vestimentas e adornos corporais – são maneiras de construir a relação de identidade e alteridade por meio do próprio corpo. Ele é, afinal, nossa existência materializada e estetizada. (CANTON, 2009, p. 35)

Este desdobramento da *Performance* muitas vezes se manifesta como ritual em apresentação pública, podendo ser documentado por vídeo ou fotografia. Apresentamos abaixo uma imagem da artista multimídia Priscila Davanzo, em ação na sua performance “As vacas comem duas vezes a mesma comida”, na qual ela aparece fazendo uso do processo radical de tatuagem, “tatuou todo o seu corpo com manchas de vaca” (CANTON, 2009, p. 36). A *performer* Davanzo escreveu que:

“A forma de expressão plástica escolhida foi a body art (utilização do corpo como objeto-arte) que propõe a necessidade de uma utilização de outros meios e de outros artistas para a exposição, pois a obra é o corpo. O trabalho consiste na decoração do corpo, com o objetivo de representar de forma estilizada manchas de vaca, e está sendo realizado por meio de tatuagem” (DAVANZO, 2017)

Na Figura 4 apresentamos Priscila Davanzo durante sua performance na qual podemos observar as manchas tatuadas em seu corpo.

¹⁸ Um estilo de jazz do final da década de 1940 caracterizado pela melancolia e pelo andamento mais lento. Um de seus ícones é Miles Davis.

Figura 4 – Priscila Davanzo atuando na performance: “As vacas comem duas vezes a mesma comida”.



Fonte: <[https:// http://frrrk.wikia.com/wiki/Priscilla_Davanzo](https://http://frrrk.wikia.com/wiki/Priscilla_Davanzo)>

O pensamento de Duchamp representado na frase “Tudo pode ser usado como uma obra de arte” bem referencia inúmeras obras e seus artistas, tais como Yves Klein que, com suas Antropometrias, utilizou corpos femininos como carimbos e pincéis (CANTON, 2009, p. 24) e o artista Sterlac (1946), que, em seu antebraço direito, implantou, sob a pele, uma orelha criada em laboratório, apresentada na Figura 5.

Figura 5 - Stelios Arcadioun, vulgo *Sterlac*, e sua orelha implantada



Fonte: <<https://www.ideafixa.com/oldbutgold/o-corpo-a-arte-e-a-tecnologia>>

Segundo a historiadora RoseLee Goldberg (2006) o grande potencial da *performance* está no impacto de sua presencialidade que, a partir dos anos 1980, passa a se potencializar, ainda mais, pois a revolução digital, as redes e o compartilhamento ampliaram esta condição de presença, possibilitando ao *performer* a combinação daquele mesmo corpo com novas tecnologias para novas cenas e, conseqüentemente, novos espaços a serem ocupados.

Antagonicamente a Goldberg, a pesquisadora em performance Peggy Phelan diz que esta manifestação, que é herdeira direta de Pollock¹⁹, enfatiza a condição de presencialidade, ressaltando que os

Atos não se repetem. Performance é viva somente no presente. Não pode ser conservada, gravada, documentada, do contrário, isso será outra coisa. A documentação da performance através da fotografia ou vídeos é somente um estímulo para a memória, um encorajamento da memória para tornar-se presente. Performance implica o real, através da presença física do corpo. (PHELAN, 1993 *apud* MELIM, 2008, p. 12).

Aliados ao pensamento de Schechner (2006 *apud* DITZER, 2015, p. 880) dirimiremos este impasse, a partir de sua afirmação: “Descobri que a performance pode ter lugar em qualquer lugar, sob uma ampla variedade de circunstâncias, e ao serviço de uma panóplia incrivelmente diversificada de objetivos” [tradução nossa]²⁰.

Compreendemos o “qualquer lugar” descrito por Schechner, como, também, aquele lugar que passou a existir a partir da criação e implementação da rede mundial de computadores, um

¹⁹ Pollock defendia que o artista deveria ser concomitantemente sujeito e objeto de sua obra.

²⁰ “I discovered that performance can take place anywhere, under a wide variety of circumstances, and in the service of an incredibly diverse panoply of objectives”.

lugar virtual, o “ciberespaço”, termo criado pelo escritor canadense William Gibson, em 1984, presente em seu livro *Neuromancer* (trecho do livro em que a palavra surge pela primeira vez disponível em Anexo B). Segundo o filósofo francês Pierre Lèvy, o Ciberespaço é “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (2009, p. 92). Portanto, esta palavra não nos aponta para um lugar paupável, material, em que possamos nos corporalizar. Segundo Arlindo Machado (2003), trata-se de uma figura de linguagem, voltada a representar o que acontece num determinado espaço virtual, que só passa a existir a partir das redes telemáticas. Segundo Prado (2003) neste ambiente, pessoas de diversos locais e sob diversas condições passam a ter possibilidades de encontros virtuais.

O Ciberespaço se fez solo fértil às inúmeras manifestações e linguagens artísticas, como a *Net Art*, que surge para ser realizada exclusivamente na Internet. Ela se origina da Arte Telemática, termo criado por Simon Nora e Alain Minc, na França, em 1977, e que significa a conectividade entre a tecnologia da informática e a da telecomunicação, como bem documenta Martterlart e Martterlart

Nesses anos 70, acumulam-se nos grandes países industriais os relatórios oficiais sobre o futuro da "sociedade da informação". Em 1978, é publicada A informatização da Sociedade, de Simon Nora e Alain Minc. Inaugurando o termo "telemática" (que traduz a crescente interpenetração entre os computadores e as telecomunicações), esse relatório propõe apostar nas novas tecnologias da informação e da comunicação para sair da crise econômica e política, qualificada de "crise da civilização" (MARTTERLART e MARTTERLART, 2005, p. 128).

Conforme Zanine (2003), a *Computer Art*²¹ é também conhecida como Arte Digital. Wolf Lieser a conceitua da seguinte forma: “Pertencem à arte digital as obras artísticas que, por um lado têm uma linguagem visual especificamente mediática e, por outro, revelem as metacaracterísticas do meio” (LIESER, Wolf, 2009 *apud* COURI, 2015).

De formação híbrida, a Net-Art é resultante dos somatórios de linguagens artísticas com as tecnologias disponíveis neste ambiente e se origina e se inspira nos movimentos Neo-Dadá e Novo Realismo, e tem como principais inspiradores o grupo japonês Gutai (1950) e o grupo estadunidense Fluxos (1960), que ajudaram a antever várias mudanças nas artes, como o surgimento do *happening* e da *action painting*, segundo Prado (2003). Ainda conforme Prado (2003), o ano de 1963, data de fundação da *New York Correspondence School of Art*, pelo artista Ray Johnson, pode ser considerado a “data de nascimento” da arte postal, que seria a precursora da arte em rede em conjunto com a obra *Telefonbilder*, de Moholy-Nagy, que consistia no uso do telefone como forma

²¹ Arte Computacional. [Tradução nossa.]

de envolver outras pessoas na execução, material, das obras de arte.

A ausência deste lugar, que poderia se configurar a partir das telecomunicações e sua consequente expansão, já chamara a atenção de inúmeros artistas, dentre estes o brasileiro, considerado um dos pioneiros em *Computer Art*, Waldemar Cordeiro²², ilustramos seu pioneirismo por meio da obra “A mulher que não é B.B.” na Figura 6. Cordeiro defendia, com convicção, que a crise das artes contemporâneas na década de 1970 era provocada pela ausência de meios de comunicação enquanto veículos de informação e a consequência disto, a ineficácia das linguagens, dos pensamentos e das práticas.

Figura 6 - A Mulher que não é b.b. (1971) de Waldemar Cordeiro



Fonte: < <https://hcgnm20151.wordpress.com/2015/05/15/arte-digital/> >

Não seria difícil imaginar a presença da *Performance*, do teatro, da música, das artes visuais e de tantas outras linguagens que pudessem ser digitalizadas e consequentemente modificadas e, possivelmente, fundidas, neste novo ambiente, no ciberespaço. Essas artes passaram a dialogar com suas possibilidades, em sua possível reconfiguração e adaptação, podendo ser potencializadas, atingindo mais locais, ampliando seus receptores e alcançando status estéticos ímpares, promovidos pelos meios utilizados e tão presentes no olhar de Cordeiro, que ressaltara a sua ausência. Dessas

²² WALDEMAR Cordeiro. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa297/waldemar-cordeiro>>. Acesso em: 06 de Jun. 2017. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

artes, abordaremos a *Performance* e o teatro, ambos, no ciberespaço, a partir das seções 1.2.2 e 1.2.3.

1.2.2 Ciberformance

Foi a partir do ciberespaço que o mundo assistiu a outras variadas combinações das artes com as tecnologias, dentre estas, uma importante variável da performance, a ciberformance. No início da década de 1990, através de fóruns, estritamente textuais, chamado de *IRC - Internet Relay Chat* e pelos jogos de multijogadores denominados de MUDs - *Mult User Dungeons*, que surgiram as experiências inaugurais de ciberformance, restritas apenas a manifestações textuais, posteriormente sendo integradas manifestações de grafismo.

Mais uma vez ressaltamos nosso olhar contrário ao de Phelan e sua concepção de presencialidade, nos apropriamos, também, das reflexões da professora Clara Gomes, que, ao se debruçar sobre o seguinte pensamento de Lévi, afirma que:

O virtual não é de todo o oposto do real. É, pelo contrário, um modo poderoso e fecundo que expande o processo de criação, abre o futuro, injeta um núcleo de significado por baixo da banalidade da presença física imediata. (LÉVY, 1999, p. 16).

Utilizando o termo criado pela performer e pesquisadora Helen Varley Jamieson, Gomes afirma que “a ciberformance é a performance que acontece ao vivo, na Internet, em plataformas, ambientes e mundos virtuais” (GOMES, 2015, p. 22). Ainda consoante Gomes:

Em 2000, Jamieson definiu de forma resumida o conceito de ciberformance como: “Performance ao vivo com performers distantes reunidos em tempo real através de aplicações de chat livres”, actualizando-o em 2008 para “Performance ao vivo feita por actores distantes com recurso a tecnologias de Internet”. (GOMES, 2015, p. 138).

Neste amplo universo de combinações e variações, decorrente e em diálogo com as tecnologias, observamos muito mais que a chegada da performance ao ciberespaço, ou a sua fusão e consequente metamorfose.

Vimos também inúmeros outros desdobramentos e fenômenos análogos de hibridização de uma ou mais artes com e naquele ambiente, em resposta as possíveis realizações e implementações que ele disponibiliza e as novas inquietações e criações dos artistas inseridos e em diálogo com este novo universo.

Segundo Jamieison (2008) a *Ciberformance* pode ser vista como performance digital, como *Net Art*, que são quaisquer formas de arte que utilizam a Internet como meio, como performance

telemática ou como performance em rede, existindo dentro e fora de todos estes campos.

Em 2004, subsidiada pelo governo Neozelandês, surge uma plataforma com um *sistema* especialmente desenvolvido para a ciberformance: a *UpStage*. Esta plataforma tem como principal característica ser um aplicativo para performance *on-line* de código aberto. De qualquer parte do mundo o público pode participar dos eventos de performance ao vivo sem que para isso precise baixar e instalar qualquer sistema. No *UpStage* a sua *interface* para com a plateia permite que ela possa interagir, apenas textualmente, com o performer, através de uma janela de bate-papo afixada ao lado do “palco”. Os *performers* “logados” têm à sua disposição uma série de ferramentas que os permitem manipular avatares, adereços e *backgrounds*. Notamos e registamos na Figura 7, que as Ciberformances no UpStage têm em sua predominância a utilização de textos e grafismos.

Figura 7 – Ciberformance no UpStage



Fonte: <<http://www.upstage.org.nz>>

A Ciberformance, por sua considerável condição de variáveis, é de difícil caracterização. Destas variáveis, Gomes (2015) considera que duas delas são condicionantes, pois sem estas não há ciberformance é: a primeira é ser ao vivo, seja pela Internet ou também em palco. A segunda condição é esta performance ser em rede pela Internet, seja num *chat*, num mundo virtual ou em uma plataforma criada para este fim ou, ainda, em um jogo *on-line*. Apontamos, a seguir, as características e variações da ciberformance, ainda, segundo Gomes:

- a.Textual.
- b.Gráfica 2D/3D.
- c.Com avatares: textuais (um nome) ou gráficos (uma foto, um desenho ou uma figura em 3D num mundo virtual).
- d. Em rede na Internet: num chat (fórum)/ num mundo virtual/num jogo on-line/ numa plataforma criada para o efeito.
- e.Ao vivo na Internet / ao vivo na Internet e no palco.

- f.Com diferentes níveis de interação/participação (até a quase não distinção entre performer e espectador).
- g.Telemática (*live video streaming*; teleconferência).
- h.Usando outro tipo de interfaces para além do computador – *motion tracking* (*webcam*, *Wii*, *Kinect*), sensores, estimuladores.
- i.Com temática autorreflexiva, metalinguística/ metamedial/ social/ política.
- j.Com/sem guião. (GOMES, 2015, p. 213).

Ao agregar as variantes acima, Gomes indica, a partir de combinações, três tipos de ciberformance: da palavra, em que se aposta na poética do texto; do código, utilizando avatares, *scripts* e animações em código para questionar os mundos virtuais em que se desenvolve; e do corpo, em que este passa a ser interface com o ambiente digital.

Por suas características de natureza híbrida e possibilidades fluídicas, vemos a ciberformance como liminar, intermedial e também como um largo conceito que, como um guarda-chuva, estende-se a múltiplas direções, abraçando em si variadas outras manifestações e tendo pequenas limitações que observamos não existirem em outros conceitos e práticas, a serem abordados mais adiante.

Na Seção 1.3 buscaremos traçar a relação das artes cênicas com as tecnologias para tentarmos entender o quanto as artes da cena vêm em seu tradicional percurso de relação com o que há de oferta tecnológica, metamorfoseando-se e habitando novos espaços.

1.3 Teatro e Tecnologia

A partir de um conjunto de informações, de espetáculos teatrais, experimentos, performances, autores, épocas e lugares, apresentamos, nesta seção, a relação das artes cênicas com as novas tecnologias; criando uma perspectiva categórico-histórico-espacial próxima do que possamos classificar como atualizada, em que a produção brasileira também é compreendida. Para tanto, foi feita uma revisão bibliográfica que nos possibilitou descobrir, dentre outros fenômenos, que o espetáculo *Cybertheatre* (1967), do grupo russo *Dvizjenije*, estreou há meio século e que, apesar do prefixo *cyber*, não fazia uso do ciberespaço.

Observamos nas artes cênicas o seu constante relacionamento com as novas tecnologias, com o decorrer do tempo e avanço destas, embora o registro deste diálogo sempre estará em risco de se tornar obsoleto, principalmente quando este mais se aproxima da atualidade, caracterizada por

constantes lançamentos, inovações tecnológicas e, conseqüentemente, novas inquietações e criações artísticas.

O registro desta relação entre artes cênicas e as novas tecnologias tem sido feito por jornalistas e estudiosos do tema, proporcionando aos pesquisadores a compreensão, a partir de representativos espetáculos, experimentos ou performances, da evolução que acontece concomitantemente entre estas novas tecnologias e as artes cênicas que as absorvem.

Identificamos, em nossas investigações, algumas lacunas referentes ao registro do fenômeno que envolve as artes cênicas e as novas tecnologias: desatualização, o que é de se esperar em quaisquer trabalhos que envolvam um recorte cronológico e que tenha a contemporaneidade também como foco. E a ausência de espetáculos, experimentos ou performances brasileiras, que se fazem, em alguns casos, únicos, e com uma contumaz importância. Portanto, a partir desta seção, buscaremos atualizar esta perspectiva histórico-espacial de espetáculos, experimentos ou performances mundiais que dialogam com as novas tecnologias.

Uma arte que não se resume apenas em si, mas também em diálogo e em relação com outras, e que é “[...] tão velha quanto a humanidade. Existem formas primitivas desde os primórdios do homem. A transformação numa outra pessoa é uma das formas arquetípicas da expressão humana” (BERTHOLD, 2000, p. 1). Esta manifestação, que sempre fez uso de variados recursos e de inúmeras outras artes, buscando, no decorrer de sua história, através do alcançar dos sentidos, ofertar os feitos dos ritos, a catarse (aristotélica/brechtiana/artaudiana) ou o entretenimento e o mercado que o cerca. Esta arte, configura-se através de uma condição híbrida presente em todos os momentos de sua história. Ao observar o fenômeno que as artes cênicas trazem consigo, desde sua *gênesis* aos dias de hoje, Clüver (2006) sugere uma indissociável característica de convergência textual.

Quero aqui apenas indicar que, sobretudo entre semioticistas, uma obra de arte é entendida como uma estrutura sónica – geralmente complexa –, o que faz com que tais objetos sejam denominados “textos”, independente do sistema sónico a que pertençam. Portanto, um balé, um soneto, um desenho, uma sonata, um filme e uma catedral, todos figuram como “textos” que se “leem”; o mesmo se pode dizer de selos postais, uma procissão litúrgica e uma propaganda na televisão. (CLÜVER, 2006, p. 19).

O olhar semiótico de Clüver nos conduz a entender que as artes cênicas podem ser classificadas em determinadas ocasiões como uma arte multimídia, em outras como *miximídia* e em outros momentos como ambas. Um texto multimídia compõe-se de textos separáveis e separadamente coerentes, compostos em mídias diferentes, enquanto que um texto *mixmídia* contém

signos complexos em mídias diferentes que não alcançariam coerência ou autossuficiência fora daquele contexto (CLÜVER, 2006, p. 19).

Desde o seu surgimento, as artes cênicas absorvem o que há de elementos disponíveis e facilitadores às suas necessidades narrativas, integrando em si as ofertas midiáticas e tecnológicas que foram forjadas na época em que estão inseridas. É do antigo teatro grego que ilustramos o quanto as artes cênicas fundamentam sua prática na relação, também, com as tecnologias que estão presentes àquela mesma condição cronológica, como o *Ekiklema*: um carro que se movia dentro do espaço cênico, os *Periactos*: que eram prismas triangulares e giratórios localizados ao lado do palco, feitos em madeira e tela, e que serviam para mudanças rápidas de cenários, e o *Deus ex-Machina*: que era um recurso dramático e cenográfico que permitia a descida, em cena, de um deus cuja missão era dar uma solução arbitrária a um impasse vivido pelos personagens.

Constantemente, as artes cênicas sofreram e sofrem influência das tecnologias. Do surgimento da luz artificial, seja ela por combustão ou elétrica, aos recursos sonoplásticos e arquitetônicos. O cinema, a música e tantas outras manifestações e linguagens que corroboram para que possamos afirmar que as artes cênicas dialogam e incorporam as características midiáticas e tecnológicas de seu tempo.

No contexto contemporâneo, as artes cênicas vêm se metamorfoseando, se dividindo, se hibridizando continuamente, dialogando com novas mídias e tecnologias e incorporando estas em si, algumas vezes para dar luz a um subtipo, outras de forma pontual, para apenas atender a uma necessidade específica de criação. Em condição de adaptabilidade, transição ou de tentativas e experimentos, ela se faz presente em diversos ambientes e utilizando, de igual forma, as mais distintas tecnologias. Do alto de arranha-céus, bailarinos dançam com câmeras acopladas aos seus corpos, estratégia que leva para o espectador uma condição de imersividade em um nível que só mesmo a tecnologia poderia proporcionar, colocando cada um espectador no lugar daqueles que dançam e “voam”.

No ciberespaço, as artes cênicas passeiam e dialogam e, mais do que isso, buscam se “adaptar” de forma plena. Tantas são as possibilidades e tantas são as condições de criação que parece ter uma arte que nasce enquanto combinação resultante destas tantas “mixagens”, destas tantas facilidades favorecidas pela digitalização e pelas redes integradas e que se fazem, em cada nascimento, ímpares ou variantes de uma combinação que sofre alguma mutação a cada novo ato de criar.

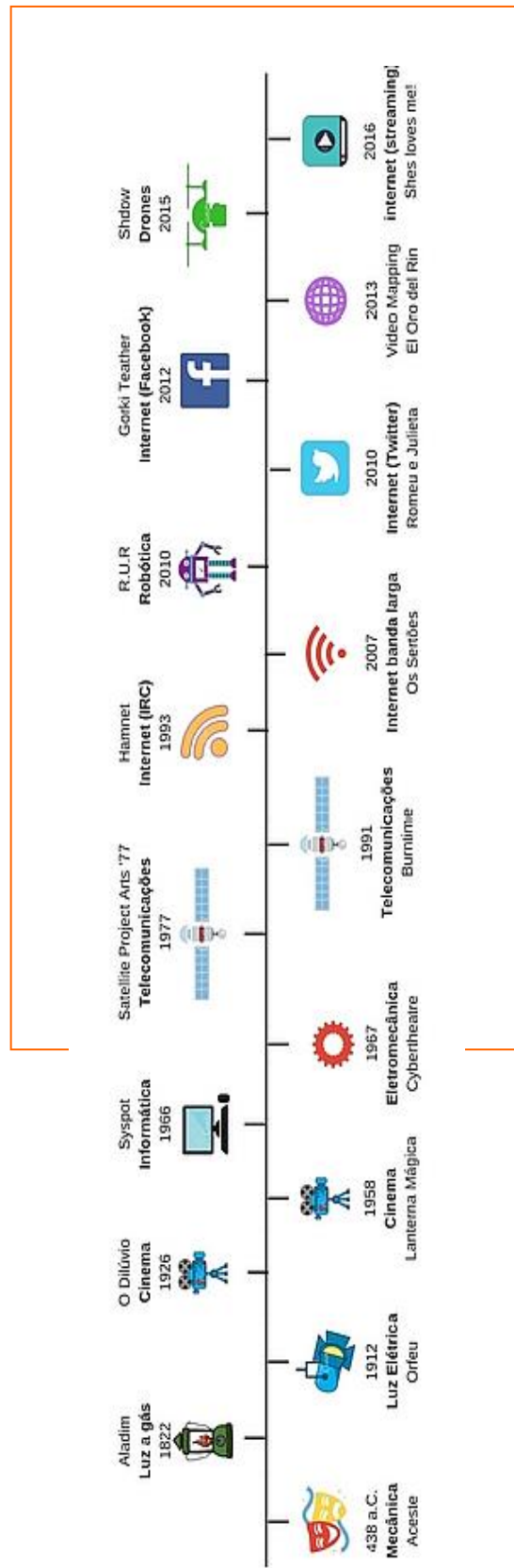
As novas tecnologias e as possibilidades de novas poesias e novas poéticas favorecem ao artista cênico uma série de condições que não só o levam a repensar sua formação, como também a refletir sobre seu papel e sobre o papel de sua arte na época e no lugar em que estão inseridos. Dos entusiastas e futuristas que vislumbram, a partir da ubiquidade e das realidades virtuais e aumentadas, uma nova condição para criação, àqueles que negam o aporte desta arte reconfigurada a esta possível nova seara, faz-se impossível negar as mudanças, as transições e as inquietações. Frutos destes fenômenos, muitas obras marcaram esta nova época, recém-nascida, mas com tantos referenciais que bem se fazem ícones representativos de usos, de narrativas e de flerte para com os recursos disponibilizados. Na Sessão 1.3.1 melhor abordaremos este conjunto de acontecimentos que norteiam uma visão panorâmica acerca deste universo.

1.3.1 As artes cênicas e as novas tecnologias nos séculos XX e XXI: uma breve perspectiva categórico-histórico-tecnológica

Listaremos um conjunto de acontecimentos que, pulverizados numa observação a partir de um prisma cronológico e tecnológico, ilustram, mesmo que aparentemente não conotem entre si alguma relação direta, como as artes cênicas vêm se relacionando com as novas tecnologias, resultando não apenas em espetáculos com este teor, mas também, provocando o surgimento de termos, equipamentos, *softwares*, reflexões, teóricos e novas poéticas.

Analisando a partir dos espetáculos, experimentos e performances, que estão listados na Figura 8, concluímos que há uma possível categorização do fenômeno resultante da relação das artes cênicas com as novas tecnologias no decorrer de uma linha do tempo, num intervalo de 50 anos.

Figura 8 - Categorização das artes cênicas quanto ao uso da tecnologia principal com ênfase nos últimos 50 anos (ano, tecnologia principal, espetáculo)



Fonte: o autor

No ano de 1921, em que o escritor tcheco Karel Čapek escreveu a peça teatral *R.U.R.*, que são as iniciais de *Russum Univerzálni Roboti*, e nela surge a palavra *Robot* a partir do termo eslavo *Robota*, que significa trabalho exercido de forma compulsória ou escravo.

Em 1967, os engenheiros nova-iorquinos Billy Klüver, criador do “9 Noites: Teatro e Tecnologia” (1966), evento este que durante nove dias foram apresentadas performances concebidas na integração da arte com a tecnologia e marcadas pela “interatividade”, “composições em processos aleatórios” e “colagens ao vivo”. Cada um dos dez artistas (John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor e Robert Whitman) criaram uma performance original (Isaacsson 2011, 8), Fred Waldhauer e os artistas Robert Rauschenberg e Robert Whitman lançam oficialmente a *E.A.T. – Experiments in Art and Technology*, uma organização sem fins lucrativos voltada a desenvolver intercâmbios entre artistas e engenheiros (C. Paul, 2003, 16).

Anos antes (1958) o cenógrafo Checo Josef Svoboda apresenta o espetáculo *Lanterna Mágica*. Neste espetáculo ele faz uso de projeções de forma sincronizada, posteriormente ele cria a “Politela”, objetivando não verossimilhança, mas sim uma “visão cubista do universo” (ISAACSSON, 2011, p. 10). No ano de 1966, o vienense Marc Adrian cria a primeira peça teatral escrita por um computador, *Syspot (Medosch, Automation, Cybernation and the Art of New Tendencies* (1961-1973) 2012, p. 12). Estes acontecimentos pareciam ser um prenúncio do que se tornaria as artes cênicas nos próximos 50 anos. Apontamos a seguir, a partir do espetáculo *Cibertheatre*, meio século desta relação: artes cênicas e novas tecnologias, seus frutos e categorias.

Em 1967, em Leningrado, Lev Nusberg, através de seu grupo russo de artes cinéticas *Dvizjenije* (1962-1978), cuja tradução livre para o português significa “Movimento”, cria o termo *Cybertheatre* para designar sua peça desenvolvida em um “ambiente maquínico”, que era elaborado a partir da combinação de elementos das artes visuais, música, design dentre outros. Essa obra representava um mundo físico e virtual, em que figuras, que chegavam a atingir 35 metros, tinham um complexo conjunto de movimentos com cinco a seis graus de liberdade, em um ambiente com uma iluminação fixa e pulsante, de cores e intensidades variáveis, com sons elaborados a partir de uma linguagem semifonética ou música concreta, relacionados aos movimentos dos modelos, chamados por Nusberg de *Cybers*. Os espectadores deste espetáculo experimentavam, ainda, a sensação de observar vários sopros de variados gases atóxicos coloridos ou de vários gases que tinham como função trazer alguns cheiros à cena, alguns destes não agradáveis. Nusberg ressalta que o *Cybertheatre* nasceu de uma visão que buscava a simbiose entre homem-máquina, inspirado

pelas descobertas de Norbert Wiener, a cibernética enquanto a ciência do controle e comunicação no animal e na máquina, conforme Nusberg (1969).

Em 1977, em Santa Monica, os artistas Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz desenvolveram uma série de projetos que chamaram de “Estética e Pesquisa em Telecomunicações”. Dentre tantos projetos produzidos, o *Satellite Project Arts '77* merece destaque, pois foi a primeira vez que vários artistas separados pela geografia puderam dançar juntos em um mesmo lugar, apresentando assim a imagem como um local, “um espaço de atuação sem fronteiras geográficas”²³.

Em 1991, em San Francisco, o artista Chico MacMurtrie criou o *Amorhic Robot Works* (ARW) em conjunto com outros artistas, engenheiros e técnicos, como indica Pluta (2016, p. 65). Ainda conforme Pluta (2016, p. 65), o ARW teve como principal objetivo construir universos que favoreçam experiências de interatividade, manifestando-se a partir de um processo em que o artista é apenas uma parte constituinte deste processo.

Ainda no ano de 1991, nas cidades de Auckland (Nova Zelândia) e Washington (EUA), Cheryl Caste e Charles Flickinge fizeram uma exibição interativa chamada de *Burntime* utilizando telefone com viva-voz e fax, colocando, ao redor destes equipamentos, artistas locais e o público numa experiência durante cinco dias (JAMEISON, 2008, p. 48).

No ano de 1993, em San Diego, o inglês Stuart Harris estreou o conceito de teatro na Internet com a produção da paródia *Hamnet*, baseada no texto *Hamlet* de Shakespeare. Harris utilizou o *Internet Relay Chat* (IRC) para experimentar sua ideia de um teatro sem maquiagem, sem figurino, restrito apenas ao texto que era disponibilizado pelos atores, não em um teatro, mas em um auditório virtual que era um canal restritamente designado no IRC, chamado de *#hamnet* (DANET, T. e Rosenbaum-Tamari 1995, p. 33).

Em 1994 utilizando o mesmo meio, o grupo estreia *Pcbeth*, uma outra paródia baseada no texto *Macbeth* de Shakespeare e, em 1995, baseada no texto *Um Bonde Chamado Desejo*, de Tennessee Williams, a peça *Um Canal do IRC Chamado Desejo*. (GOMES, 2015, p. 414).

Em 1995, em Viena, o grupo Austríaco *Oudeis* produz, a partir das possibilidades oferecidas pela Internet, o espetáculo *A Odisseia*, de Homero, tendo como elenco colaboradores, teóricos e um grupo internacional de artistas que vivenciaram este projeto a partir de um roteiro escrito de forma colaborativa por um time de pessoas espalhadas pela web e que faziam parte da rede do grupo²⁴.

Em 1996, apoiado pelo Laboratório de Mídia do Massachusetts Institute of Technology (MIT) o compositor e professor de música e tecnologia desta mesma instituição, Tod Machover,

²³ Disponível em: <<http://www.ecafe.com/museum/home/index.html>>. Acesso em: 15 de novembro de 2016.

²⁴ Disponível em: <www.oudeis.org/contact.html> dia 26 de setembro de 2016.

cria um primeiro experimento musical que inclui contribuições de participantes *on-line* e, ao vivo, a obra *Opera Brain*: “The BRAIN OPERA is an interactive, musical journey into your mind, to be presented simultaneously in physical and cyber space”.²⁵

Em 1997, a narratóloga²⁶ Janet Murray criou o conceito de Ciberdrama como parte da programação do Holodeck, a partir muito mais de sua visão e de sua apreciação à série Jornada nas Estrelas do que, necessariamente, no mundo real.

Apresentado pela primeira vez em Jornada nas Estrelas: A Nova Geração, em 1987, o Holodeck consiste em um cubo negro e vazio coberto por uma grade de linhas brancas sobre o qual um computador pode projetar elaboradas simulações, combinando holografia com ‘campos de força’ magnéticos e conversão de energia em matéria. O resultado é um mundo ilusório que pode ser parado, iniciado e desligado à vontade, mas que se parece e se comporta como o mundo real e que inclui lareiras, chá bebível e personagens [...] que podem ser tocados, inquiridos e, até mesmo, beijados. O holodeck de Jornada nas Estrelas é uma máquina de fantasia universal franqueada para programação individual: uma visão do computador como uma espécie de gênio da lâmpada contador de histórias. (MURRAY, 2003, p. 30).

Em 1999, o grupo belga *Entropy8Zuer*, formado por Aureia Harvey e Michel Samyn, cria o *Wirefire*, um software voltado para performance que combina chat, sons, imagens, animações e fluxos de câmera ao vivo no ciberespaço, provocando também um fórum interativo entre os artistas e o público. Ao entrar no site o público escolhe dentre três formas, a aleatória: quando o software combina arquivos a partir de sua biblioteca, proporcionando com isso uma única experiência, ao vivo, quando a performance é transmitida por *streaming*, e *replay*: quando a mesma é repetida (DAVILA, 2000).

Em 1999 é feita a primeira edição do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE), com edições anuais em São Paulo e no Rio de Janeiro.

Em 2000, a *performer* Helen Varley Jamieson, do grupo *Avatar Collision*, cria o termo *Cyberformance* para designar as “Performances ao vivo com artistas remotos se unindo em tempo real via Internet”²⁷ (CHATZICHRISTODOULOU, 2014, p. 21).

Em 2001, Barry Smith e Steve Dixon, em Manchester, usaram o termo Performance Digital ao lançar o projeto *Archive 9* de performance digital. Definindo-a como aquela performance que faz uso das novas tecnologias digitais, dar-se ao vivo e incorpora projeções digitais sejam nas telas de

²⁵ “*Opera Brain* é uma viagem interativa, musical em sua mente, a ser apresentada simultaneamente no espaço físico e no ciber!”. [tradução nossa] Retirado de <<http://park.org/Events/BrainOpera/>> . Acesso em: 28 de setembro. 2016.

²⁶ Narratologia é o estudo das narrativas de ficção e não-ficção (como a história e a reportagem) através de suas estruturas e elementos.

²⁷ “Live performance with remote performers coming together in real time via Internet chat applications”.

computadores, via *webcasts* ou em ambientes virtuais interativos conforme nos aponta Chatzichristodoulou (2014).

Em 2007 Barry Smith e Steve Dixon, em Manchester, lançam o livro *Performance Digital* e atualizam o conceito, ampliando-o (CHATZICHRISTODOULOU, 2014, p. 21).

Em 2004, Jo-Anne Green, Helen Thorington e Michele Riel criaram o blog *Networked Performance* com o objetivo de buscar a mais ampla gama de perspectivas sobre o tema. Para tanto definiram a *Networked Performance* como qualquer evento ao vivo em rede, em qualquer forma de rede em que um computador esteja em comunicação com outro²⁸.

Em 2005, a professora Ivani Santana, da Universidade Federal da Bahia, concebeu o espetáculo Versus de dança telemática. Ele realizado em três cidades brasileiras: Salvador-BA, Brasília-DF e João Pessoa-PB. Em Salvador e Brasília estavam os bailarinos do Grupo de Dança (GDC, Escola de Dança/UFGA) e integrantes do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas (GP Poética) e em João Pessoa estavam os músicos compondo em tempo real. Este espetáculo foi realizado a partir da parceria entre os grupos: Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital (LAVID) da Universidade Federal da Paraíba, Laboratório de Composição Musical (COMPOMUS) também da Universidade federal da Paraíba, e a participação do grupo de música eletroacústica Log3, da mesma universidade. (SANTANA, 2015).

Em junho de 2006 o grupo de teatro Phila 7, patrocinado pela TV WEB da Universidade Paulista (UNIP), encena a peça *Play on Earth*, em que nove pessoas, localizadas em três cidades de continentes diferentes, São Paulo, Newcastle (Reino Unido) e Cingapura (Singapura), atuam simultaneamente em uma mesma produção teatral, encontrando-se em um quarto espaço imaginário²⁹.

Em 2007, na cidade de Londres (Reino Unido), Susan Brodhurst empregou o termo Práticas Digitais em seu livro homônimo para refletir as práticas performáticas que priorizam tecnologias, tais como rastreamento de movimento, inteligência artificial, 3-D, modelagem, animação, pintura digital, som, robótica, design interativo e biotecnologia (CHATZICHRISTODOULOU, 2014, p. 22).

Ainda em 2007, em São Paulo-SP, o grupo teatral Oficina Uzina Uzona transmite, pela Internet, seu espetáculo Os Sertões, formado por cinco peças ("A Terra", "O Homem 1 e 2" e "A Luta 1 e 2") que constituem a montagem inspirada no livro homônimo de Euclides da Cunha.

²⁸ Disponível em: < <http://archive.turbulence.org/blog/about.html> >. Acessado em: 27 de setembro. 2016.

²⁹ Disponível em: <http://phila7.com.br/?page_id=68>. Acessado em: 19 de outubro. 2016.

Em 2008, na cidade de São Paulo, é lançado o site Teatro Para Alguém, que surge a partir de uma pesquisa da atriz e diretora Renata Jesion e do diretor de fotografia Nelson Kao. O grupo conta com mais de 80 *webpeças* e 2 *webséries* produzidas desde 2008, todas disponíveis em seu site³⁰.

Em 2010, em Londres (Reino Unido) a pesquisadora Christina Papagiannouli lança o termo *Etheatre* através de sua tese de doutorado na *University of East London* intitulada *The Etheatre Project: Direting Political Cyberformance* (PAPAGIANNOULI, 2016,p. x). Ainda em 2010, em São Paulo-SP, a peça de Karel Čapek, *Rossum's Universal Robot* (1921) foi apresentada sob nova versão de Leonel Moura. Com um novo título “O Nascimento do Robô”, Leonel levou ao palco três robôs representando eles mesmos e contracenando entre si e com os seres humanos.

No mesmo ano de 2010, em Londres (Reino Unido) a Royal Shakespeare Company produziu em conjunto com a *Mudlark*, uma companhia de entretenimento para TV, Internet e celulares, um ousado projeto: durante o período de cinco semanas (entre abril e maio), seis atores da própria RSC atuaram no *Twitter* como personagens da peça *Romeu e Julieta*, substituindo falas clássicas da literatura inglesa, por simples *tweets* (Sanfelici, Shakespeare no Twitter: Romeu e Julieta em até 140 caracteres 2012).

No ano de 2012, o Gorki Theater de Berlin (Alemanha) realiza a primeira obra de teatro encenada diretamente no *Facebook*³¹.

Em 2013, em Montpellier, França, a companhia Blanca Li apresenta a obra *Robot* coreografada com oito bailarinos e oito robôs, durante o *Festival Montpellier Danse*.

No mesmo ano de 2013, em Oviedo, Espanha, o espetáculo *El Oro del Rin*, de Wagner, foi encenado utilizando o sistema de *video mapping*, dirigido pelo artista Jaime Cobo. (Peñuelas, et al. 2014).

Em 2014, em Oakland, EUA, os bailarinos Amelia Rudoph e Roel Seeber utilizam no espetáculo vertical *Watz on the Wall* câmeras *GoPro* com o intuito de possibilitar ao espectador a sensação de vertigem e verticalidade que experimentam os bailarinos. (Martínez, et al. 2016).

Em 2015, em Tóquio, Japão, o grupo de dança *Elevenplay* e o atelier de design *Rhizomatics* apresentam uma coreografia criada por Daito Manabe chamada *Shadow*, em que *drones* dançam com três bailarinas.

³⁰ Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2008/11/472230-com-criacoes-proprias-site-vira-casa-virtual-de-teatro.shtml>>. Acessado em: 19 de outubro. 2016.

³¹ Disponível em: <<http://www.reuters.com/article/us-theatre-facebook-germany-idUSTRE80A1VR20120111>> acessado em: 7 de novembro. 2017.

Em 2016, em Londres (Reino Unido) Christina Papagiannouli, a partir de sua tese, lança o livro *Political Cyberformance: the Etheare Project*, pela editora *Palgrave Macmillan* de Londres.

Em 2016, “*Shes loves me*” foi o primeiro musical da Broadway transmitido ao vivo por *streaming* diretamente de Nova York (EUA), através do site *broadwayhd.com* que funciona como um *Netflix* de teatro, com inúmeras peças catalogadas e um custo de US\$9,90 (cada).³²

Aproximamo-nos às vésperas do aniversário de meio século do espetáculo *Cybertheatre*, do grupo de teatro *Dvizjenije*, influenciado pelo físico Wiener, considerado o pai da cibernética moderna e inspirador de Lev Nusberg, o criador do espetáculo e do termo *Cybertheatre*. Identificamos, ao observar a evolução das artes cênicas no decorrer do tempo, que a mesma foi se tornando uma arte multimídia e em determinados momentos *mixmidiática* (CLÜVER, 2006). As artes cênicas e sua constante relação com as novas tecnologias contribuíram para o surgimento de novas possibilidades, e com estas, novas linguagens, novas reflexões, modelos e consequentes desdobramentos, que pulverizados numa organizada cronologia entram em harmonia com as novidades técnicas e tecnológicas distribuídas em diversos cantos do planeta.

No decorrer do levantamento bibliográfico, observamos que o cenário das artes cênicas de nosso país não estava contemplado a partir de uma visão panorâmica em conjunto com o fenômeno universal. Sempre quando buscávamos pesquisar o assunto, a produção brasileira não se fazia presente junto àquelas de reverberação mundial. Entendemos, a partir desta situação observada, que, através desta Sessão, proporcionamos, também, uma revisão bibliográfica e consequente atualização acerca dos fatos aqui selecionados e convergidos.

Constatamos que o encontro das artes cênicas com as novas tecnologias e a recorrente renovação de desafios para a cena, apontam para a necessária reflexão sobre sua poesia e seus processos de criação. Há inúmeras formas, simbioses, termos, classificações, locais, objetivos, pensadores, artistas, técnicos e engenheiros que se revezam em uma série de produções que nascem de divagações e composições combinatórias, decorrentes de seus anseios artísticos e das ofertas tecnológicas.

Assistimos, no decorrer do tempo, o surgimento de novas linguagens ou à metamorfose que muitas destas passaram, cada uma com uma característica própria, às vezes tão regional quanto uma manifestação de cultura popular e, em outras, tão ubíqua e universal quanto a própria rede mundial de computadores.

³² Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/teatro/musical-da-broadway-vai-ser-transmitido-ao-vivo-por-streaming-19512416#ixzz4O70qLKRI>>. Acessado em: 25 de outubro. 2016.

Na medida em que o tempo passa e as respostas vão se formando, concluímos que este mesmo tempo já passado, prova que, independentemente da linguagem ou recurso estético escolhido, as novas tecnologias, muitas destas recém-nascidas, já fazem parte da realidade das artes da cena, enquanto cenários, espaço, estética, narrativa e variados recursos para que as artes cênicas contemporâneas e o caminho do pesquisador ou artista pesquisador destas artes, se faça indesejável, do debruçar-se sobre a compreensão e a importância destas novas tecnologias e da comprovada tradição, na sua relação, para com as artes cênicas.

Dentro das possibilidades e de da fragilidade do termo, tentamos registrar, categorizando esta relação das artes cênicas com as atuais tecnologias, focando a tecnologia principal em consonância com uma perspectiva histórica, em um recorte que observa prioritariamente os últimos 50 anos, entendendo que muitos espetáculos, experimentos e performances, possivelmente não foram compreendidos na relação exposta, seja por decisão nossa, ao não identificar neles um elemento inaugural ou significativo, enquanto possível categoria, ou, pelo desconhecimento de sua existência. Entendemos que a cada momento algo pode surgir e, conseqüentemente, documentar também deverá fazer parte deste caminho, formado por uma triangulação composta pelas artes cênicas, as tecnologias e os pesquisadores que darão continuidade ao ato de registro, categorização e reflexão desta relação de imagináveis e inimagináveis futuros frutos.

Na seção: 1.3.3 Estado da Arte, apresentamos uma visão restrita à contemporaneidade, que a esta se faz complementar e aproxima-nos ao que está sendo feito hoje de significativo na relação entre artes cênicas e novas tecnologias.

1.3.2 Teatro, ciberespaço e digitalização

Assim como diversas artes que migraram, nasceram ou ainda passaram a coabitar o ciberespaço³³, o teatro também seguiu esta tendência, buscando, neste ambiente, não apenas se moldar e se reconfigurar, mas também desenvolver, a partir dos favorecimentos tecnológicos, um diferente conjunto de procedimentos, em favor de uma narrativa própria.

Neste universo que se descortina, é de se esperar um redimensionamento das expressões cênicas, como diz Tonezzi e Hobi (2016):

Mais do que a pura simulação/representação de ambientes ou seres ditos “reais”, os recursos digitais afluem um *locus* singular para o jogo cênico, carregado de sentido e autonomia. Híbrido de concretude e imaterialidade, a nova instância

³³Segundo o filósofo francês Pierre Lèvy, o Ciberespaço é “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (2009, p. 92)

desloca o espaço cênico, lugar de encontro e jogo. É o que provoca o surgimento de termos e conceitos para o que convencionalmente se denotou como arte dramática. (TONEZI e HOBY, 2016, p.58).

Inúmeros são os exemplos que ilustram o teatro na rede mundial de computadores, inúmeros também são os termos que o designam. Com isso, observamos a confirmação do pensamento de Vettese: *l'arte contemporanea non ha un linguaggio unico, anzi, è il regno del molteplice e riflette il correre verso il nuovo del sapere scientifico*.³⁴ (VETTESE, 2012, p. 299)

Quando nos deparamos com o fenômeno que possibilita o uso dos novos saberes científicos a serviço das artes da cena, conhecimentos estes surgidos predominantemente após a Segunda Guerra Mundial, somos levados a nos reportar, mesmo que de uma maneira sucinta, a alguns nomes que ilustram este citado fenômeno, ao terem feito uso de seus conhecimentos, além dos artísticos, para integrar ao teatro, muito mais do que as novas tecnologias disponíveis em suas épocas, integraram novos olhares e novas formas de escritas e o mais importante, novas formas de, inquietamente, pensar o teatro.

Eles foram além, quando buscaram, através destes novos recursos, reconfigurar o teatro em relação às condições artísticas vigentes, resultantes do pós-guerra, do modernismo e do pós-modernismo, do futurismo, das artes contemporâneas, dos *Happenings* e Performances, dos meios de comunicação de massa e de tantas outras informações que se fizeram solo fértil para este teatro, em alguns momentos engajado e em outros onírico e sinestésico e que, ao chegar ao ciberespaço, pode trazer consigo características de todos estes elementos que contribuíram em sua formação.

O advento do Ciberteatro, dependeu, logicamente, do necessário surgimento da Internet, da popularização dos PCs³⁵ e da crescente alfabetização digital. Porém, é impossível ignorar este advento sem a influência de nomes, movimentos e pesquisadores: Edward Gordon Craig (1872 – 1966), Erwin Piscator (1893 – 1966), Josef Svoboda (1920 – 2002), do Futurismo, da Bauhaus, do Happening e da Performance. Identificamos, a seguir, as principais características de cada um destes e as suas contribuições para com o teatro contemporâneo e, mais especificamente, esta manifestação de Teatro na/atraves (da) Internet.

Craig, dentre tantos outros avanços, apresentou ideias que buscavam ir de encontro com as teorias naturalistas, alcançando, através de interpretações próximas de um sentido mais simbólico, a sugestão de uma ambiência mais poética, influenciando diretamente a cena contemporânea.

Piscator, pelo seu uso sistemático da imagem em movimento, projetadas no teatro com o

³⁴ “É característico da arte contemporânea provocar sua própria zona de conforto. A arte contemporânea não tem um único idioma, de fato, é o reino da multiplicidade e reflete a correr para os novos conhecimentos científicos” [tradução nossa]

³⁵ *Pesonal Computer*. Computador Pessoal (tradução nossa).

intuito de expor, documentalmente, as fragilidades do capitalismo, apresentou, de forma consistente, uma série de exemplos em que a linguagem cinematográfica pode servir a propósitos teatrais.

Svoboda, famoso por utilizar uma abordagem científica e também usar projeções, deslocando o papel da linguagem cinematográfica ao contexto teatral, fazendo com que ela fizesse parte de suas cenografias, ganhou fama internacional com a *Laterna Magika*, uma instalação teatral multimídia, criada para a Feira Mundial de Bruxelas, em 1958. Durante a Expo 1967, em Montreal, Svoboda apresentou o *Polycran*, registrado aqui através da Figura 9, uma obra audiovisual que exerceu grande fascínio. Ela era constituída de 112 cubos que se moviam para frente e para trás. Neles havia imagens que se alternavam entre 15.000 *slides*³⁶ no decorrer dos 15 minutos da apresentação que versava sobre a criação do mundo e do homem.

³⁶ Conhecido também como diapositivo o slide é uma imagem estática, positiva, criada sobre uma base transparente em um processo que se utiliza de meios fotoquímicos, após montado numa pequena moldura ele é utilizado para que esta imagem possa ser projetada numa tela ou em outra superfície.

Figura 9 – Polycran de Svoboda



Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/works/polycran/>

O Futurismo (ver o Manifesto Futurista em Anexo C), um movimento do Século XX, voltado para o futuro, tendo como parte de suas pregações a aniquilação de artes anteriores como o Simbolismo, Impressionismo, Naturalismo, cultuando a invenção, velocidade, produção e as máquinas, muito influencia o Teatro Digital, dentre outros tipos de artes em que a tecnologia seja imprescindível à sua existência. Enrico Prampolini (1894 - 1956), um dos membros mais respeitados do Futurismo, foi fascinado pela possibilidade de retirar a fronteira entre o espaço cênico e sua plateia. No manifesto (1915) em que o objeto era a Cenografia Futurista, Prampolini apontava, enquanto exigência, a retirada das cenas estáticas pintadas, buscando substituí-las por uma composição arquitetônica teatral eletromecânica (GRAU, 2005).

A escola Bauhaus muito investiu e voltou diversificados esforços para estreitar a distância entre o palco e a plateia, buscando não apenas aproximá-los, mas uni-los. A partir de anseios baseados na busca pela totalidade, teóricos como o húngaro László Moholy-Nagy (1895 – 1946) um de seus professores, que exercia nos intervalos da docência o desenvolvimento de filmes experimentais, teatro, pintura, publicidade, escultura e desenho industrial, buscou um teatro não aristotélico, assim como fez Ionesco (1909 – 1994) e Raymond Queneau (1903 – 1976), sob a preocupação da criação de ambientes estruturais radicalmente diferentes, concebendo uma performance livre de literatura, enfatizando as formas criativas peculiares apenas ao palco e a ação de cena total, interpretada por ele como a concentração e ativação de som, luz e cor, forma e movimento.

Buscou com isso eliminar as tradicionais distâncias entre os estímulos comunicacionais,

sejam estes humanos ou mecânicos, e os seus espectadores, acreditando que o teatro livre dos contextos impostos se renovaria. László comentara, àquela época, que

Já é hora de desenvolver atividades que permitam às massas não permanecerem como espectadores mudos, que não só os comovam como os capturem, façam-nos participar, e, no mais alto arrebatamento de êxtase entrar na ação do palco (WINGLER, 1985, p. 54 *apud* GRAU 2005, p. 170).

László identificava, ainda, as possibilidades ofertadas pelo uso de diversificados materiais e tecnologias inovadoras, como automóvel, elevador, aeroplano, filmes, instrumentos ópticos e refletores. Dos seus estudos e experimentos nasceu o *Theater der Totalität*, em que os atores passam a ter a mesma importância dos meios formativos. E o “*Mechanized Excentric*” caracterizado como “concentração da ação de cena em forma mais pura”, um teatro sem atores ou qualquer figura humana, apenas um ambiente de luzes, sons, filmes, cheiros, música, aparatos mecânicos e explosões. Este conceito de arquitetura teatral, criado por László, norteou os trabalhos da Bauhaus:

Nada impede a utilização de mecanismos complexos como o cinema, o automóvel, o elevador, o avião e outros maquinários, bem como de produzir um tipo de atividade cênica que não mais coloque as massas como espectadores impassíveis, e que [...] lhes permitirá fundir-se com a ação do palco (GOLDEBERG, 2006, p. 106).

Um outro importante nome da Bauhaus, que também influenciou o teatro que focamos neste trabalho, é o de Walter Gropius (1883 – 1969) por interferir e influenciar o diretor Erwin Piscator, considerado um dos pioneiros da arte multimídia e criador do Teatro Épico. Este teatro era formado por multidões, plateia e atores misturados, plataformas e esteiras, filmes e desenhos animados. Dessa forma, buscando com tudo isso atrair a classe formada, predominantemente, por proletários, com um necessário espaço que pudesse abrigar pelo menos 3.000 pessoas para assim diminuir o valor individual do ingresso. Piscator, além de ter exigido a extinção do prosaetrio, com o intuito de aproximar ainda mais os atores do público, buscava um teatro que tanto o drama como sua configuração espacial estivessem sob a possibilidade de um mesmo empreendimento, para com isso transformar o espectador passivo num participante ativo no decorrer do espetáculo.

Gropius criou um edifício capaz de atender variadas especificidades demandadas pelo diretor. Dentre as já citadas, também se buscava um espaço descapotável e com flexibilidade na sua iluminação. Este teatro não chegou a ser colocado em prática, pois a crise econômica da Alemanha, em 1927, levou-a ao colapso econômico, impediu a construção daquele que seria o *Totaltheater*³⁷. Porém, é possível encontrar os princípios de Gropius em inúmeros edifícios teatrais em que sua

³⁷ Teatro Total [tradução nossa]

condição criadora fez com que se erguesse muito mais que um prédio, mas uma nova forma de entender a relação deste aparelho para com o tipo de teatro que ele abriga e o quanto este espaço poderá influenciar na relação plateia x elenco.

László Moholy-Nagy criou o neologismo *Theater der Totalität* com o intuito de criar uma experiência artística única, voltada à atração de todos os sentidos de seus espectadores, caracterizado pelo uso do que chamara de “Complexidades Múltiplas”, chegou a montar os *contos de Hoffman*³⁸, *Madame Butterfly*³⁹, dentre outros trabalhos para teatro e cinema. Ele reinterpretou muitos dos anseios do músico Richard Wagner (1813-1883) buscando reduzir a importância da palavra falada, numa síntese de espaço, em que o movimento, a sonoplastia, a composição de luz e expressão artística de predominância abstrata, fossem realçados pelos aparatos técnicos (GRAU, 2005).

Se é verdade que se pode traçar a história da performance digital desde a criação do teatro e da dança, sua origem mais próxima seria o conceito de obra de arte total – Gesamtkunstwerk – de Ludwig Wagner. Em escritos como *A Peça de Arte do Futuro* (1849), o compositor defendia a unificação de todas as formas de arte: teatro, música, canto, dança poesia, design, iluminação e artes plásticas. A concepção de Wagner é essencial à performance digital tanto na sua defesa de um teatro espetacular como no paradigma da convergência que une a obra de arte total com a compreensão contemporânea do computador como metamedium que une todos os media (texto, imagem, som, vídeo, etc.) numa única interface (Dixon, 2007:41). A ciberperformance, apesar de não pôr a tônica no espetacular, mais do que outra performance da ordem do digital evoca essa sincretização de várias formas de arte, encontrando-se esse modelo de unificação não só nas ferramentas informáticas que usa como na convergência entre real e virtual. Os dramas musicais de Wagner (recusava a expressão ópera) visavam o mesmo que muitas peças multimídia hoje: a imersão do utilizador. Wagner tentou engendrar uma experiência o mais imersiva possível para o público, escondendo a orquestra, criando leitmotiv musicais e sonoros hipnoticamente repetitivos e acordes alongados. (GOMES, 2015, p. 73).

Esta relação teatro e tecnologia resalta um traço marcante na história e tradição das artes cênicas e seu constante relacionamento com as tecnologias disponíveis na época em que ela está inserida. Portanto, quando nos deparamos com espetáculos no ciberespaço ou utilizando recursos, ainda considerados hoje como de vanguarda, como robôs, smartphones, encontros telemáticos, câmeras, *drones*, projeções mapeadas, dentre tantos outros recursos que surgem a cada dia, e são incorporados, quase que imediatamente, à linguagem teatral, assistimos a uma consequente relação quase que tradicional desta manifestação e das disponibilidades tecnológicas.

Este teatro de tantas características, formatos e componentes, faz-se partícipe deste imenso e

³⁸ Ópera de Jacques Offenbach e libreto de Jules Barbier.

³⁹ Ópera em três de Giacomo Puccini, com libreto de Luigi Illica e Giuseppe Giacosa.

incomensurável caldeirão constituído pelas artes contemporâneas, suas linguagens, diálogos, fusões e hibridismos.

Em que teatro poderemos imaginar a realização das seguintes ânsias em suas possíveis combinações? Da totalidade de László, Grouppious e Wagner, a proximidade de Prampolini. Das representações simbólicas substituindo as naturalistas e ambiências mais poéticas de Craig ao uso da cinematografia e projeções de Piscator. Das abordagens científicas e das instalações teatrais de Svoboda ao distanciamento do textocentrismo e do aristotelismo de Ionesco.

Parece-nos, ao observar estas possíveis combinações, que com isso possamos recriar os ritos ou tentar reeditar também as ânsias de Artaud, que ressaltara que o “teatro é encenação, muito mais que a peça escrita e falada” (ARTAUD, 1993, p. 34). Ou ainda, de, ao utilizar o ciberespaço e sua condição favorável a realização de uma obra teatral que nasça resultante deste amalgama de variadas combinações, instituir uma obra de arte que tem características do *happening* e da ciberperformance, mas que não se limita a estes, pois a essência deste teatro, esquecido ou adormecido e que ressurgiu a partir de históricas buscas, de variados pensadores, presentes em diferentes locais e em diferentes épocas, mas que, mesmo sob o efeito deste distanciamento físico e temporal, contribuem para que as ânsias de hoje sejam resultantes de uma tradição em que esta obra de arte, que é a única com condições de totalidade, continue seu caminho em direção à realização destes tantos sonhos e destes tantos sonhadores.

A digitalização⁴⁰ do teatro e o ciberespaço são elementos que bem constituem um solo fértil para a realização deste teatro já tão sonhado e rabiscado por tantos artistas. Este teatro, como a autora Nadja Massura (2007) denomina de Teatro Digital, muito tem a ver com o conceito de Ciberteatro.

Teatro Digital é um tipo de manifestação performática que existe a partir da ação de atores "ao vivo" em encontro com a plateia, tendo este encontro promovido pelos meios digitais. É uma arte híbrida que revitaliza o teatro para plateias contemporâneas (MASURA, 2007). O Teatro Digital é o teatro que incorporou as tecnologias Digitais (MASURA, 2007, p. 20).

O Teatro Digital é uma forma de arte híbrida de grande potencial, que ganha a capacidade do teatro para facilitar a imaginação e criar conexões humanas e a capacidade da tecnologia para estender o alcance da comunicação e visualização. [tradução nossa] (MASURA, 2007, p. 20)⁴¹.

⁴⁰ Digitalização é o processo pelo qual uma imagem ou sinal analógico é transformado em código digital, através de um equipamento e de um software.

⁴¹ Digital Theatre is a hybrid art form of great potential, gaining strength from theatre's ability to facilitate imagination and create human connections, and digital technology's ability extend the reach of communication and visualization.

A natureza da mídia digital é a flexibilidade e mutabilidade, implicando uma capacidade de mudança e fluxo, regido pelas características deste ambiente. O Teatro Digital utiliza uma grande variedade de tecnologias, incluindo, mas não se limitando, os vídeos digitais, projeções digitais, realidade virtual, *chats*, criação de conteúdo interativo, videoconferência e performances *on-line* entre atores em ambientes desiguais. O Teatro Digital, segundo Masura (2007), é um tipo de Performance Digital que pode acomodar em si muitos outros tipos de teatro mediado e ao vivo, de níveis limitados de interatividade.

O resultado da união da arte com a tecnologia, foi impulsionado, ainda mais, na segunda metade do século XX, com a invenção do computador e o alvorecer da era digital. Nas artes cênicas esta união foi celebrada a partir da interação e união dos artistas com os computadores, dos humanos com a máquina, daí surgindo, de forma resignificada, o termo Ciberteatro, não mais aquele de outrora, forjado por Lev Nursberg. O foco na união dos artistas com a máquina, logo foi deslocado para interação com o público, que já tivera sido introduzido a outros níveis de interação nas artes cênicas, desde os anos 60, em fenômenos como os *Happenings* (SALIHBEGOVIC, 2013).

O termo Ciberteatro, representa a prática teatral em que os intérpretes ou o público-alvo se conectam, de uma forma ou de outra, através de computadores e em interação vivenciam acontecimentos dramáticos, produzindo, com este encontro, um conjunto de ações e um espaço dramático novo. É um termo muito próximo à performance digital, teatro digital ou a *ciberformance*, que compreendem, inclusive, vários elementos das artes do espetáculo, incluindo dança e instalações digitais interativas (SALIHBEGOVIC, 2013).

Salihbegovic afirma que o “Ciberteatro encontra suas raízes no conceito do Teatro Total, por um lado e o desenvolvimento da tecnologia de computador por outro” (2013, p. 183), com isso, o autor traça esta sua análise comparativa a partir de uma tabela representada na Tabela 1:

Tabela1 - A relação entre Teatro Total, Computador Multimídia e o Ciberteatro

	Teatro Total	Computador Multimídia	Ciberteatro
União de todas as artes	Gesamtkunstwerk	Multimedialidade	Teatro Multimídia
Arte e ciência	Estágio de Engenharia	Tecnologia digital	Teatro Digitalizado
Imersão	Captação dos sentidos	Realidade Virtual	Cenografia Digital imersiva
Interatividade	Participação da plateia (happenings)	Interação Humano Computador	Plateia e atores interagindo pelo computador

Fonte: (SALIHBEGOVIC, 2013, p. 187). [Tradução nossa].

Como podemos observar na Tabela 1, o Teatro Total partia do conceito criado por Richard Wagner, chamado de *Gesamtkunstwerk*, tendo como principais ferramentas para a sua práxis as engenharias, buscando favorecer as condições imersivas a partir da captação dos sentidos e resumindo sua interatividade a participação da platéia, assim como nos Happenings.

O teatro que nasce graças ao computador multimídia, parte do conceito de multimedialidade e tem como sua principal ferramenta a tecnologia digital, favorecendo a imersão a partir de estratégias de Realidade Virtual e proporcionando a interatividade graças a interação humano computador. Salihbegovic resalta ainda que, o Ciberteatro, parte do conceito de Teatro Multimídia, usando como principal ferramenta a digitalização deste teatro, favorecendo a imersividade a partir da Cenografia digital imersiva e dando como condições de interatividade a relação entre atores e plateia através do computador.

Foi nos anos 1950 e 1960 que a interatividade surgiu como uma estratégia a serviço das artes visuais e das vanguardas, indo de encontro às ideias mais conservadoras de controle e organização, ambas rejeitadas pelos vanguardistas que buscavam promover a aleatoriedade, flexibilidade, mudança e a anarquia como novos modelos estéticos, conforme Salihbegovic (2013). Hoje, a interatividade exerce um importante papel, provocado, principalmente, pelo desenvolvimento da tecnologia digital, resultando com isso uma provável mudança na natureza do teatro, dando luz a um tipo de teatro que, dentre tantas outras terminologias é, também, denominado de Ciberteatro.

Esta manifestação se caracteriza como uma forma de arte diferente de qualquer uma, assegurando em si uma estética única, distinta, inclusive, do teatro analógico. Este teatro, feito também de *bits*, em que a presença é ressignificada e flexibilizada, em que o textocentrismo dá

lugar ao cenocentrismo, que é uma das características do teatro contemporâneo (TOPORIŠIČ, 2004, p. 10 - *apud* SALIHBEGOVIC, 2013, p. 168), é resultado de uma íntima conjugação de elementos caros à arte contemporânea.

O verbete *Cybertheatre* na *Oxford Encyclopedia of Theatre and Performance* foi escrito por Matthew Causey, que o classificou da seguinte forma:

O teatro cibernético, não diferente do cinema e da televisão, não depende da presença de um ator ou público ao vivo e pode-se argumentar que muitos exemplos de ciber-teatro podem ser melhor descritos como Filme interativo / TV, Instalação de arte, arte de novas mídias ou comunicações eletrônicas. Uma das principais questões é colocada da seguinte forma: é necessário que algum elemento vivo esteja presente na performance do teatro cibernético para tornar o teatro um modelo útil? Artistas de teatro, mas também artistas que trabalham em Instalações, vídeo e arte, e tecnologias digitais, estão realizando a prática do ciber-teatro. (CAUSEY, 2003, p. 341) [tradução nossa]⁴².

Segundo Clara Gomes, o pesquisador Matthew Causey, posteriormente, revisita o termo e o ajusta, ressaltando que o principal objetivo da performance apoiada pelo computador era permitir para a plateia o acesso e a possibilidade de interagir com ela (2015, p. 136).

Segundo Salihbegovic (2013), a interatividade passará a exercer um papel mais importante a cada desenvolvimento tecnológico esperado e conseqüentemente ofertado pelas tecnologias digitais, e esta poderá interferir e moldar este teatro, levando ao espectador a possibilidade de ele exercer um papel ativo.

Refletindo sobre as possibilidades vindouras, Salihbegovic questiona se esta interatividade será limitada a orientações dramatúrgicas já estruturadas e aponta, quase que profeticamente, que o Ciberteatro será uma arte independente, com estéticas específicas e únicas, diferente de qualquer outra forma de arte, inclusive do teatro analógico que conhecemos. Também faz parte de suas preocupações, não apenas o advento deste teatro e de seu relacionamento com as novas tecnologias, mas sim o que será gerado com este, pois se estas novas ferramentas, e seu já imaginável poderio, forem utilizadas apenas para realizar uma antiga noção de totalidade, em quase nada avançaremos, pois estaremos estanques não por limitações tecnológicas mas, por afinidades estéticas e ideológicas de artistas.

Salihbegovic busca nas Teorias da Nova Mídia Digital, oferecida por Lister *et al* no seu livro

⁴² "Cyber theatre, not unlike film and television does not rely on the presence of a live actor or audience and an argument can be made that many examples of cyber theatre might be better described as interactive film/TV, installation art, new media art, or electronic communications. A major theoretical question is posed by these new forms: is it necessary that some live element be present in the performance of cyber theatre to make theatre a useful model? Theatre artists, but also artists working in areas of installations, video and art, and digital technologies, are undertaking the practice of cyber theatre." (CAUSEY, 2003, p. 341).

New Media: A Critical Introduction (2003) e em Lev Manovich através de sua edição *The Language of New Media* (2001), os termos-chave das Novas Mídias, que são: Digitalidade, Interatividade, Hipertextualidade, Imersão e Virtualidade. Reproduziremos a seguir, resumidamente, cada uma destas:

- a) Virtualidade: é por si a definição da óbvia natureza da performance digital. Implicando que todas as informações, textos, filmes, gráficos, sons, e todos os outros meios de comunicação produzidos pelo computador ou armazenadas nele são representadas com uma longa fila de números. “Todos os novos objetos de mídia, criados a partir do zero em computadores ou convertidos a partir de fontes de mídias analógicas, são compostos de código digital; Eles são representações numéricas” (MANOVICH, 2001 *apud* SALIHBEGOVIC, 2013, p. 648).
- b) Hipermidialidade: criados por Theodor Nelson os termos “Hipertexto” e “Hipermídia” foram forjados para descrever a natureza não linear de narrativas digitais. “Hipermidialidade é uma consequência da digitalidade”.
- c) Virtualidade e Imersão: todo sistema de Realidade Virtual faz uso de simulação. Entendendo que simulação se trata da condição possibilitada pelas tecnologias que visam levar, de forma imersiva, o espectador, de forma completa, a um ambiente que é um universo virtual.
- d) Interatividade: só há interação se aquele que está para interagir se sentir atraído de alguma forma. Segundo Salihbegovic, existem três tipos de interatividade na performance digital:
 - Performer e cenografia;
 - Espectador e cenografia
 - Performer e Espectador

Acreditamos ser relevante a este trabalho ressaltar que Roy Ascot descreve que nos anos 1990 os elementos-chave das artes eletrônicas eram:

- . Conectividade de pessoas, lugares, ideias, mídia e sistemas
 - . Imersão do espectador no espaço de dados do artista
 - . Interação com elementos dos sistemas que são encontrados
 - . Transformação da mídia e da consciência do espectador
 - . Emergência de novos dados, imagens, formas, estruturas e sistemas.
- (ASCOTT, 2003, p. 284)

Portanto, vale ressaltar, após uma possível comparação das indicações de Salihbegovic sobre interatividade na performance digital e os elementos-chave das artes eletrônicas nos anos 90 apresentados por Roy Ascot, que poderemos atentar para a também possibilidade de acrescentarmos a estes três elementos expostos e que indicam a base conceitual da interatividade em performance, um outro que difere destes expostos, que é a relação do espectador com a obra, como um todo, e

não com uma parte dela, como no caso do SET em que há um foco predominante na cenografia. Foco este explicável, pois seu mentor, dentre outros talentos, é, também, cenógrafo digital.

Porém, acreditamos que a obra, como um todo, resultante de todas as suas partes, também poderá passar por um nível de interferência e interatividade do espectador, podendo esta interferência e interatividade surgirem a partir da disponibilização de recursos que os permitam, de alguma forma, manipular e reconfigurar esta obra, estando “imerso no espaço de dados do artista” (ASCOTT, 2003, p. 284). Ele, o espectador, poderá fazer uso dos “elementos do sistema” (idem), para, inclusive, obter uma obra única, resultante, também, de sua ação, de seu olhar, de sua configuração e de sua interação.

Utilizando uma variada forma de captar o comportamento da plateia, que é presencial, como também dos atores, o *SET - Studio for Eletronic Theatre* faz uso de variados sensores de presença, som, luz etc. Estes sensores permitem esta interatividade entre a plateia e a cenografia digital, criando mudanças dinâmicas no conteúdo audiovisual e multimidiático, favorecendo surgir uma performance digital interativa e hipermidiática, Salihbegovic (2013). Na Figura 10, trazemos um recorte do espetáculo *Oedipus: The Codebreaker*, do SET, em que sua grande característica em utilizar cenografia digital, se faz presente.

Figura 10 – *Oedipus: The Codebreaker*, Studio for Eletronic Theatre, 2013



Fonte: (SALIHBEGOVIC, 2013)

As variadas informações geradas pelo comportamento dos atores e da plateia são introduzidas a partir destes já citados mecanismos de entrada, sensores físicos (magnéticos e mecânicos) ou ópticos, e resignificados a partir de um conjunto de *softwares* que, enquanto estrutura ferramental, interferem ao vivo na cenografia digital.

Dependendo da posição, direção do movimento, velocidade, distância, proximidade, aceleração ou inclinação, som ou temperatura, os sensores registram as mudanças que surgem no palco durante a performance. Alguns destes comportamentos são associados a diferentes câmeras que são utilizadas como dispositivo de captura. Inúmeros são os tipos de sensores que são utilizados no palco do teatro contemporâneo, sensores que, em sua maioria, foram criados para fins não artísticos e sim de segurança (militar, industrial, saúde etc). O SET faz uso de diversos destes e ressalta, através de seu diretor, que vários outros artistas também fazem uso. Para isso, obviamente, é necessário um conhecimento técnico para modificar a aplicabilidade deles e empregá-los como recurso artístico.

Sensores que enviam dados continuamente são projetados para tarefas de nível mais alto de sofisticação, podendo controlar parâmetros diversos e informando a várias mídias ao mesmo tempo. Além de utilizados pelos artistas, estes sensores também podem ser afixados nos figurinos, transformando o corpo do artista em um instrumento do qual ele interpreta e interfere em diferentes conteúdos de som e imagem. Uma outra possibilidade que o SET faz uso é distribuir sensores no palco, de forma invisível, com o objetivo de rastrear ou reagir ao movimento dos artistas ou dos espectadores. Estes sensores podem ser conectados ao computador via rádio, *bluetooth* ou *WI-FI*.

Destacamos que existem muitos fabricantes que produzem sensores físicos para fins artísticos, mas segundo Salihbegovic:

Eobody, produced by Cycling '74, San Francisco, USA; ICube-X, by Infusion Systems Ltd., Montreal, Canada;⁴³ Digital Dance System, by DIEM – Danish Institute of Electroacoustic Music, Aarhus, Denmark;⁴⁴ JunXionboard, by STEIM – STudio for ElectroInstrumental Music, Amsterdam, the Netherlands;⁴⁵ and Kroonde, ⁴⁶ by La Kitchen, Paris, France.⁴³ (SALIHBEGOVIC, 2013, p. 875)

Usando os sensores ou câmeras, a tradução dos sinais elétricos em mensagens digitais, “entendíveis” pelo computador, é feita comumente com o uso de conversores analógico-digital que transformará em mensagens MIDI⁴⁴. Nos casos, quando se usa uma câmera como sistema de captura, a conversão do sinal óptico é geralmente feita dentro do software do computador e não há necessidade de uma interface MIDI. Salihbegovic indica os softwares Delicode NI mate⁴⁵ (funciona com o Kinect em Mac e PC) e EyesWeb e EyeCon, dedicados principalmente ao rastreamento e captura de câmeras que podem rastrear com precisão diferentes características físicas e gestos do artista ou espectador. Ele ainda enfatiza o EyeCom por, além de ser gratuito, ser uma aplicação inteiramente dedicada às artes cênicas e altamente intuitiva e precisa. Ele é desenvolvido pela InfoMus, na Universidade de Génova. (SALIHBEGOVIC, 2013).

Além dos sensores apontados, o SET utiliza ainda um sistema de câmeras que trabalha em combinação com programas que tem a função de interpretar os sinais enviados pelos sensores e traduzi-los de acordo com as necessidades e criações do grupo. Um desses sistema utilizados é o Vincon⁴⁶, um dos principais desenvolvedores de produtos e serviços de captura de movimento em

⁴³ Os sistemas de sensores mais populares entre os artistas, devido à sua funcionalidade, facilidade de uso, suporte de software e custos, são: Eobody, produzido pelo Cycling '74, San Francisco, EUA; ICube-X, da Infusion Systems Ltd., Montreal, Canadá; Digital Dance System, do DIEM – Instituto Dinamarquês de Música Electroacústica, Aarhus, Dinamarca; JunXionboard, de STEIM – STudio para Música Electro-Instrumental, Amsterdã, Holanda; e Kroonde, 7by La Kitchen, Paris, França.

⁴⁴ *Musical Instrument Digital Interface* - Interface Digital de Instrumentos Musicais. Padrão de interconexão física (interface digital, protocolo e conexão) e lógica, que facilita a comunicação em tempo real entre instrumentos musicais eletrônicos, computadores e dispositivos relacionados.

⁴⁵ <https://ni-mate.com>

⁴⁶ www.vicon.com

que combina *software* e uma plataforma de câmeras inteligentes. Este sistema é combinado a programas de animação em 3D, como o Maya, Motion Builder e o 3D Studio Max, ambos da Autodesk⁴⁷. Vale resaltar que vem sendo utilizado, também, o Kinect 3D da Microsoft, por sua precisão no rastreamento como também pelo baixo preço.

Programas como Macromedia Director, Max e Pure Data também são utilizados, ressaltando que o último é gratuito e é voltado também para processar efeitos sonoros, visuais e projetá-los no palco em tempo real. O Software Isadora é o último apontado pelo SET, como a primeira aplicação comercial dedicada inteiramente às artes cênicas. Ele tem uma interface intuitiva, é simples e fornece uma ampla gama de ferramentas, tornado muito popular entre artistas.

Todo este “arsenal” de sensores, câmeras e de softwares resultam em uma série de sons e imagens que formam a “dramaturgia digital” (SALIHBEGOVIC, 2013, p. 86). Estas imagens se tornam parte do espetáculo a partir do uso de projetores de LCD (*Liquid Cristal Display*) e DLP (*Digital Light Processing*).

Neste Ciberteatro praticado pelo SET não há transmissão pela rede, apenas os presentes, *in loco*, figuram nesse espaço. Nas apresentações do SET, a Internet não se faz ferramenta, nem o ciberespaço ambiente. Além disso, a reação da plateia, enquanto conjunto, e tendo esta reação captada de alguma forma através de algum sensor, não faz, necessariamente, esta plateia ser formada por produtilizadores, assim como bem conceitua Bruns:

Em comunidades colaborativas a criação de conteúdo compartilhado acontece num ambiente de rede e participativo, que quebra as barreiras entre produtores e consumidores, e no lugar permite que todos os participantes sejam usuários e produtores de informação e conhecimento – frequentemente num papel híbrido de produtilizador onde o uso também é produtivo. Produtilizador se engajam não numa forma tradicional de produção, mas se envolvem na produtilização. (BRUNS⁴⁸, 2007 *apud* GOMES, 2015, 190).

Resaltamos que no Ciberteatro do SET, a captação do resultado do conjunto que, muitas vezes, surge de maneira inconsciente, não caracteriza o fenômeno de produtilização⁴⁹, mesmo havendo uma inconsciente ou limitada interatividade, resultante do somatório dos que estão presentes muito mais que do indivíduo.

⁴⁷ www.autodesk.com.br

⁴⁸ <http://produsage.org/node/9>.

⁴⁹ Barlow (2008) fala em produsumidor (misto de produtor e consumidor) e Bruns (2008) em Produtilizador. A recepção deixa de ser passiva e incorpora-se o conhecimento mesmo que haja atividade amadora. (Morgado e Rosas 2010, 61)

1.3.2.1 Artemídia

Termo aportuguesado do inglês “*media arts*”, Arte e Mídia são aquelas expressões artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos (midiáticos e industriais). Ela é também um tipo de entretenimento que existe graças aos campos da eletrônica, informática e engenharias. Uma manifestação artemidiática é aquela que, por se chamar “artemídia”, engloba e extrapola expressões anteriores, como “arte & tecnologia”, “artes eletrônicas”, “Arte-Comunicação”, “Poéticas Tecnológicas” etc. (MACHADO, 2007, p. 38).

Assim como outras formas de arte que são também dependentes das mediações técnicas e tecnológicas, a artemídia impõe ao artista um severo desafio, pois, ao se confrontar com as formas de produção de hoje em dia, ele, ao se contrapor ao “determinismo tecnológico”, deve ser levado a se recusar do projeto industrial já embutido nas máquinas, equipamentos, aparelhos, objetivando, com isso, afastar-se da possibilidade de transformar sua obra em apenas um caso prático de endossamento aos objetivos da “produtividade da sociedade tecnológica”, conforme Machado (2007).

O artista de artemídia é aquele que se apropria das novas tecnologias, sejam estas mecânicas, eletrônicas, digitais... e, sob uma resultante condição que tem como foco principal seu ideário estético, ele muitas vezes é levado a inovar.

Já tínhamos observado, neste trabalho, a importante compreensão que devemos ter ao interpretar as artes contemporâneas e sua condição contínua de fusão e hibridismo, nos levando, estudiosos e pesquisadores a, necessariamente, ressaltar a importante condição desta arte, sem tirar de nossa base conceitual que “[...] sabemos que arte é um processo em permanente mutação” (MACHADO, 2007, p. 189). Esta mutação se assevera, ainda mais, quando aliamos a ela as diversas formas de construção, fusão e tecnologias que estão por vir e as possibilidades que estas novas tecnologias proporcionam para as infindáveis e inimagináveis obras de arte que o destino nos reserva. Aos artistas que não se adaptaram ou adaptarão a esta nova condição, restará a estes a caracterização dada por Eugênio Trivino e citada por Machado (2007) de “Dromo-inaptos”, que “são aqueles que são incapazes de se adaptarem à velocidade e às práticas da cultura digital” (SCHNEIDER, *et al.* 2012).

É em diálogo com os princípios da artemídia, principalmente no que a caracteriza pelo sua contraposição ao “determinismo tecnológico”, que nosso trabalho contribui para que possíveis

outros projetos, em que o olhar do *ciberespectador* possa ser enriquecido a partir da implementação dos princípios da Subjetividade Representada e do consequente Olhar Mediado, para que assim também se enriqueçam, não apenas a obra, mas principalmente a condição de relacionamento e interatividade deste *ciberespectador* para com ela, e dos possíveis e ímpares resultados que surgirão a partir destes relacionamentos.

1.3.3 Estado da Arte

Apresentaremos, a seguir, um apanhado de exemplos que elencamos para a formação do Estado da Arte, através de espetáculos, grupos e pesquisadores, apresentaremos uma práxis contemporânea em que há a compreensão das relações simbióticas que tão bem ilustram a diversidade de linguagens, estéticas, narrativas e tecnologias abordadas. Demonstrando, a partir dos exemplos aqui destacados, o quão o Estado da Arte da cena está fundido com os mais diversos recursos que surgem, criando um amalgama que se metamorfosea a cada nova combinação, a cada novo recurso e a cada nova reflexão, sobre esta arte e a época em que ela está inserida.

Desde 2008 o grupo Teatro Para Alguém vem produzindo espetáculos voltados para a Internet. Formado pelo casal Renata Jesion e Nelson Kao, este grupo é um dos pioneiros, produzindo mais de 50 peças (FOLETTTO, 2011, p. 82). A sua maior característica foi determinar uma certa regra de produção que consistia em tentar se distanciar do cinema, apesar do inevitável uso de câmera, no caso do TPA, apenas uma.

O responsável pelas questões técnicas foi o bacharel em Ciências da Computação Márcio Ferreira, que organizou o sistema que proporcionava a possibilidade de os usuários assistirem às *webpeças*, assim denominadas pelo grupo. Em entrevista a Foletto (2011), Márcio explica todo o sistema utilizado pelo grupo:

Vamos separar tudo em dois pedaços: a captura e a transmissão. A captura funciona da mesma forma que em um estúdio de produtora, até mesmo em uma novela. Tem as câmeras – que no caso do TPA é apenas uma, mas poderiam ser mais. Uma vez que as imagens forem captadas pela câmera, é gerado um único sinal de áudio e vídeo. Através de um cabo, esse sinal capturado vai para um computador – no caso, um notebook, que permite maior mobilidade que um desktop. Sinal capturado, ele pode ser encodado de duas formas: pelo próprio *encoder* do *Ustream* ou pelo *Flash Media Encoder*, programa grátis da Adobe, que, assim como o primeiro, serve para transformar o sinal capturado (vídeo e som) em sinal para a Internet. Uma vez encodado, vem a parte da transmissão. Quem faz é o *Ustream*, um serviço que contratamos – e que qualquer pessoa pode usar (www.ustream.tv). Essa captura encodada é passada para eles; todas as pessoas que entram no site do TPA veem a transmissão numa janela do *Ustream*, que também tem uma ferramenta de chat que permite comentários. (FOLETTTO, 2011, p. 84)

Observamos que a interatividade inexistia nas *webpeças* do TPA, e isso talvez se desse por conta das limitações tecnológicas da época, principalmente a baixa velocidade da Internet. Ao ser questionado por essa ausência tão característica da *Net Art*, Kao comenta:

[...] não queremos fazer um “Você Decide” – colocar três finais no meio da peça para que as pessoas escolhessem via chat ou e-mail qual final vai ser passado. Isso a Globo já fez há muito tempo. Se você quer fazer uma interação, tem que ser uma interação profunda; se for para entrar, tem que ser de um jeito muito legal. E nisso nós ainda não conseguimos chegar – aliás, acho que ninguém chegou. (FOLETTTO, 2011, p. 98)

Na Figura 11, apresentamos o Grupo Teatro Para Alguém, em cena, na sala da casa dos autores e, de maneira simples, sendo registrado e transmitido a partir de uma só câmera.

Figura 11 – Grupo Teatro para Alguém



Fonte: <<http://migalhasamesa.blogspot.com.br/2008/12/teatro-para-algum.html>>

O Phila 7, em 2006, com seu segundo espetáculo, “Play on Earth” foi, também, um dos grupos teatrais, que iniciaram no Brasil, o uso da Internet para a criação e apresentação, unindo três elencos de três continentes, Phila 7 em São Paulo, *Station House Opera* em Newcastle, Inglaterra, e a *Cia Theartworks*, em Cingapura. (FOLETTTO, 2011, p. 102). Em “Código Aberto”, seu mais recente projeto, resultado de uma residência artística do grupo COATO da Bahia com o Phila 7, de São Paulo. Eles apresentam experimentações em que através do teatro, dança, performance, vídeo, instalação e interação entre corpos presenciais e telepresenciais, aprimoram suas técnicas e aparelhos tecnológicos a serviço da cena.

Na figura 12, apresentamos seu mais recente espetáculo, *Código Aberto*, feito em parceria com o COATO da Bahia.

Figura 12 – Grupo Phila 7, espetáculo Código Aberto (2017)



Fonte: <<https://www.facebook.com/CiaPhila7/>>

We é o mais novo espetáculo do Grupo inglês *Studio for Eletronic Theatre* - SET, que tem como diretor o professor e pesquisador Fahrudin Salihbegovic. Este espetáculo foi inspirado em uma novela de ficção científica russa, homônima, escrita por Yevgeny Zamyatin, em 1921, na Rússia soviética.

Além das cenografias digitais e dos sensores utilizados, este espetáculo convoca a plateia para a utilização de celulares e *tablets* para que esta possa também ter um papel na formação deste “mundo”. Na Figura 13, podemos ter uma resumida ideia da riqueza visual dos espetáculos do Set, a partir de sua nova incursão: *We*.

Figura 13 – Grupo *SET - Studio for Electronic Theatre*, espetáculo *We* (2016)



Fonte: <<https://www.facebook.com/studioforelectronictheatre/>>

Propondo fazer uso de formas inovadoras e acessíveis, o *Miracle Theatre* buscou fazer versões digitais de suas produções teatrais e distribuí-las pela rede, sejam ao vivo ou gravadas, utilizando um equipamento “acessível” e de fácil uso. Com a prática de transmissão de seus espetáculos, o grupo buscava entender em que isso afetaria na experiência do público e como este teatro que se manifestara de diferentes formas, ao vivo, gravado “ao vivo” e feito apenas para a tela. Vimos que a busca pela construção de um modelo de negócio sustentável, fazendo uso de pesquisas, de formatação de preço, marketing e acordo de direitos autorais, também fazem parte da busca do grupo. O *Miracle Theatre* defende que a perspectiva da câmera coloca o visualizador entre o público e os artistas, como se tivesse no palco. E isso faz superar várias barreiras como a localização geográfica e econômica, facilitando com isso a experimentação de suas obras.

Observamos que o *Miracle Theatre* faz uso de três formas básicas de produção deste teatro para distribuição pela rede:

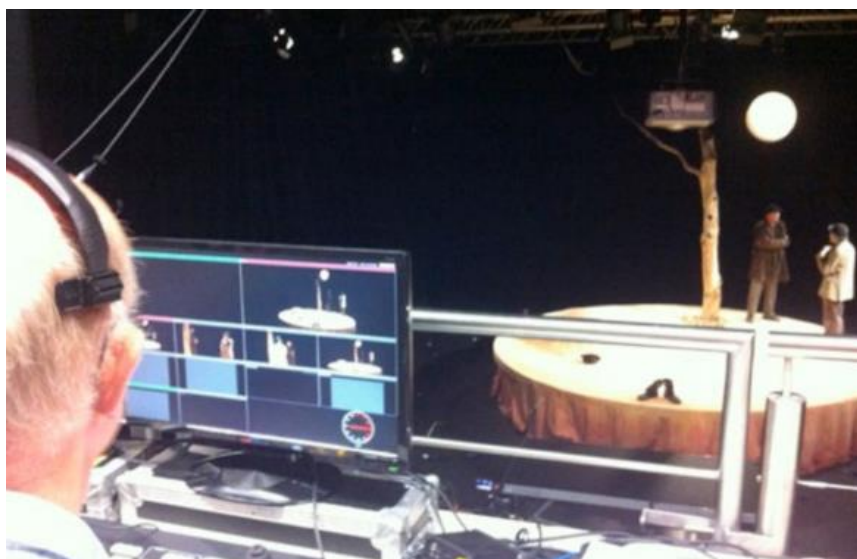
- *Live-Stream*: teatro captado na frente de uma plateia presencial e transmitido ao vivo;
- *As-Live*: que se trata da gravação da transmissão ao vivo;
- *Made for Screen*: uma versão que, segundo o grupo, é mais “fílmica”, tanto na construção quanto na captação. Gravam sem plateia, com *takes* específicos e com um número ilimitado de tomadas. Ressaltamos, ainda, que em todas estas formas há uma ausência de preocupação com uma

linguagem videográfica a serviço deste teatro, tratando-se de um teatro que é observado da forma mais tradicional, com, inclusive, nos casos do formato *Made for Screen*, planos detalhe e *close-up*. Em todos os casos, a plateia está passiva.

É importante frisar que este grupo, além de ter um canal no Youtube⁵⁰ para a apresentação de suas produções “As-Live”, ele também elaborou e disponibilizou um manual⁵¹ em que explica detalhadamente seus objetivos e a forma encontrada para fazer estas transmissões que são inspiradas no formato desenvolvido pelo também inglês *National Theatre*⁵², através de seu projeto *National Theatre Live*. Este projeto é voltado à transmissão de espetáculos teatrais para cinemas no Reino Unido e para outros países da Europa.

Podemos reparar na Figura 14, uma mesa de corte em primeiro plano e no segundo plano a ação cênica referente ao espetáculo *Esperando Godot* de Samuel Beckett (1906-1989), encenado pelo *Miracle Theatre*.

Figura 14 –*Miracle Theatre*, espetáculo *Esperando Godot* (2013)



Fonte: < <https://www.miracletheatre.co.uk> >

Baseada na Filadélfia, a *New Paradise Laboratories* busca recriar o teatro para as novas gerações, para isso incorpora redes sociais na sua produção e apresentação de espetáculos, levando o teatro para o ciberespaço. Este teatro proposto pela *New Paradise Laboratories* propõe uma experiência inovadora, levando o público a experimentar histórias que evoluem através das redes sociais, utilizando componentes multimídia e fazendo com que em alguns momentos ele não

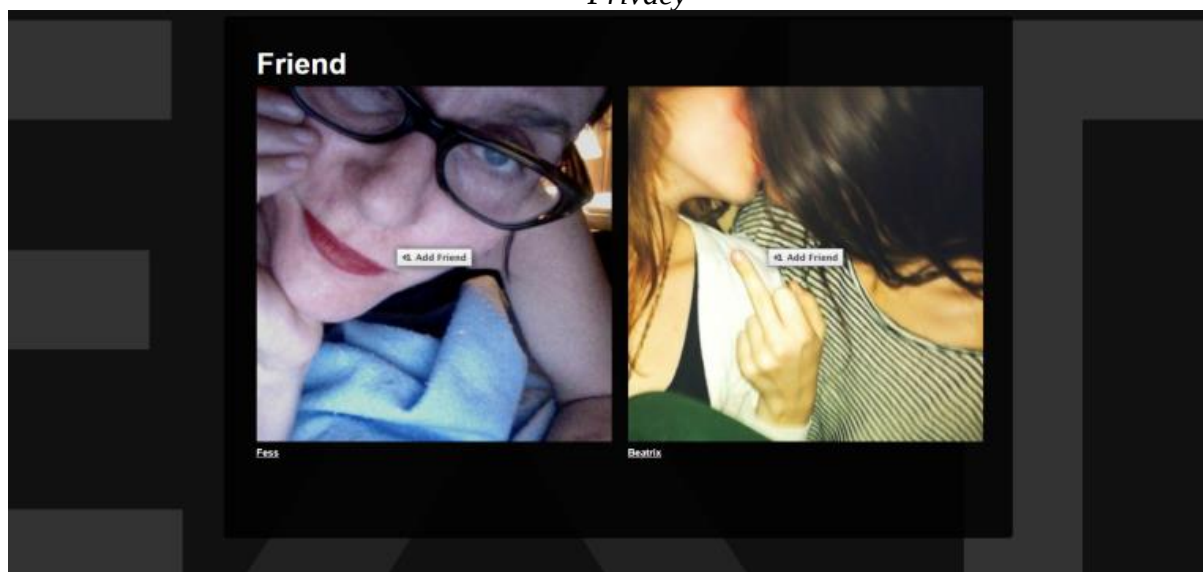
⁵⁰ <https://www.youtube.com/channel/UCwRoLzuSGYTdCA1YwwQkKlg>

⁵¹ http://www.miracletheatre.co.uk/wp-content/uploads/2015/10/miracle_nesta_report_final.pdf

⁵² <http://ntlive.nationaltheatre.org.uk/>

saiba detectar o que é ou não é realidade. Antes dos espetáculos no palco, o público pode interagir com os personagens através das “suas” contas no *Facebook* (na Figura 15 apresentamos o momento em que as duas personagens estão disponíveis para que o *ciberespectador* possa adicioná-las pelo *Facebook*). Seus atores são capacitados a desenvolver personagens de ficção em diversos ambientes, principalmente em redes sociais. Com suas performances experimentais, explorando radicalmente os meios de expressão. Compreendendo o teatro como uma experiência visionária, o grupo utiliza uma série de estratégias criativas, incluindo elementos de *design*, *Cross-midia* e instalações tipo *site-específic*. Ao seu público, é dada a condição de navegabilidade, porém, há uma imposição na ordem desta que se faz textocêntrica, e por isso necessita desta condição. Na Figura 15, o espetáculo *Extremely Public Displays of Privacy*, em que ao espectador é possibilitado a adicionar as personagens à sua lista de amigos no Facebook.

Figura 15 – *New Paradise Laboratories*, espetáculo *Extremely Public Displays of Privacy*



Fonte

<<http://extremelypublicdisplays.com/of/privacy#friend>>

*Inori*⁵³ é uma videoperformance de dança, com a dupla Aya Bambi, que utiliza mapeamento de projeção facial em tempo real. Esta obra é resultado da colaboração entre o artista Nabumichi Asai, o estúdio WOW e o laboratório Ishikawa Watanabe da Universidade de Tóquio. Para ser feito este vídeo, a Universidade de Tóquio elaborou um projetor de alta velocidade que projeta 1.000 quadros por segundo e aliou este equipamento a um sistema de mapeamento 3D e rastreamento preciso, feito a partir de sensores, com isso os criadores foram capazes de mudar a máscara facial

⁵³ Oração. Tradução nossa.

das dançarinas, proporcionando com isso uma importante ferramenta para o futuro, principalmente na área de caracterização, influenciando assim possíveis novas condições narrativas. Nas imagens que compõem a Figura 16, podemos observar parte dos equipamentos utilizados e o resultado da projeção mapeada na face de uma das *performers*.

Figura 16 – *Inori*: performance em dança com mapeamento de projeção facial



Fonte <[www. encurtador.com.br/FPXY0](http://www.encurtador.com.br/FPXY0) >

Voltado à inclusão, a ferramenta *The Difference Engine*, criada pelo grupo inglês *Talking Birds* tem como objetivo facilitar aos deficientes auditivos uma legenda diretamente voltada ao seu dispositivo móvel. Ele ainda se encontra em fase de testes *beta*. O grupo disponibilizou uma imagem do aplicativo em seu site, reproduzida na Figura 17.

Figura 17 – Grupo Talking Birds e a ferramenta inclusiva *The Difference Engine*



Fonte: <http://www.talkingbirds.co.uk/pages/differenceengine.asp>

A instalação de Merche Biasco, registrada na Figura 18, trata de possibilitar um tipo de relação, mediada por artifícios tecnológicos. Como podemos ver, os usuários se relacionando a partir da obra sugerida.

Figura 18 – *Die Unterhaltung*.⁵⁴ Instalação participativa de Merche Blasco



Fonte: <http://half-half.es/die-unterhaltung/>

Registrando o piscar dos olhos dos usuários, duas câmeras são instaladas em seus capacetes. Através dos fones de ouvido, eles ouvem um som atribuído aos seus piscares de olhos. Caso esses piscares estejam em sincronia, eles passam a ouvir um som único e puro. Esta instalação leva os seus participantes a se relacionarem e procurarem através dos estímulos providos pela obra, entrar em harmonia entre si e mediados.

1.4 Considerações finais

Entendemos, a partir deste conjunto de conceitos, de experimentações e pensadores, a partir de seus desdobramentos e sua infinitude de combinações que, graças às novas tecnologias a serviço das artes, em especial as artes da cena, da compreensão destas enquanto possibilidades de escritas e de novas estéticas, que o Teatro Total, fruto das buscas de Wagner, Lászlo e Gropius, se manifestará mais cedo ou mais tarde, e talvez de variadas formas. Observamos com isso que a contemporaneidade nos presenteia com várias sementes de variados possíveis Teatros Totais, ou apenas assistimos um introdutório ensaio do que ainda está por vir.

Levando em consideração a condição de sublime nas novas artes abordadas, a vivenciamos no momento em que há a negação a características externas de objetividades, enquanto que o

⁵⁴ A Conversa [tradução nossa]

sentimento das pessoas, sua sensibilidade interna, devem ser buscadas, mesmo enquanto manifestações intuitivas, pois estas podem se fazer presentes independente daquilo que está além de sua condição compreensiva.

Das obras invisíveis de Yves Klein as suas Antropometrias, em que utilizou corpos femininos como carimbos e pincéis (CANTON, 2009, p. 24), podemos atestar com isso o surgimento de um conjunto de ações que nos influencia até hoje: ressaltando o *Happening*, aquela manifestação convidativa em que a plateia é conduzida à aproximação sob o efeito daquela obra que tinha como um de seus objetivos chocar.

Das performances e *happenings*, vieram tantas obras de Arte Conceitual que tanto interferem e se fazem interferidas no contexto da contemporaneidade. Compreendemos tanto a performance quanto o *happening* (ambos hoje denominados por performance ou ainda de Intervenção Urbana) que eles podem acontecer em quaisquer locais, sejam em espaços físicos ou mediados, em ciberespaços, ou através dos diversificados meios de comunicação.

Compreendemos a ciberformance como aquela performance que é voltada à rede mundial de computadores e que muito preservou das características da performance e do *happening*, principalmente porque deve ser ao vivo, seja pela Internet, ou também em palco e pela Internet, utilizando *Chats*, mundos virtuais, jogos *on-line* ou plataformas criadas especificamente para este fim.

Ressaltamos que também abordamos estas obras voltadas à rede mundial de computadores, em especial a ciberformance, o teatro digital e o Ciberteatro como fenômenos que bem se encaixam no conceito de *mixmapídia*, em alguns momentos, e em outros, *multimídia*, e que por se tratar de arte contemporânea, eles têm a condição de serem multiplicados e metamorfoseados a cada novo conhecimento científico empregado e a cada combinação entre si.

A partir desta pesquisa, em que, a combinação de variados conceitos poderá nos levar a uma obra de arte, possivelmente artaudiana, o teatro passará a ser muito mais que a peça escrita e falada, será encenação. Nosso intuito é levar este teatro ao universo do ciberespaço e para isso é necessário digitalizá-lo: ressaltamos que Teatro Digital passa a ser aquele teatro que absorveu em si as tecnologias digitais.

Compreendemos, pela construção etimológica do Termo Ciberteatro, que este melhor representa os fenômenos que procuramos construir e, neste ponto, pensamos em harmonia com Salihbegovic, que afirma que o “Ciberteatro encontra suas raízes no conceito do Teatro Total, por um lado e o desenvolvimento da tecnologia de computador por outro” (2013, p. 183).

Sugerimos através deste trabalho, enquanto pesquisadores, acrescentarmos ao conceito deste mesmo pensador, Salihbegovic, que a imersão por ele apresentada poderá ser mais intensa, se ela não se resumir apenas à condição proporcionada pela cenografia digital imersiva, quando apresentamos, mais adiante, através da definição do ambiente de nosso experimento, principalmente quando abordamos a Câmera Subjetiva e os Ciborgs Ópticos.

Concordamos com a característica também apontada por Salihbegovic (2013) de que aquele teatro textocêntrico de outrora dá agora lugar a um teatro contemporâneo cenocêntrico, e acrescentamos que, não deve ser subtraído do espectador desta arte sua condição de produtilizador/interactor, principalmente porque neste universo maior da artemídia, em que o artista se apropria das novas tecnologias, buscando construir algo que seja resultado de suas ânsias estéticas, ele inova, cria novas obras e muitas vezes diversas novas linguagens, mas dificilmente há nestas obras espaço para plateias inertes, ausentes de possibilidades de interação. Pois, no contexto em que estamos inseridos, a interação é mais condição que opção para o artista artemidiático.

1.5 Conclusão do Capítulo 1

Este Capítulo foi elaborado de uma forma que nos remetesse ao entendimento acerca do surgimento da Arte Contemporânea, a sua importância, como também do Modernismo e do Futurismo, para formação do universo em que o objeto de nosso estudo está inserido. Fundamentamos, a partir deste recorte histórico e conceitual, o surgimentos de manifestações igualmente caras ao entendimento de nossa pesquisa, como a Performance, a Ciberformance, o Teatro Digital e o Ciberteatro a Artemídia e um passeio por exemplos que representem o que aqui nos é importante condicionados no Estado da Arte (p. 72).

A Arte Contemporânea, que surgiu na segunda metade do século XX, após a Segunda Guerra, existe até os dias de hoje. Este período também é chamado de Pós-Modernismo, nele se destacam as expressões artísticas a partir de novas técnicas, de novos panoramas provocados pelo avanço da globalização, da cultura de massa, e o desenvolvimento de novas tecnologias e mídias. Esta arte passa a valorizar mais o processo que o objeto, a ideia, a atitude e a reflexão em detrimento da imagem, assim indo de encontro à Arte Moderna, deixando de lado diversos de seus paradigmas para dar espaço a novas reflexões e diversidades de técnicas e linguagens: das artes visuais às performances, da dança aos *happenings*, da videoarte às videoinstalações, da

ciberformance ao Ciberteatro. A arte contemporânea, não se contrapõe à Arte Moderna completamente, pois nela também estão características que são comuns entre ambas, como as inovações e experimentações artísticas e as possibilidades de hibridização.

Finalizamos este Capítulo, após apresentar um resumido panorama acerca das Artes Contemporâneas, ressaltando que suas principais características são regidas por elementos que não a imobiliza, mas muito bem a fundamenta, como a liberdade e a subjetividade artística, a efemeridade, a busca por suportes alternativos e o consequente abandono aos tradicionais suportes, incorporando a mistura de estilos, o uso de materiais diversificados, a aproximação para com a vida comum e o seu dia a dia. Além disso, o diálogo com a cultura popular (não confundir com culturas tradicionais), o constante questionamento sobre a definição de arte e a aproximação da obra com o espectador, sugerindo interação e, para isso, as tecnologias e as novas mídias se fazem presentes e de extrema importância para a consolidação de muitas obras já registradas e daquelas que estão por vir.

Abordamos, deste universo de larga amplitude, as artes da performance, da ciberformance e a relação do teatro contemporâneo com as novas tecnologias, visitando conceitos e ilustrando-os com um apanhado de obras que estão sendo executadas nos dias de hoje.

No Capítulo 2 apresentaremos nossa escolha metodológica, baseada na Pesquisa-ação.

CAPÍTULO 2 - METODOLOGIA E MÉTODO

Neste capítulo, apresentamos nossa escolha metodológica baseada nos princípios da Pesquisa-Ação, utilizando o teórico Michell Thiollent como seu principal baluarte. Nos colocamos enquanto artista-pesquisador e ansiamos, a partir de etapas determinadas por nossa metodologia, construir um conjunto de experimentos que colocamos à prova os elementos apresentados e por nós criados como os Ciborgues Ópticos Vampirizados, a Plateia Interface, o *Personal Switcher* através do experimento “Ser e Não Ser!” (ver Seção 3.2, p.114), em que culmina, enquanto práxis, este trabalho.

2.1 Apresentação

Propomos, além de uma fundamental pesquisa bibliográfica, uma condição outra em que o próprio processo, tanto criativo quanto experiencial, possam se fazer base de nossa investigação, nos levando ao distanciamento da metodologia clássica das ciências sociais, seus inquéritos, amostras, análises de conteúdo e estatísticas, conforme nos aponta Gomes (2015), colocando-nos enquanto artista-pesquisador, termo criado pela pesquisadora Helen Varley Jamieson na sua dissertação de mestrado cujo objeto foi a *ciberformance*.

Pesquisa e reflexão estão em andamento dentro da minha prática artística, complexamente entrelaçada com meus processos criativos e resultados, e isso não é incomum. Em minha experiência todos os artistas são, em certa medida, engajados em pesquisa e reflexão como parte integrante da sua prática. Esta visão, expressada acima por Paul Feyerabend em relação à criação em geral, é ecoada pelo educador de teatro John O'Toole, que afirma que "em todo bom teatro aplicado o praticante é automaticamente um pesquisador" (2006, p. 21) e, no contexto das artes visuais, por Graeme Sullivan, que afirma que "o trabalho imaginativo e intelectual realizado por Artistas é uma forma de pesquisa" (2005, p. 223). No entanto, a academia convencional manteve uma divisão entre artista e pesquisador, como expressa o teórico do teatro Patrice Pavis, que argumenta que a criação e a reflexão ocorrem em momentos diferentes (1992, p. 83). Eu tenho, portanto, olhos para os teóricos da ciência (como Feyerabend) e as artes visuais (como Sullivan) para articular o cargo de artista-pesquisador⁵⁵. (JAMIELSON, 2008, P.7)

⁵⁵ Research and reflection are ongoing within my artistic practice, complexly intertwined with my creative processes and outcomes, and this is not unusual. It is my experience that all artists are to some degree engaged in research and reflection as an integral part of their practice. This view, expressed above by Paul Feyerabend with respect to creation in general, is echoed by theatre educationalist John O'Toole, who asserts that “every good ... applied theatre practitioner is automatically a researcher” (2006, p. 21) and, in the context of the visual arts, by Graeme Sullivan who states that “the imaginative and intellectual work undertaken by artists is a form of research” (2005, p. 223). However, conventional academia has maintained a division between artist and researcher, as expressed by theatre theorist Patrice Pavis who argues that creation and reflection happen at different moments (1992, p. 88). I have therefore

Encontramos assim a necessidade de diagnosticar um determinado problema específico visando alcançar um resultado prático e com proposta de solução.

Dentre variados aportes metodológicos que poderiam nortear este projeto, almejamos a partir da proposta contida na metodologia da Pesquisa-Ação (Thiollent, 1983) o caminho mais condizente para com os objetivos deste trabalho, que por sua natureza empírica e o necessário envolvimento dos pesquisadores, se apresenta enquanto importante ferramenta para nos conduzir na elaboração e compreensão do experimento elencado.

Pesquisa-Ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com uma resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (THIOLLENT, 1986, p. 14).

A participação dos pesquisadores no decorrer deste projeto vai além de um superficial envolvimento ou aproximação para com os problemas demarcados ou para com os experimentos vivenciados. Entendemos que este envolvimento deve se fazer a partir de uma prática dupla e complementar, que nos assegurará a constituir possíveis resultados, desde a contribuição para com a solução dos problemas apontados, como também, a elaboração de conhecimentos que bem poderão não só interferir positivamente no objeto de nossos estudos, mas também para possíveis práticas vindouras.

(...) Toda Pesquisa-Ação é de tipo participativo: a participação das pessoas implicadas nos problemas investigados é absolutamente necessária. No entanto, tudo o que é chamado de pesquisa participante não é Pesquisa-Ação (THIOLLENT, 1986, p. 15).

O pesquisador Thiollent aponta, claramente, em seu livro Metodologia da Pesquisa-Ação, uma das principais especificidades deste tipo de pesquisa social, assim como já determinamos enquanto práticas complementares, e que nascem do relacionamento de dois objetivos:

a) Objetivo prático: contribuir para o melhor equacionamento possível do problema considerado como central na pesquisa, com levantamento de soluções e proposta de ações correspondentes às “soluções para auxiliar o agente (ou ator) na sua atividade transformadora da situação. É claro que este tipo de objetivo deve ser visto como “realismo”, isto é, sem exageros na definição das soluções alcançáveis. Nem todos os Problemas têm soluções a curto prazo.

b) Objetivo de conhecimento: Obter informações que seriam de difícil acesso por meio de outros procedimentos, aumentar nosso conhecimento de determinadas situações (reivindicações, representações, capacidades de ação ou de mobilização etc.). (THIOLLENT, 1986, p. 18).

Portanto, para que pudéssemos colocar em prática o nosso projeto, sob a orientação metodológica elencada, resolvemos buscar, a partir de uma série de experimentos que:

looked to theorists from science (such as Feyerabend) and the visual arts (such as Sullivan) to articulate the position of artist-researcher.

paralelamente às divagações e aos *insights*, aos aportes teóricos e revisões bibliográficas, nos farão vivenciar, em situação realista, os fenômenos manifestados, desde a comprovação dos problemas até as hipotéticas soluções já abordadas neste documento.

(...) a Pesquisa-ação não deixa de ser uma forma de experimentação em situação real, na qual os pesquisadores intervêm conscientemente. Os participantes não são reduzidos a cobaias e desempenham um papel ativo (THIOLLENT, 1986, p. 21).

Abordamos, a partir do olhar do pesquisador Michel Thiollent, as fases que o mesmo indica como possibilidades para que seja implementada a Pesquisa-Ação, são estas: Exploratória; Escolha do Tema; Indicação dos Problemas; Apresentação do Arcabouço Teórico; Hipóteses (ver p. 20); campo de observação, amostragem e representatividade qualitativa; coleta de dados; plano de ação e possíveis divulgações externas e contribuição (ver p. 22). Entretanto, o “planejamento de uma pesquisa-ação é muito flexível. Contrariamente a outros tipos de pesquisa, não se segue uma série de fases rigidamente ordenadas” (THIOLLENT, 1986, p. 47). Portanto, apontamos aqui, das fases que Thiollent sugere, aquelas que entendemos serem importantes para esta pesquisa. Resaltando que apenas não detalhamos as possíveis “divulgações externas” porque já fazem parte de nossas ânsias enquanto pesquisadores.

Tendo como base os resultados decorrentes do cumprimento destas fases, implementamos as soluções propostas e, a partir da suposição, formulada e organizadas enquanto hipótese, implementar as mudanças “(...) em função da possibilidade de comprovação e de sua pertinência com relação à ação” (THIOLLENT, 1986, p. 59).

2.1.1 Fase Exploratória

Em nossa fase exploratória, procuramos, a partir do campo de pesquisa escolhido, estabelecer um diagnóstico do panorama situacional em que o Ciberteatro se encontrava. Partimos inicialmente de fenômenos nacionais como o grupo Teatro Para Alguém e suas *webpeças* e o grupo Phila 7, para então buscarmos outros fenômenos como os dos grupos ingleses SET e Miracle, do site estadunidense *Up Stage* voltado à ciberformance e tantos outros listados, que tinham em comum a prática cênica mediada pelas novas tecnologias e pela rede mundial de computadores.

A partir dos contatos iniciais com os fenômenos e com os pensamentos e pensadores que estabelecem um conjunto de reflexões sobre o tema, conjunto este que em sua essência necessita ainda de inúmeras outras contribuições e atualizações, as buscas foram se intensificando como

também a consequente constituição de uma equipe, por mínima que fosse, mas que teria o objetivo, inter e multidisciplinar, de solucionar variadas intempéries que surgiram no decorrer deste processo.

Nesta fase exploratória, ao percorrer o processo de diagnóstico, no qual identificamos a ausência da liberdade do olhar do *ciberespectador* na sua relação com o Ciberteatro, configuramos, a partir desta condição, a gênese de nossas inquietações e da consequente concepção dos problemas e das possíveis soluções, isto deve-se ao alargar este olhar-diagnóstico e encontrar variados exemplos de arte telemática, *net art*, *ciberarte*, *liveart*, ou de forma mais ampla e abrangente: Artemídia. Dentre outras tantas denominações, a ausência desta liberdade e controle do olhar daquele espectador destas artes mediadas e que tem o ciberespaço como um dos elementos em comum.

2.1.2 Escolha do Tema

Ao analisarmos variados exemplos de teatro na Internet e ao nos depararmos com também variados comentários informais vindos dos mais diversos profissionais das artes cênicas, diminuindo o teatro transmitido a uma posição de inferioridade, pela sua condição dependente desta transmissão e de um conjunto de recursos e estéticas cinematográficas e videográficas, nos fez atentar a um questionamento que nele também surge o tema desta incursão: o que fazer para que o Ciberteatro proponha uma condição de visualização ao seu *ciberespectador* em que este possa ter algum nível de escolha para o seu olhar?

Com o tema definido, o utilizamos como chave para que pudéssemos, não apenas identificar as necessárias áreas de conhecimento, como também nos nortear no nosso relacionamento para com as disciplinas ofertadas no decorrer desta Pós-graduação, focando e abordando, insistentemente, a temática escolhida. Com isso, compomos e ampliamos nosso olhar e, de certa forma, nossa equipe, ao compartilhar nossas ânsias e preocupações já tematizadas e nossas averiguações acerca dos problemas que iam surgindo a cada passo caminhado, sejam estes pelas revisões bibliográficas, pelos experimentos, pelas aulas expositivas ou até pelas buscas, de maneira quase informal, a cada professor que compõe o programa em que estamos inseridos e que de maneira direta interferiu não apenas no detalhamento do tema em questão, como também no vislumbamento dos problemas e soluções que foram se manifestando durante o percurso caminhado.

2.1.3 Indicação dos Problemas

Para que pudéssemos desencadear nossa pesquisa a partir do tema já abordado no item anterior, elencamos o conjunto de elementos problemáticos com sentido diretamente ligado ao tema em questão. Os problemas que encontramos no decorrer de nossas buscas giravam insistentemente em torno de uma condição que necessitava de uma abordagem interdisciplinar e multidisciplinar, nos levando a uma necessária construção de um campo teórico e prático que se fez dependente de variados saberes e de variadas áreas, que vão da informática à arquitetura, da psicologia à filosofia e do teatro analógico ao teatro eletrônico, exemplos resumidos para não mais detalhar tantas outras ferramentas que nos ajudaram a constatar o fato real a partir de “uma análise e delimitação da situação inicial” (THIOLLENT, 1986, p. 53). Neste momento entendemos que o *ciberespectador* não tinha uma condição semelhante ao espectador do teatro convencional, que sua condição passiva e não interativa o levava a uma situação muito mais afeita àqueles que buscam na cultura cinematográfica e videográfica esta inércia, não presente no espectador do teatro presencial, convencional ou como preferimos: analógico.

Com a problemática traçada fizemos desta o solo fértil para o “delineamento da situação final, em função de critérios de desejabilidade e de factibilidade” (THIOLLENT, 1986, p. 53), buscando solucionar os problemas tendo como teto questões impostas por limitações financeiras, ausência de equipamentos e equipe, de laboratórios, de tempo e de acesso à bibliografia, para tantos possíveis caminhos e para tantos e necessários passos a serem dados.

Identificamos cada um dos problemas principais que, ao serem solucionados, abriram portais para que pudéssemos degustar de novos caminhar. Como diz Thiollent “identificação de todos os problemas a serem resolvidos para permitir a passagem de (a) a (b)” (THIOLLENT, 1986, p. 54). A partir desta etapa vencida podemos planejar as ações correspondentes a estas, executá-las e avaliá-las, atendendo às prerrogativas da pesquisa-ação.

Propomos, a partir da condição já exaustivamente apontada neste trabalho, da arte contemporânea, interferir em (a) com a certeza de que, em caso de êxito, obteremos vários (b) e, certamente, várias outras possibilidades que vão além de uma simples mudança de um estado para outro. Pois, por tratarmos de algo que já é mutante e progressivamente metamorfoseado, por causa direta das interferências tecnológicas, também já abordadas, vislumbramos na resolução do problema indicado, o surgimento de outros problemas, sejam de origem técnica, tecnológica, estética ou da combinação de todos eles.

A palavra teatro se origina do termo grego *theatron* que significa “de onde se vê”. O olhar no teatro é algo muito peculiar e muito inerente à relação entre o seu apreciador e esta arte, pois a observação é resultado de uma condição de escolha e de consequente liberdade. Observamos, independentemente do formato de teatro elencado, que sua plateia tem em comum o espaço em que está inserida, mas não o que observa, pois a ela é ofertada uma condição de escolha. Essa condição está ausente em outras manifestações mediadas como aquelas transmitidas pela televisão ou presentes no cinema que, diferentemente, ao fazerem uso de recursos cine-videográficos ditam, aprisionam e direcionam o olhar.

Identificamos que, no caminhar evolutivo das artes cênicas em sua constante relação com as novas tecnologias, esta liberdade do olhar em sua plenitude, vai se fragilizando na medida em que os recursos cine-videográficos vão sendo ainda mais incorporados para favorecer a sua transmissão. Buscamos, assim, patrocinados por este problema, propor uma condição a partir de uma composição tecnológica e artística, de possibilitar ao *ciberespectador* a liberdade ao seu olhar e, com isso, favorecer uma “fértil” condição de catarse e imersão, deixando-o cercado e cercando a cena, em consonância com Artaud que explica: “É por isso que no ‘Teatro da Crueldade’ o espectador fica no meio, enquanto o espetáculo o envolve” (ARTAUD, 1993, p. 78). Respeitamos, com isso, apesar da condição contemporânea, a tradicional condição do olhar livre, presente no teatro desde antes do antigo teatro grego.

Ao migrar para o ciberespaço, as artes cênicas preservam grande parte de suas características, porém o ato de observá-la passa por uma radical mudança. Pode-se dizer que, no Ciberteatro, a chamada “boca de cena” passa a ser o monitor de um computador, a tela de um celular ou, ainda, a projeção de todo aquele vídeo recebido pela Internet. A manifestação artística encontra-se numa outra condição: entre a obra e o observador há um conjunto de equipamentos que servem à captura e à transmissão. Uma mídia se coloca entre a ação cênica e a plateia. Para muitos, tal fenômeno é um elemento distanciador (e amenizador) da arte dramática que, neste contexto, não é vídeo nem cinema, mas se apropria de princípios dessas linguagens.

A Internet é hoje um grande desafio para as artes cênicas que têm como uma de suas principais características a presença física, seja daqueles que encenam ou de quem se faz espectador. Mostra-se improvável levar o teatro à Internet sem que se faça uso de recursos técnicos advindos do cinema e do vídeo: câmeras e recursos narrativos fotográficos (movimentação, enquadramentos e planos), dentre outros. Até o momento, desconhece-se uma narrativa específica, não fílmica ou videográfica, que atenda à produção ciberteatral.

Em nosso enfoque não abordamos diretamente as problemáticas da ausência ou da não presencialidade, mas o fenômeno provocado pelo relacionamento entre o Ciberteatro e seu espectador, neste trabalho denominado como *ciberespectador*. Considerando que enclausurar o olhar de quem vê teatro é destituí-lo de um princípio básico dessa arte que é a liberdade deste olhar. Fazer com que a obra seja observada a partir de uma câmera que impõe a perspectiva tem como consequência o não teatro ou, como preferem alguns denominar de forma pejorativa, algo menor. Não permitir ao espectador a possibilidade de escolha, impondo-lhe o que pode ver e de como olhar, pode-se ter com isso um teatro filmado e não necessariamente uma obra teatral.

Tratamos, portanto, de buscar proporcionar ao *ciberespectador* a liberdade de seu olhar, condição contrária às linguagens tradicionais do vídeo e do cinema.

A liberdade do espectador para elencar e dirigir o seu olhar, com as possíveis micronarrativas daí surgidas, nos traz uma condição que deve ser compreendida como característica a ser preservada quando migramos o teatro para o ciberespaço. Neste âmbito há que se reconfigurar a plateia, buscando preservar certa autonomia em seu ato de observar. Isto porque, analogamente, no teatro analógico, mesmo sob os recursos imperativos da luz ou da movimentação cênica, o espectador tem condições de escolher o que ver.

Considerando que a condição imperativa da fotografia cine/videográfica determina, de forma inflexível, o olhar do *ciberespectador*, inspira-nos o que o teatro analógico proporciona à sua plateia. Assim, concebemos uma condição análoga de escolha para o olhar do *ciberespectador*, podendo ele mesmo eleger o ponto, o objeto ou a quem observar e, com isto, favorecer uma particular combinação e construção de narrativas ímpares. Isso dá a quem vê uma fértil condição de elaborar uma narrativa particular, efêmera e subjetiva, resultante da condição de escolha e interação. Daí a possibilidade de construir uma obra, assim como a analógica, de característica efêmera, vivenciada e, de certa forma composta, por aquele que vê, dificilmente repetível ou experienciada da mesma forma. Portanto, apresentamos sugestões que apontem possibilidades na constituição de artefatos, conceitos, tecnologias e possíveis pressupostos teóricos voltados à sua composição.

Entendemos que as soluções elaboradas também serão aplicadas a possíveis outras ciberplateias que possam surgir em decorrência da relação entre a obra artística e a Internet, com a necessária inserção dos recursos cine-videográficos.

2.1.4 Apresentação do arcabouço teórico

Tratamos neste trabalho de uma pesquisa de vocação prática, vista, inclusive, como uma pesquisa de concepção empirista, não necessitando, com isso, muitas implicações teóricas (THIOLLENT, 1986, p. 55). Contudo, a partir dos princípios da Pesquisa-Ação, aplicamos o papel da teoria que “consiste em gerar ideias, hipóteses ou diretrizes para orientar a pesquisa e as interpretações” (THIOLLENT, 1986, p. 55). E foi assim que nos apegamos a variados teóricos que nos subsidiaram a entender não apenas a relação do teatro com as novas tecnologias, independentemente da época abordada, da evolução dos fenômenos artístico-culturais que nos remetem às artes contemporâneas e suas tantas subdivisões, classificações, linguagens, hibridismos e cibridismos, termo que vem de híbrido “[...] que são aqueles nos quais ocorrem interconexões entre espaços físicos e redes de informação” (LEÃO, 2009, p.237).

Encontramos na Artemídia, através do autor Arlindo Machado, aporte para que entendêssemos o fenômeno Ciberteatro, como também e, principalmente, a partir de olhares que muito nos contribuíram para que entendêssemos esta arte efêmera, performática e telemática. O autor sérvio Fahrudin Salihbegović (2013) do Livro “*Directing Cybertheatre*” e a autora portuguesa Clara Gomes (2015) do Livro “Ciberformance: a performance em ambientes e mundos digitais” muito nos nortearam para que compreendêssemos que este fenômeno se faz presente de variadas formas com diversas concepções, mas que tem em sua essência elementos comuns e que se repetem. Apesar de ser chamado de formas diferentes, este teatro no ciberespaço tem características que em sua totalidade (pelo menos a partir do universo exposto pelos autores abordados e que se fizeram base teórica deste trabalho) apresentam a mesma problemática retratada, ampliando assim a importância de nossa busca, da constituição de soluções e de um possível novo passo, não apenas na história do teatro na rede mundial de computadores, como também em sua relação com as tecnologias presentes e ofertadas nesta época em que este está inserido.

2.1.5 Campo de observação, amostragem e representatividade qualitativa

Propomos uma obra-experimento que surge a partir de uma concepção empírica e inspirada nas obras assistidas citadas no decorrer deste estudo. Almejamos, a partir da obra-experimento, uma condição em que o experimentalismo possa subsidiar a visualização, o entendimento, a comprovação ou não das hipóteses formuladas, os possíveis e consequentes ajustes e adequações.

Delimitamos para a realização desta obra-experimento um campo de observação sediado na Universidade Federal da Paraíba. Este campo foi dividido em duas partes: uma sala com terminais de computadores ligados à Internet a serviço da equipe técnica, ambiente para exposição e montagem dos equipamentos utilizados e um espaço reservado para preparação dos atores. A outra parte consiste no ambiente cênico em que os equipamentos, atores e técnicos se fazem presentes.

A ciberplateia foi composta para este trabalho, em consonância com a metodologia elencada, resultante de uma amostragem não probabilística, do tipo que é implementada por conveniência, que consiste em um

Tipo de amostragem que envolve a escolha de participantes em função de sua disponibilidade para participar do estudo. Os sujeitos são selecionados pela conveniência do pesquisador. Este é o caso, por exemplo, quando um aluno resolve entrevistar seus colegas de universidade, ou quando são feitas entrevistas na saída de um shopping (os sujeitos são escolhidos por terem feito compras ou passeio no referido shopping). Trata-se de uma forma de amostragem bastante utilizada, principalmente em função de sua praticidade; todavia, o possível viés que ocorre na seleção dos participantes reduz as possibilidades de generalização da pesquisa, na medida em que a amostra escolhida possivelmente não representa acuradamente a população estudada. (APOLINÁRIO, 2012, p. 135)

Nossa amostra por conveniência foi composta a partir de um conjunto de perfis que se tornaram complementares em diversificados olhares, para assim termos uma visão ampla e representativa acerca do que foi apresentado na obra-experimento, como também, a partir desta configuração possamos elencar futuros passos e tomadas de decisão, ampliando qualitativamente esta amostragem, teremos um alcance e, possivelmente, uma representatividade em maior escala, também quantitativa, em relação à ciberplateia. Estas pessoas foram elencadas a partir de seu perfil acadêmico, profissional e espacial. Com isso, nos aproximamos de uma suposta ciberplateia, objetivando nivelar, por cima, esta amostragem, a partir daqueles que foram convidados para formá-la.

2.1.6 Coleta de dados

Utilizamos duas diferentes formas voltadas à coleta de dados. Para isso, constituímos estratégias, em que o confrontamento destas formas pudessem nos auxiliar no encontro de possíveis conclusões e consequentes soluções.

As ferramentas que utilizamos para coletar os dados foram as seguintes: aplicação de um questionário, utilizando a ferramenta Survey Monkey⁵⁶ para aplicá-los, mensurar e apresentar os

⁵⁶ Disponível em < <https://pt.surveymonkey.com>>.

dados como gráficos, disponível no decorrer do Capítulo 3, e a observação direta dos fenômenos que surgiram desde a gênese deste trabalho, principalmente no início dos experimentos voltados à facilitação e à implementação da obra-experimento.

Nos colocarmos enquanto artista-pesquisador, nos fez entender e vivenciar de forma imersa as variáveis que compuseram esta pesquisa. As ânsias dos atores, suas reflexões e dúvidas no decorrer de suas relações com os equipamentos, como também, nossa relação com o programador e as possibilidades que cada uma destas relações pudera suscitar.

O nosso envolvimento em todas as etapas e com todos os “personagens” envolvidos nos fez ter, também, uma noção com relação as possibilidades que podem surgir quando as partes estão integradas, experiência análoga a direção teatral voltada ao teatro analógico.

2.2 Definição do Ambiente do Experimento

Apresentaremos nesta seção, detalhadamente, os elementos teóricos e técnicos referentes às soluções propostas e que farão parte da obra-experimento. Apresentaremos, ainda, os conceitos e estratégias por nós criados de Subjetividade e Representação, Ciborgues Ópticos Vampirizados, *Personal Switcher* e Plateia Interface, elementos estes que comporão a nossa obra-experimento e que nascem do resultado somatório de nossas pesquisas.

Ressaltamos que da obra-experimento e de suas consequentes facilidades e dificuldades, encontradas no decorrer da pesquisa e das ações que serão expostas, faremos um relato final, no qual, sob uma estrutura de narrativa conclusiva, buscaremos retratar cada um dos passos, focando não apenas a necessidade de registrar a obra final, mas também todo o processo, para que em trabalhos vindouros possamos de alguma forma interferir ou facilitar os caminharos de futuros pesquisadores, que resolvam percorrer caminhos similares ou dar possíveis desdobramentos, dando à luz a outras passagens e a outros andares.

Montamos o experimento em uma condição de fácil reprodução, configurando uma realidade em que muitos grupos de teatro, que queiram fazer uso de nossa proposta, facilmente vivenciem. Propomos enquanto espaço cênico um ambiente ao ar livre no Centro de Informática da Universidade Federal da Paraíba, dentro de sua cobertura de rede *Wi-Fi* e que, por sua simplicidade, se faz reproduzível.

A tomada de decisão por este ambiente foi também influenciada por sua proximidade a antiga sala do LAVID.

A configuração espacial foi concebida para que pudéssemos ter numa mesma localidade as duas pontas deste processo: uma ponta onde o ambiente cênico se fez alojado e que nele também estão todas as preocupações de transmissão a partir de uma composição que será melhor detalhada mais à frente. Numa outra ponta, alojamos a nossa equipe, camarim e instituímos algo como umas coxias.

2.2.1 A Câmera Subjetiva e o Ciborgue Óptico

Criar uma condição imersiva em que a plateia se veja não apenas mergulhada no universo do Ciberteatro, mas também com a possibilidade de, semelhante ao teatro analógico, ter alguma liberdade no olhar, nos fez buscar, a partir de uma revisão bibliográfica e de uma série de observações de alguns espetáculos no ciberespaço [apresentados em Estado da Arte, p.72], fundamentação para que entendêssemos quais recursos teórico-técnico-tecnológicos poderiam facilitar e proporcionar este efeito.

Encontramos na teoria do cinema e do vídeo um elemento fundamental para a nossa proposição e hipotética solução: a Câmera Subjetiva (RODRIGUES, 2007). Esta se faz rica enquanto recurso estético e narrativo, incorporando em si a essência de nosso trabalho e da construção dos passos para que possamos implementar e estender o olhar do *ciberespectador* e sua necessária e possível liberdade. O recurso da Câmera Subjetiva, tão recorrente nos mais variados estilos de obras do universo audiovisual, muito bem se encaixa nos nossos anseios, principalmente, quando observamos a partir do olhar de Arlindo Machado (2002):

Nos ambientes em que se visa produzir um efeito de imersão, a câmera subjetiva costuma ser um dos recursos mais utilizados, pois é a maneira mais poderosa de fazer com que o espectador se sinta “dentro” do filme, incorporando um olhar já presente e previsto na imagem, o olhar de uma personagem virtual ou potencial que ele próprio, o interator, assume ao penetrar no sistema. A câmera subjetiva insere imaginariamente o espectador dentro da cena, permitindo-lhe vivenciá-la como um sujeito vidente implicado na ação (MACHADO, 2002, p. 12).

A partir da utilização de câmeras na sua condição fotográfica e narrativa de “câmera subjetiva”, equipamos seres que, em seus “organismos” foram “implantados” estes recursos videográficos, consequentemente ópticos, para que destes, sejam formados elenco e plateia, ambos resultantes desta composição por nós denominada de Ciborgue Óptico Vampirizado. Segundo Santaella (2003) Ciborgue é um neologismo que ela define da seguinte forma:

[...] ciborg (cib – cibernético mais org – organismo) foi inventado por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, em 1960, para designar os sistemas homem-máquina auto-regulativos, quando ambos aplicavam a teoria de controle cibernético aos problemas que as viagens espaciais impõem sobre a neurofisiologia do corpo humano” (SANTAELLA, 2003, p. 185).

Com o “implante” de câmeras nos atores e espectadores presenciais, geramos um elenco e plateia *ciborguizados*. Criamos, com isso, um conjunto de elementos que se fez *interface*, para que o olhar, mesmo que distante, do *cibrespectador*, pudesse se fazer presente, representado, e que este, a partir de outras estratégias, pudesse escolher não apenas o que ver, mas quando e de que forma.

Buscaremos na Seção 2.3.2 conceituar o que são os Ciborgs Ópticos Vampirizados⁵⁷, a Plateia Interface e a Representação da Subjetividade e seu consequente Olhar Mediado.

2.2.2 Ciborgues Ópticos Vampirizados, a Plateia Interface, a Representação da Subjetividade e o Olhar Mediado

No Ciberteatro, a plateia enquanto espaço “físico” pode tomar proporções impensáveis de assentos, com sua enorme capacidade para abrigar espectadores, porém esta capacidade quantitativa, antes inimaginável, traz uma condição de engessamento àqueles que olham a partir do olhar de uma câmera, desqualificando a condição de *ciberplateia* em reação à condição de uma plateia presencial e analógica.

O distanciamento da plateia do Ciberteatro não é provocado necessariamente pela não presença ou pelo meio, é possível observar a impossibilidade desta de se fazer “presente” em sua plenitude, através do aprisionamento do olhar e de sua óbvia dependência do recurso videográfico. Esta plateia vem, desde antes do antigo teatro grego, exercitando este olhar e sua liberdade e controle no que olhar, diferentemente da condição que lhe é imposta, fazendo-a ver pela condição única de uma câmera, que lhe aprisiona a esta categoria, lhe distanciando ou, no mínimo, lhe enclausurando.

Pensar um teatro eletrônico, nas redes, um Ciberteatro, é, também, pensar na configuração do produto para aquele público destinado, e que tem a heterogeneidade como possível característica pelo alcance quantitativo do meio empregado. Desprezar a plateia deste possível teatro é, também, desprezar o teatro em sua mais profunda completude, como bem ressalta Rancière, o “Famoso

⁵⁷ Utilizamos os termos “Vampirizar e Vampirizado” no sentido de “Explorar e Explorado”.

paradoxo do comediante. Esse paradoxo é uma formulação muito simples: não há teatro sem espectador”⁵⁸ (2014, p.88) (tradução nossa). Pois

A plateia é o membro mais reverenciado do teatro. Sem plateia não há teatro. Cada técnica aprendida pelo ator, cada cortina e plataforma no palco, cada análise feita cuidadosamente pelo diretor, cada cena coordenada é para o deleite da plateia. Eles são nossos convidados, nossos avaliadores e o último elemento na roda que pode então começar a girar. Ela dá significado ao espetáculo (SPOLIN, 2005, p. 11).

A plateia, ainda parece ser o elemento secundário quando se pensa o teatro através da rede mundial de computadores. Analisar a condição do espectador nos mais variados tipos de teatro (teatro de rua, teatro de bonecos, teatro de sombras, teatro de arena, palco italiano, anfiteatro, dentre outros) é encontrar um elemento em comum: a desnecessária constituição de uma estratégia de *interface*⁵⁹ entre o espectador e a ação cênica. Porém, o Ciberteatro rompe com essa condição e tradição, necessitando de vários elementos entre a ação cênica e seu *ciberespectador*.

Para reforçar nossa abordagem acerca da atual impossibilidade de se reproduzir ou aproximar o olhar da plateia convencional e sua condição subjetiva à ciberplateia, pesquisamos diversos grupos. No material analisado, algumas características estético-videográficas se fizeram presentes repetitivamente, tais como: planos contínuos [necessários para bem reproduzir a condição teatral], câmeras não estáveis e enquadramentos clássicos como Plano Inteiro, Plano Americano, Plano Médio, Plano Próximo, *Closed* e Plano Detalhe.

Abordar o teatro através do olhar de uma câmera traz ao espectador uma imobilidade antagônica ao olhar livre de quem está em uma plateia, não necessariamente convencional, mas precisamente presencial e consequentemente analógica, trazendo a este um nível de consequência, por sua apatia e passividade, que muito o difere de plateias em que ele adentra ao círculo como num ritual, em que o ativa e o reenergiza.

De acordo com a lógica de Artaud, faz com que eles deixem sua posição de espectadores: em vez de estarem diante de um show, eles estão rodeados pela performance, tomadas dentro do círculo de ação que lhes dá de volta sua energia coletiva (Rancière, 2014, p. 171)⁶⁰.

Partindo desta premissa – a de que o olhar da plateia presencial tem uma liberdade não possibilitada pelas atuais abordagens dependentes dos recursos tecnológicos – compomos uma plateia interface à ciberplateia. Apontando, assim, a partir da observação sobre as obras

⁵⁸ Célebre paradoja del comediante. Esta paradoja es de formulación muy simple: no hay teatro sin espectador.

⁵⁹ Do inglês *interface*: superfície de contato. Termo utilizado na informática para designar a conexão entre dois sistemas ou dispositivos.

⁶⁰ Según la lógica de Artaud, los hace salir de su posición de espectadores: en lugar de estar frente a un espectáculo, se ven rodeados por la performance, llevados al interior del círculo de la acción que les devuelve su energía colectiva.

mencionadas, como possível recurso ao Ciberteatro e à sua ciberplateia, uma plateia representante da ciberplateia e interface entre a ação cênica e o *ciberespectador*, formada por um quantitativo de Ciborgues Ópticos que possam favorecer a este *ciberespectador* possibilidades de olhares variados. Isso não apenas através dos ângulos por eles escolhidos, e que se façam disponíveis enquanto opções de escolha, como também pelos recursos ópticos ofertados.

Esta plateia formada por estes Ciborgues Ópticos se fez “vampirizada” em seu olhar, se fazendo representante daqueles que, a distância, observaram a partir destes.

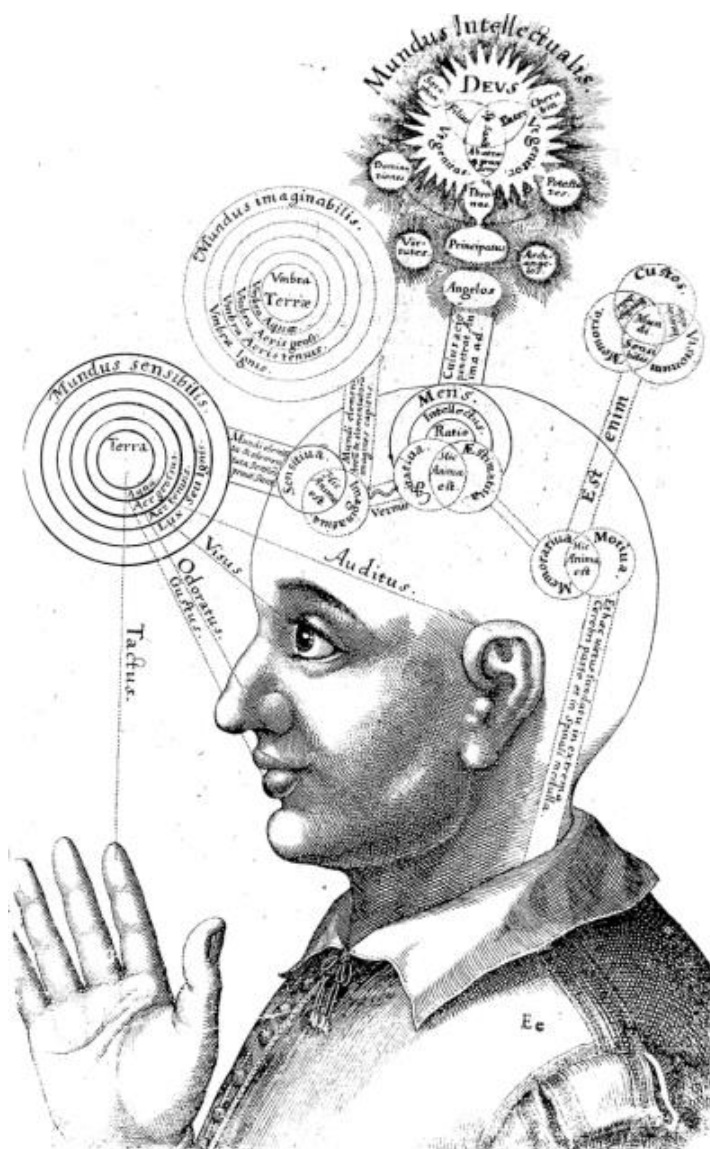
Para melhor ilustrar esta condição, imaginemos, hipoteticamente, uma peça teatral formada por três estações em que alternadamente a ação cênica seja praticada. Em cada estação desta, quando utilizado, atrairá um quantitativo de pessoas que ali estarão para uma plateia maior representar. Esta plateia presente será *ciborguezada*.

Na gênese do ciborgue está o monstro sobre o qual já muito foi escrito⁶¹. Frankenstein de Mary Shelley é o exemplo clássico, o monstro resultante da nossa atracção pelas máquinas e pelas novas tecnologias que nos podem aperfeiçoar, dar uma vida melhor e livrar da morte. A biotecnologia e as experiências com células estaminais que permitem hoje fazer crescer um dedo cortado ou reparar um músculo danificado (aproveitadas na bioarte por artistas como Eduardo Kac ou Stelarc com a sua Ear on Arm (2003-2006), a orelha no braço do performer, que tive a oportunidade de tocar) prometem-nos um futuro encantado. «Os monstros, felizmente, existem não para nos mostrar o que não somos, mas o que poderíamos ser» (Gil, 2006:10). Será que no futuro todos nós, que usamos os mundos virtuais para a arte, seremos «monstros performativos»? (GOMES, 2015, p. 51)

Nas pessoas que a comporão serão implantadas *webcams* de diferentes características ópticas que, por sua localização, entre os olhos, são análogas à recorrente utilização desta área do corpo para representar misticamente um terceiro olho. Voltado a captar o que os olhos normais não captariam, “batizamos” este recurso *ciborguezante* como O Terceiro Olho representado na Figura 19 por um desenho do alquimista Robert Fludd.

⁶¹ Os monstros sempre serviram para definir os limites da comunidade no imaginário ocidental. Os centauros e as amazonas da Grécia Antiga estabeleceram os limites da indagação centrada no homem grego, ao romperem com o casamento e a poluição marginal do guerreiro pela animalidade e a mulher. Gêmeos siameses e hermafroditas eram o confuso material humano que no início da moderna França fundamentava o discurso sobre o natural e o sobrenatural, o médico e o legal, os presságios e as doenças – todos eles cruciais para o estabelecimento da identidade moderna. As ciências da evolução e do comportamento dos símios marcaram as múltiplas fronteiras da identidade industrial de finais do século XX. Os monstros ciborgues na ficção científica feminista definem possibilidades e limites bastante diferentes dos propostos pela ficção mundana do Homem e da Mulher» (HARAWAY, 1991, p. 180).

Figura 19 – Representação do Terceiro Olho feita no século XVII pelo alquimista Robert Fludd, simbolizando a conexão com os "planos elevados".



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Terceiro_olho#/media/File:RobertFluddBewusstsein17Jh.png

Cada câmera utilizada terá uma condição ímpar pela localização do Ciborgue Óptico Vampirizado em relação à ação cênica, e por especificidades técnicas, estéticas e narrativas provocadas pelos recursos ópticos fixados a estas e elencados a partir de opções estéticas, narrativas ou técnicas como: lente grande angular (também conhecida como olho-de-peixe e com um alcance de 180°), uma objetiva que reproduza o olhar humano (com um alcance de algo em torno de 45°), dentre tantos outros possíveis recursos. O *ciberspectador* terá em suas mãos, independente do aparelho utilizado (*smartphone*, *notebook*, *tablet* etc.) a possibilidade de decidir através de quem irá olhar e mudar este olhar durante a apresentação, quantas vezes achar necessário.

Figura 20 – Representação do Ciborgue Óptico Vampirizado, com uma câmera “implantada”
- Terceiro Olho – ator ou, espectador componente da Plateia Interface



Fonte: o autor

A configuração de uma Plateia Interface a partir de uma plateia presencial formada por Ciborgues Ópticos Vampirizados é uma estratégia que traz duas importantes consequências, o fim da solidão daquele que atua apenas para a fria câmera, possível fenômeno no Ciberteatro, trazendo para este a presença de uma plateia “fisicamente presencial” e da possibilidade de, através desta plateia, a ciberplateia se fazer representada, a partir, principalmente, de seu olhar, por esta mediado.

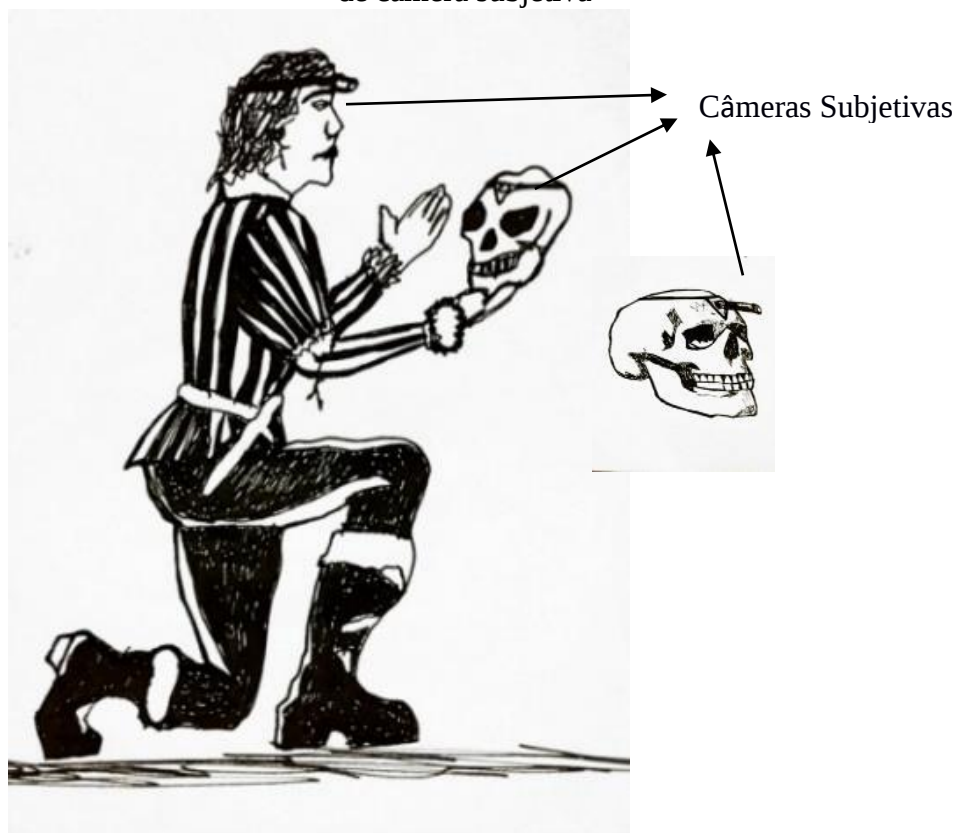
De igual forma podemos vislumbrar os atores, também Ciborgues Ópticos Vampirizados que, por também ofertar seus olhares, trazem consigo uma novidade para o olhar da plateia: possibilitar que esta possa ver a partir do olhar do artista/personagem. Assim como acontece com o Ciborgue Óptico Vampirizado que compõe a Plateia Interface, este outro ciborgue que atua cenicamente também se dispõe a mediar o olhar do *ciberespectador*.

Para finalizar este tópico, apresentamos ainda outra possibilidade ofertada pela condição criada e exposta a partir das configurações apresentadas neste trabalho e colocadas em prática a

partir de variados experimentos e de suas culminâncias: a obra-experimento “Ser e Não Ser!”. Esta outra possibilidade que muito bem poderá diferenciar este projeto voltado ao Ciberteatro é o implemento de câmeras em adereços cênicos. Esta é uma possibilidade decorrente do que apresentamos e que, quando bem utilizada, muito poderá interferir na condução narrativa e estética do espetáculo, como na Figura 21, em que Hamlet conversa com o crânio de Yorick. Podemos observar nesta ilustração duas câmeras, uma no Terceiro Olho aplicada entre os olhos do ator Ciborgue Óptico e a outra, incrustada, no crânio de seu antigo amigo e bobo da corte. Com isso, o *ciberespectador* poderá escolher entre ver a partir do ator Ciborgue Óptico Vampirizado que representa Hamlet, do espectador Ciborgue Óptico Vampirizado que observa a cena e do crânio de Yorick. Ressaltamos, ainda, que todos os atores utilizam microfones externos, tipo lapela, ou outros recursos de captação de som, como microfones condensadores que necessitam de *Phanton Power*⁶².

⁶² *Phanton Power* é uma alimentação de energia DC para microfones e equipamentos que necessitem de energia para funcionar. Em alguns aparelhos é mostrado somente o número +48V, que é a voltagem comum necessária a estes equipamentos.

Figura 21 – Ator utilizando o Terceiro Olho e o adereço também utilizando o mesmo recurso de câmera subjetiva



Fonte: o autor

Na Seção 2.3.3 apresentaremos o sistema *Personal Switcher* que foi desenvolvido para fazer convergir em um mesmo ambiente um conjunto de imagens fornecidas a partir dos elementos aqui expostos.

2.2.3 *Personal Switcher* para Ciberteatro e Ciberformance

O *Personal Switcher* foi inspirado nas mesas de vídeo utilizadas por diretores de corte em transmissões ao vivo, principalmente nas televisões. A mesa de corte consiste basicamente no recebimento de vários sinais decorrentes de várias câmeras. Esses sinais, convertidos em imagens, são mostrados em diversos monitores, que, cada um, representa uma diferente câmera. Com o uso de estratégias de interrupção, o diretor de corte elenca que imagens serão transmitidas, levando em consideração diversas informações que o leva as tomadas de decisão.

Desenvolvemos, com a colaboração do programador e estudante de Ciência da Computação da Universidade Federal da Paraíba, Ruan Palmeira, o *Personal Switcher*⁶³, que é um sistema escrito a partir das linguagens *HyperText Markup Language (HTML.5)* *Cascading Style Sheets*

⁶³ Script disponível em <https://github.com/aluizioguimaraes2/Personal-Switcher.git>.

(CSS), *Java Script* e a *Application Programming Interface (API)* de dados do YouTube. Essas linguagens foram escolhidas devido à sua ampla utilização no desenvolvimento web e a familiaridade com as mesmas em projetos prévios. A linguagem *HTML.5* é a responsável por definir a estrutura do site, onde cada elemento será posicionado. A aparência do site como as cores e os tamanhos dos elementos são definidos utilizando-se a linguagem *CSS*. A *API* de dados do Youtube é a linguagem que permite a incorporação dos *players* de vídeos e, conseqüentemente, a exibição da informação. E por fim, a interação que o usuário possui com o sistema é feita por meio da linguagem *JavaScript*.

O intuito de desenvolver o *Personal Switcher* foi fazer com que ele desempenhe um papel semelhante com a mesa de corte, aqui já apresentada, porém, colocado em um posicionamento diametralmente oposto àquele aparelho que nos inspirou. Seu objetivo é favorecer ao *ciberespectador* a possibilidade de escolha das imagens. Cada uma elencada passa a ocupar predominantemente a tela do computador, *tablet* ou celular⁶⁴.

Propomos que as imagens sejam geradas por *webcams*, podendo ser em HD ou quaisquer outros formatos. Em nosso experimento utilizamos *webcams* de baixo custo e de qualidade mediana. Estas câmeras serão retiradas de sua carenagem e implantadas na região do terceiro olho com o uso de uma fita adesiva composta por *rayon* de viscose não tecido com adesivo acrílico hipoalergênico⁶⁵. Suas imagens serão transmitidas por celulares que tenham a função OTG – *On The Go*. OTG é um tipo de cabo ou adaptador e uma função que permite a conexão de dispositivos externos ao *smartphone* através da porta USB. Podemos vê-lo, enquanto cabo, na Figura 22 a seguir.

⁶⁴ Neste nosso projeto de pesquisa fizemos uso apenas do computador, seja ele desktop ou notebook. Não focamos em tablets ou celulares e compreendemos que este possa ser um dentre outros trabalhos futuros.

⁶⁵ Utilizamos a marca Nexcare 3M Micropore.

Figura 22 – cabo OTG



Fonte: encurtador.com.br/ansty

Ainda em relação ao cabo OTG e aos adaptadores OTG, ambos com a mesma função, nos deparamos com variados tipos, porém com uma mesma baixa qualidade. Este foi um elemento que muito nos dificultou a fazer os experimentos, pois tivemos que adquirir, por falta de oferta contrária, cabos e adaptadores de qualidade muito ruim.

Não são todos os celulares que comportam este serviço, para que pudéssemos testar esta função em cada celular, utilizamos o aplicativo OTG?⁶⁶, que faz uma checagem e informa se o celular fornece ou não este serviço. Mesmo assim, nos deparamos com alguns celulares que, apesar de fornecerem o serviço OTG, não reconheceram as câmeras por fazerem parte daqueles celulares que não suportam o aplicativo Camera Fi Ice⁶⁷ (lista de celulares que não suportam o Camera Fi Ice⁶⁸).

O Camera FI Ice busca as imagens produzidas pela câmera do celular ou de outras ligadas a este através da entrada USB e transmite via *streaming* para o *YouTube*, *USTREAM*, ou servidores RTMP/RTSP. O Câmera Fi Ice utiliza o seguinte formato de compressão: H.264, que é um padrão para compressão de vídeo, baseado no MPEG-4 Parte 10. E possibilita os seguintes tamanhos de vídeo: VGA resp. SD (640 × 480), HD (1280 × 720) e FHD (1920 × 1080).

Decidimos que transmitiríamos para o *Youtube*, observamos ainda que cada uma destas transmissões deveria ser feita para uma conta diferente. Do *Youtube* as imagens foram organizadas

⁶⁶ Disponível em < https://play.google.com/store/apps/details?id=com.btssm.doihaveotg&hl=pt_BR>

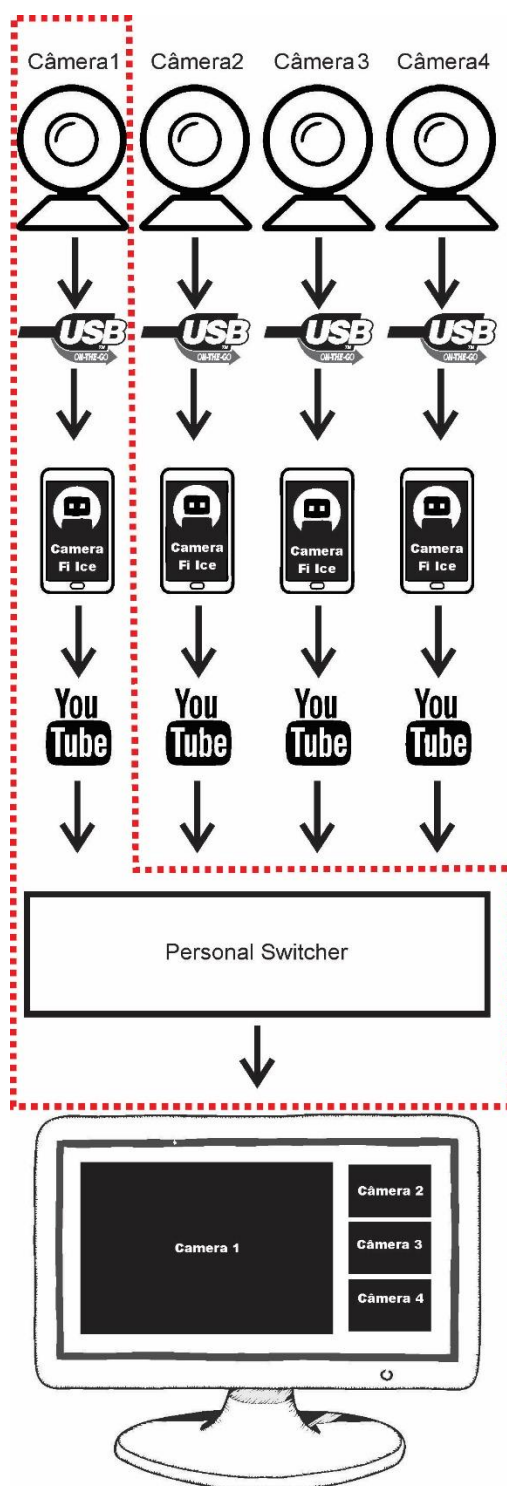
⁶⁷ O Camera FI Ice, aplicativo coreano produzido pela Vault Micro, Inc. está disponível gratuitamente no <http://www.camerafi.com/>. Ele possibilita o uso de câmeras móveis, câmera VR de 360 graus, drone, câmeras DSLR, dentre outras.

⁶⁸ <http://www.camerafi.com/supported-devices/>

e disponibilizadas para o *ciberespectador*, através do *Personal Switcher*. Na figura 22 ilustramos todo o percurso com quatro passos, que compõe a transmissão:

- a- Os dados são capturados pelo celular (Câmera e microfone)
- b- O aplicativo (CameraFi Live) envia os dados para o servidor do youtube por meio da sua API.
- c- O Youtube transmite os dados recebidos para o *Personal Switcher*.
- d- O *Personal Switcher* envia os dados para o Provedor de serviços de Internet do usuário.

Na Figura 23, destacamos, em vermelho, os elementos mínimos necessários para efetuar uma transmissão, porém, ressaltamos que para que o *Personal Switcher* possa ter funcionalidade, deverá haver pelo menos duas transmissões, para que, ao utilizar o sistema proposto, o *ciberespectador* possa ter possibilidades de escolha.

Figura 23 – Esquema de transmissão com quatro câmeras e o *Personal Switcher*

Fonte: o autor

Podemos observar na Figura 23, uma repetição igualitária de equipamentos para os diversos usos, sejam dos atores, do objeto ou da plateia. Porém apresentaremos na Figura 24 um detalhamento de uma outra possibilidade para o uso votado à captação de som, por nós empregado na Plateia Interface. Trata-se de um conjunto de elementos que tem como ferramenta principal um microfone condensador, elétrico, e muito sensível, utilizado em cinema e vídeo. Este microfone é afixado em um capacete de ciclismo, e envia por cabo o som captado para uma *interface* de áudio, que após codificar o som, envia para o celular. A interface é alimentada por um notebook. Procuramos outras soluções para alimentar esta interface como *powerbanks* e transformadores, mas não obtivemos êxito. Ressaltamos que tanto a interface de áudio quanto o computador e o celular, ficarão na mochila. Destacamos, ainda, que apenas uma pessoa usou a configuração ilustrada na Figura 24, porém em nada impede a utilização desta configuração e destes elementos aplicados a outras necessidades.

Figura 24 – Esquema de transmissão do áudio da Plateia Interface (modelo *plus*)



Fonte: o autor

Legenda:

- 1-Microfone condensador tipo *shotgun*, super-unidirecional. Marca: CSR;
- 2-Suporte / Cachimbo P/ Microfone Ox5. Marca: CSR
- 3-Suporte de microfone para e percussão e bateria. Marca: CSR
- 4-Capacete para ciclista;
- 5-Interface de áudio, U-Phoria UM-2. Marca: Behringer;
- 6-Mochila;

- 7-Celular recebendo o áudio da Interface através de sua saída de headphone entrando no celular na entrada para microfone;
- 8-Notebook apenas para alimentar a placa de áudio;
- 9-Capacete do experimento já montado.

Além de facilitar ao *ciberespectador* a condição de interatuante e produtilizador, vale ressaltar uma outra condição que surge com a implementação do *Personal Switcher*, demonstrada pela pesquisadora Gabriella Giannachi (2004)⁶⁹ através do conceito de Hipersuperfície (*Hipersurface*), indicado por Gomes:

Gabriella Giannachi introduziu um outro conceito que nos pode ser útil, o de hypersurface, hipersuperfície, que será “onde o real e o virtual se encontram (...) um espaço liminar onde o espectador pode dobrar a sua presença e estar em ambos os ambientes, real e virtual, simultaneamente” (GIANNACHI, 2004 *apud* GOMES, 2015, p. 145).

Na Figura 25, apresentamos uma ilustração em que o *ciberespectador* escolhe, a partir de um conjunto de possibilidades, o olhar pelo qual gostará de observar a ação cênica daquele espetáculo ciberteatral. Através do *Personal Switcher*, um exemplo de um sistema que bem ilustra o conceito de hipersuperfície.

Figura 25 – representação do *ciberespectador* em momento interativo e imersivo de escolha do olhar



Fonte: o autor

É neste momento efêmero, em que o *ciberespectador* se depara com a possibilidade de, através do *Personal Switcher*, elencar o que olhar, no momento que queira, e é neste momento que ele deixa apenas de ser um mero e passivo espectador, para ser ativado, ativando e interferindo,

⁶⁹ GIANNACHI, Gabriella (2004). *Virtual Theatres*. London: Routledge.

interagindo e ainda produzindo. Ao ser elevado a esta nova condição, o espectador ao também produzir a partir de suas escolhas e combinações, estreita-se as distancias, aproxima-se tanto quem produz quanto quem passa a de alguma forma ser levado, ou convidado, a também produzir. Neste relacionamento há inúmeras possibilidades de resultados, de inusitadas silhuetas traçadas pelas ímpares relações, pelas íntimas aproximações de quem resolve atender ao convite para se aproximar e também realizar a obra.

Com este fenômeno e ainda a característica do Personal Switcher como um elemento de hiersuperfície, nos remetemos a Artaud, lembrado por Gomes (2015), nos alicerçando com suas inquietações, fazendo-nos lembrar e buscar o estreitamento das distâncias entre o ator e a plateia, convidando a todos a participarem, como num ritual.

O produtilizador de Axel Bruns seria, na performance, o sonho de Antonin Artaud concretizado. Através do seu «teatro da crueldade» (1938) o autor preconizava a anulação da distância entre o espectador e o actor, a plateia e o palco: todos seriam participantes e integrariam o processo que aconteceria no corpo do Homem em detrimento do teatro da palavra. Uma ideia que vem inspirando o teatro, a dança e a performance há décadas. (GOMES, 2015, p. 194)

Entendemos que esta nossa proposta pode ser um caminho de aproximação da plateia ao elenco e a obra, ou até de uma possível fusão entre ambos, ressaltamos que estudar os efeitos disso ou sua concretude não é nosso objetivo neste momento, porém, nos vemos no dever de recortar este entusiasta olhar de Gomes acerca destas possibilidades de, ao elevar a plateia a condição de produtilizadora, talvez com isso estejamos nos aproximando dos olhares *artaudianos*, criando possibilidade de novos rituais e voltando, com toda esta tecnologia proposta, a gênese das artes da cena, a um possível ritual, seja ele *ciber* ou não.

2.2.4 Plateia Interface

A plateia Interface, como já informamos, também é composta por Ciborgues Ópticos Vampirizados. Porém a estes há, também, a condição de no lugar de colocar uma câmera “implantada” em sua testa, na região do terceiro olho, também ser utilizado apenas o *smartphone*. Esta solução surge da possibilidade de uma das pessoas da plateia não ter um equipamento compatível com o serviço OTG ou com o aplicativo *Camera Fi Ice*.

Propomos colocar na Plateia Interface tipos diferentes de lentes, predominando as grande-angulares e a utilização de microfone condensador, com placas de áudio externas com o recurso de *Phanton Power* e de alcance aberto, para assim como a imagem também obtermos um áudio que compreenda o máximo do ambiente cênico. Utilizamos a saída *Headphone* da placa e enviamos o

sinal para o *smartphone* através de sua entrada para microfone. Com esta preocupação elencamos aqueles que formam a Plateia Interface uma condição diferente de “olhar” e “ouvir”, levando aqueles que remotamente assistem mais uma possibilidade diferenciada para sua interação para com a obra através de seu ato *vampiresco*.

2.3 Conclusão do Capítulo 2

Para que chegássemos aos resultados apresentados neste capítulo, foi de grande valia buscar nos distanciar da metodologia clássica das ciências sociais e procurarmos atuar como artista-pesquisador, elencando a Pesquisa-Ação, como a metodologia mais coerente para com os objetivos deste trabalho de característica empírica e que necessitou o necessário envolvimento dos pesquisadores, imprescindíveis para a criação, planejamento, execução e reflexão dos experimentos elencados.

Vale ressaltar que na fase exploratória, fizemos alguns diagnósticos que nos levou a identificar a ausência de liberdade ao olhar do *ciberespectador* na sua relação com o Ciberteatro. Escolhemos então, como tema, o resultado do que atentamos a partir de um questionamento: o que fazer para que o Ciberteatro proponha uma condição de visualização ao seu *ciberespectador* em que este possa ter algum nível de escolha para o seu olhar? Indicamos os problemas que encontramos no decorrer de nossas buscas giravam insistentemente em torno de uma condição que necessitava de uma abordagem voltada a condição do *ciberespectador*, mas que poderia ser abordado de diversas outras formas, inclusive, fazendo reflexões acerca da presença ou da ausência neste fenômeno observado.

Daí tivemos a necessidade de concretizar algumas das nossas criações estratégicas para que pudéssemos atingir os objetivos traçados e comprovar, mesmo entendendo que esta não fosse uma necessidade ou uma condição para este nosso trabalho, as hipóteses aqui sugeridas.

Compusemos os Ciborgues Ópticos Vampirizados, a Plateia Interface, a Representação da Subjetividade e o Olhar Mediado e o *Personal Switcher* para Ciberteatro e ciberformance, enquanto possibilidades que favorecessem ao Ciberteatro condições para que em sua relação obra de arte x espectador, houvesse um mínimo de liberdade para o olhar do segundo, e que, o primeiro se fizesse o quanto mais imersivo a partir destes itens elencados.

Para que pudéssemos realizar na prática estas criações, além dos conhecimentos interdisciplinares e multidisciplinares envolvidos, procuramos por necessidade e falta de uma equipe maior, compor variadas soluções, que nasceram de forma não tão bem-acabadas esteticamente por não termos profissionais como maquiadores, designers, principalmente para elaborar o case que construímos, *web designers* para deixar o *Personal Switcher* com um visual mais amigável, e tantos outros. Mas, mesmo assim, desta forma rudimentar, praticamente artesanal em alguns momentos, conseguimos partir para um conjunto de práticas que, aliadas ao nosso passeio bibliográfico e levantamento do Estado da Arte, se fizeram extremamente importantes nesta vivência e enalteceu o quanto o posicionamento do artista- pesquisador é importante para propostas como estas em que não existem cobaias, mas sim, pessoas que em diversos momentos, funções e participações no processo, são “termômetros” que aferem cada pequeno resultado.

CAPÍTULO 3 - PREPARAÇÃO, MONTAGEM E AVALIAÇÃO DA OBRA-EXPERIMENTO

Neste Capítulo 3, apresentaremos as etapas de preparação, montagem e avaliação, referentes a obra-experimento “Ser e Não Ser!”.

Este Capítulo, tem como principal objetivo, retratar todos os momentos de prática que nos subsidiaram a aplicar o recurso de captação de dados, já citado. Dividimos ele em três partes: “Preparação para o experimento”, em que demonstramos as etapas que antecederam e nos conduziram à transmissão da obra-experimento; “Montagem”, em que apresentamos nosso relato referente aos três dias de tentativa de transmissão da obra-experimento e, finalmente, “Avaliação”: em que apresentamos, de forma distribuída no decorrer do texto, o questionário utilizado, suas respostas e nossa análise.

3.1 Preparação para o experimento

O intuito era compor um conjunto de elementos e testá-los para que nos dessem a segurança e a certeza de que estávamos no caminho certo, ou pelo menos nos aproximando deste. Com isso, traçamos uma série de experimentos dos mais diversos e simples, até aqueles que mais exigiram de nós um empreendimento de atenção e de compreensão mais profundos com relação aquilo que estávamos tratando.

Nesta composição de experimentos primários, fizemos a formatação dos *softwares* envolvidos, como também dos *hardwares* utilizados. Cada celular que compôs uma unidade de transmissão foi fruto de nossa observação e de necessária instalação do *Camera FI Ice*.

Procurar a melhor forma de afixar a câmera na região do Terceiro Olho, estudar a melhor forma de adequar o movimento de cabeça do ator a esta câmera, angulá-lo para que o prejuízo

provocado pelo erro de paralaxe⁷⁰ fosse diminuído, nos levou a fazer vários encontros, envolvendo preocupações técnicas e artísticas e, conseqüentemente, fazendo com que os integrantes das equipes participassem ativamente destes momentos de aprendizado, necessariamente coletivo.

Apresentaremos um resumido registro desta fase e algumas das resoluções que foram colocadas em prática e que nos subsidiou e levou a indicar um modelo de recurso cine-videográfico a serviço de uma obra ciberteatral. Ressaltando que, até então, não encontramos em nossas buscas, algo que se apresentasse com este propósito.

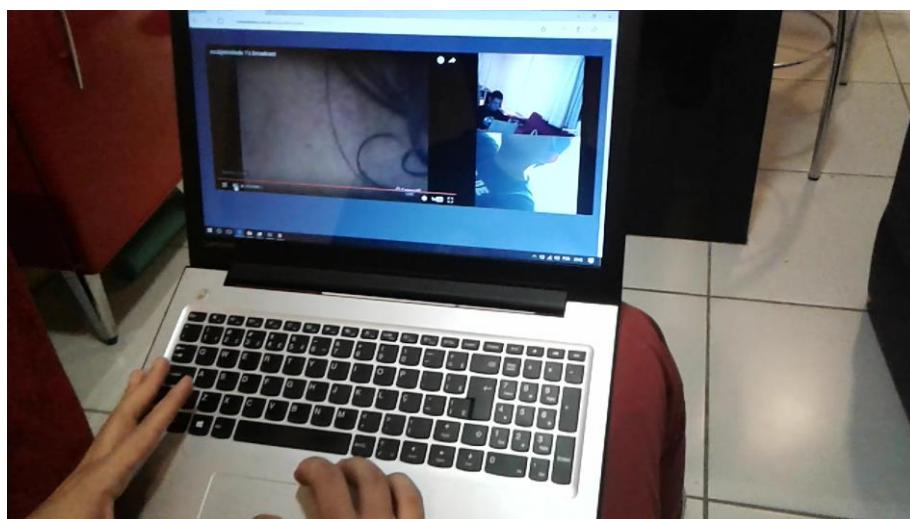
Quanto a montagem da obra-experimento, a mesma se fez importante para que pudéssemos entender melhor a relação dos atores com os equipamentos, e alguns dos possíveis problemas que pudessem surgir desta relação e da ciberplateia com o *Personal Switcher*.

Nos colocamos e nos vimos, entre cada um desses elementos, como artista pesquisador, nos encantando e mergulhando nas possibilidades estéticas e narrativas que vimos surgir e que ainda serão revisitadas nas abordagens futuras.

Registramos alguns momentos dos experimentos que antecederam a montagem e conseqüente encenação da obra-experimento “Ser e Não Ser!” abordadas na Sessão 3.2.

Na Figura 26 observamos o programador Ruan Palmeira, testando o *Personal Switcher*, enquanto protótipo voltado a três câmeras.

Figura 26 – Protótipo do *Personal Switcher* configurado para três câmeras



Fonte: o autor

Ainda enquanto experimento, podemos observar na Figura 27 a atriz/*performer* Naiara Misa, com seu Terceiro Olho e, conseqüentemente ciborguizada.

⁷⁰ Erro de paralaxe é um erro que ocorre pela observação errada na escala de gradação causada por um desvio óptico causado pelo ângulo de visão do observador.

Figura 27 – Detalhe da Atriz Naiara Misa com a câmera implantada



Fonte: o autor

Na figura 28, a atriz apresentando o celular e o mesmo registrando e transmitindo o seu olhar, que na ocasião nos enquadrava.

Figura 28 – Detalhe da Atriz Naiara Misa enquanto Ciborgue Ótico Vampirizado



Fonte: o autor

No Anexo D encontra-se o depoimento da atriz Naiara Misa, que vivenciou todo o processo que culminou na obra-experimento “Ser e Não Ser”. Ela transcreveu sua experiência em um relato que fizemos questão de anexá-lo a esta pesquisa. Recortamos uma parte desta sua fala com relação a sua vivência enquanto atriz e, também pesquisadora, nesta p.

“Bertrand⁷¹/Hamlet e eu começamos a ver e experimentar como seria o uso da câmera na testa. De início eu senti um pouco de estranhamento, e ao mesmo tempo de encantamento, pois, com esse meu terceiro olho (câmera entre os olhos) eu estava vendo o que eu vejo. Foi aí que eu disse: “Eita, agora eu posso ver como eu vejo”, e, conseqüentemente, os espectadores veriam pelo meu ponto de vista, enquanto atriz na cena. Agora eu seria o meu corpo (carbono) com outro corpo (silício) – a câmera, o celular etc. Seria a atriz ciborgue[...]”

Os encontros voltados para testes de maquiagem, figurino, ensaios e discussões acerca da composição e criação das personagens, fizeram parte de momentos exclusivos a estas preocupações. Quanto aqueles encontros voltados as questões de *hardware* e *software*, foi necessária a presença, além dos atores, do programador Ruan Palmeira, para que, focando nas unidades de transmissão e no Personal Switcher, buscássemos fazer os mais variados testes e possíveis e necessárias configurações e ajustes.

Apresentaremos, na Sessão 3.2 a montagem da obra-experimento “Ser e Não Ser!”, buscando destacar, a partir do registro de cada uma das tentativas, os problemas e as soluções encontradas no decorrer do processo de transmissão/encenação.

3.2 Montagem da Obra-Experimento: “Ser e Não Ser!” (baseada em fragmento da peça Hamlet)

A obra-experimento: “Ser e não Ser”, roteiro disponível no Anexo A, foi escrita baseada no texto/peça Hamlet, de William Shakespeare, mais precisamente, a cena em que Hamlet se encontra no cemitério com o crânio de Yorick, antigo bobo da corte da época em que o príncipe era criança. Nesta cena, a saudade e o confronto com a condição de morte atingem Hamlet.

Foi com a obra-experimento que fizemos o teste de prova de conceito e coletamos os dados para que estes, em conjunto com os demais dados adquiridos no decorrer desta pesquisa, subsidiassem nossas possíveis reformulações, questionamentos, reflexões e conclusões.

⁷¹ Bertrand Araújo, ator e pesquisador, que também atuou na obra-experimento “Ser e Não Ser!”.

Estes experimentos foram feitos em diversas fases desta pesquisa, como apresentamos na Sessão 3.1, registramos aqueles que se fizeram mais importantes e fundamentais para que pudéssemos colocar em prática a obra-experimento e dela obtivéssemos os desdobramentos necessários para a conclusão deste trabalho. Portanto, nesta seção, apresentaremos a descrição dos experimentos, nas fases subsequentes aquelas apresentadas anteriormente, e que formaram a condição necessária para que chegássemos a possibilidade de executarmos a obra-experimento “Ser e Não Ser!”. O intuito deste registro apresentado a seguir é detalhar os passos elencados como também ressaltar os percalços e suas possíveis soluções.

3.2.1 Pré-produção

Após executarmos uma série de experimentos, envolvendo as câmeras, os cabos OTG, os celulares e o aplicativo Personal Switcher. Experimentos estes que tinham como objetivo encontrar uma melhor forma de afixar a câmera na região do Terceiro Olho como também buscar uma melhor angulação, testar os diversos fluxos de vídeo via *streaming* e a convergência destes vídeos em um mesmo ambiente. De forma concomitante, também buscávamos a melhor forma de afixarmos os microfones, de colocar a câmera em objetos, como disponibilizarmos e afixarmos todos estes equipamentos no corpo do ator e observar, mesmo que em ambiente laboratorial, entre muros, a funcionalidade de todos os elementos que fazem parte da proposta já exposta nesta dissertação.

Entendemos que muitas destas preocupações fogem de nossos objetivos, porém não seria possível alcançarmos certos resultados sem que fizéssemos uso de buscas voltadas a realização de etapas que eram necessárias para que pudéssemos fazer os experimentos que almejávamos.

Iniciamos os preparativos para abrigarmos os experimentos a partir da determinação e preparação dos espaços cênico e técnico. O espaço, que já tivera sido eleito, estava circunscrito a área externa do Centro de Informática da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Campus IV, próximo a antiga sala do Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital - LAVID. Este ambiente foi escolhido por se tratar de uma sala ociosa, equipada com Internet e próxima a uma discreta área verde do campus, proporcionando baixo fluxo de transeuntes e, também, baixo nível de ruídos sonoros não desejados.

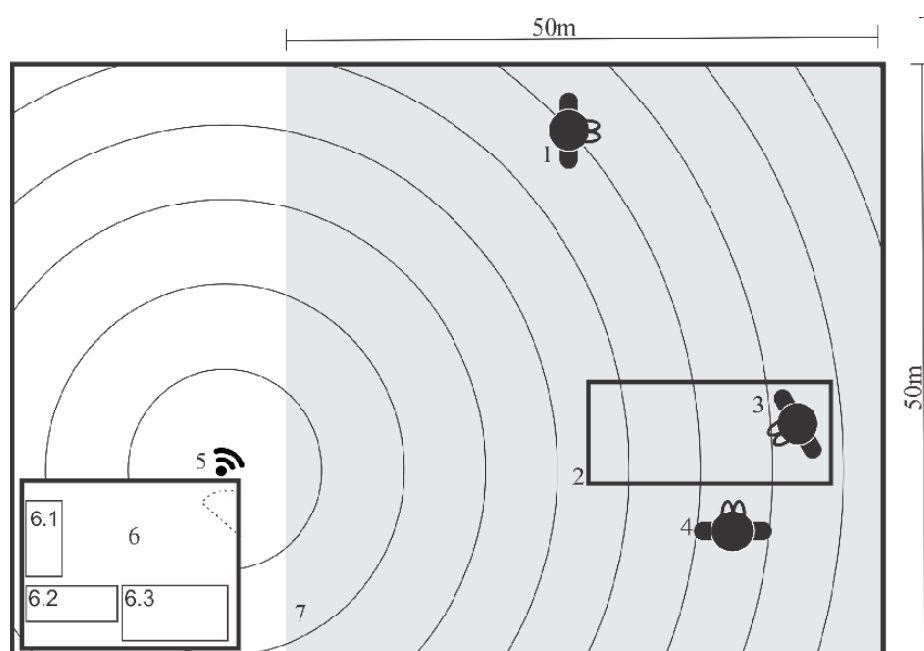
Separamos a antiga sala do LAVID em três ambientes: Um ambiente técnico, em que o responsável ficara acompanhando retornos de alguns *ciberespectadores* pelo aplicativo WATSAPP e coordenando o início e a finalização da transmissão.

Noutro ambiente, instituímos algo como um depósito, em que todos os equipamentos, devidamente sinalizados para cada destino, foram dispostos para facilitar a afiação nos corpos dos atores e da pessoa que ocuparia a função de Plateia Interface. E o terceiro e último espaço, foi destinado para a troca de roupa e maquiagem dos atores. Este procedimento voltado a divisão e organização desta sala, foi repetido nas três semanas em que fizemos a transmissão da obra-experimento.

Externamente, na área ao ar livre, preparamos o espaço cênico. Primeiro cavando uma cova com 1,50m de profundidade, 1,10m de largura e 2,20 de comprimento. Após isso, fomos ampliar o alcance da rede WI-FI, que já chegara nos locais elencados como necessários, porém com uma diminuição de algo em torno de 40% na qualidade deste sinal. Para prevenirmos algum tipo de variável indesejada no que tange ao sinal WI-FI, afixamos externamente um roteador com modo repetidor de 300Mbps, da marca D-Link. Com isso fizemos testes e vimos que o sinal estava indo além do que determinamos como ambiente cênico, nos trazendo segurança para o ato.

Na Figura 29 apresentamos uma planta baixa em que destacamos a distribuição dos elementos aqui listados.

Figura 29 - Planta-baixa do ambiente do experimento



Fonte: o autor

1- Ator – personagem Hamlet

- 2- Cova
- 3- Atriz – personagem Terra
- 4- Plateia Interface
- 5- Roteador modo Repetidor
- 6- Antiga sala do LAVID
 - 6.1- Espaço destinado a disponibilização dos equipamentos a serem afixados nos atores e montagem;
 - 6.2- Espaço destinado ao responsável técnico;
 - 6.3- Espaço para os atores.
- 7- Área demarcada como possível ambiente para atuação.

Estes passos já vencidos nos levaram ao passo seguinte, que foi executar todos os experimentos já assinalados e seus consequentes ajustes, a uma ação não mais meramente técnica, como até então estávamos sujeitos e focados. Agora buscaríamos reproduzir os avanços alcançados, somando-os aos interesses também artísticos. Este foi o momento em que entendemos que chegara a hora de colocar em prática o que tivéramos planejado, e recorremos para a apresentação da obra-experimento “Ser e Não Ser” baseada na peça Hamlet de Shakespeare, certos de que na ação cênica muitas outras variáveis poderiam submergir, portanto, o resultado destas experimentações, em três semanas distintas, e em três dias, serão relatadas de forma que priorizamos o fazer experimental, podendo com isso registrar as buscas e o processo, entendendo que a maior parte das soluções aqui apresentadas, necessitariam de olhares especializados de profissionais de áreas específicas, como Designer e Engenharia Elétrica, dentre outros. Como frisamos, as soluções aqui expostas nos subsidiaram a alcançar uma condição mínima para colocar o experimento em prática, testar nossa hipótese, alcançar nossos objetivos e, a partir da coleta de dados, apresentar a comprovação do que teríamos ventilado.

Na da Sessão 3.2.2 detalharemos os dias dias de apresentação, as intempéries, as investigações, as soluções eo quanto experimentar

3.2.2 Produção/Encenação da Obra-experimento

O ritual de montagem no teatro analógico e presencial, exige, a boa parte de sua equipe, a presença e, em muitos casos, exageradamente antecipada com relação ao horário da apresentação, para que se possa executar determinadas tarefas tais como cenário, luz, camarim etc. No Ciberteatro, mesmo que a equipe não seja formada, necessariamente, pelos mesmos profissionais, tem, e não por coincidência, a mesma necessidade de antecipação de chegada de muitos da equipe, principalmente dependendo da complexidade da concepção artística e técnica da obra.

Entendemos que chegar antecipadamente, faz com que o ritual de “adentrar” no universo teatral, não seja brusco ou incompleto, portanto, indicamos a todos os envolvidos, que nos dias de transmissão da Obra-experimento, eles deveriam se fazer presentes, pelo menos quatro horas antes. Para que esta presença não trouxesse algum nível de desconforto, indicamos como elemento que iniciaria o rito de passagem para o teatro e a necessária concentração dos que se fariam presentes, um almoço coletivo em cada um dos dias indicados. No decorrer deste almoço foram apresentados os nossos objetivos e as formas que imaginávamos para atingir os cada um destes expostos.

Vimos no decorrer destas tentativas de apresentações da Obra-experimento, algumas repetições de comportamentos presentes no teatro analógico, tais como nervosismo, aquecimento, busca por saber quantidade de *ciberespectadores*, dentre tantos outros que em nada diferenciavam dos momentos que antecederam a abertura das cortinas de um teatro analógico, por nós já vividos.

Várias questões técnicas já abordadas, tem por característica a junção de equipamentos eletroeletrônicos com os corpos dos atores. Este elemento, a mais, quando comparado ao ator do teatro convencional, traz uma etapa de montagem análoga a maquiagem e ao vestir o figurino, este ato de ciborguizá-lo, e esta etapa, também exigem tempo um determinado.

Buscamos a partir deste preâmbulo, deixar claro que os relatos das tentativas de transmissão, os problemas e as soluções, nasceram do resultado da íntima relação de um artista-pesquisador e que em alguns momentos muito nos foi exigido, enquanto, também, diretor de elenco, necessitando, inclusive, em alguns momentos de insucessos, motivá-los e leva-los a entender que ali não estávamos apenas com o compromisso entre o artistas/ator e a obra artística, ali também, estavam pesquisadores, cada um de uma forma específica e ocupando um diferente papel, e como pesquisadores que todas passavam a de uma certa forma ser, tínhamos a obrigação de compreender cada um dos insucessos e valorizá-los enquanto, também, contribuição a ciência.

3.2.2.1 O 1º dia – 22 de setembro de 2017

Às 12h, do dia 21 de setembro de 2017, nos encontramos com o elenco, neste momento fomos todos juntos almoçar, buscando com isso, um determinado nível de concentração e preparação para o que nos esperava. Às 14h chegávamos na antiga sala do LAVID. Enquanto os atores se vestiam e se maquiavam, fomos disponibilizando os equipamentos para posteriormente afixá-los nos corpos dos intérpretes, e ligando os computadores e o roteador. Próximo as 15h começamos a afixar as câmeras na região do Terceiro Olho como também os microfones. Após

feitas as afixações, ligamos todos os microfones e câmeras aos celulares e colocamos, no caso do ator o celular no bolso direito de sua calça, na atriz, por dentro de seu short e na plateia interface também no bolso.

Figura 30 - anúncio/convite referente a apresentação do dia 22 de setembro



Fonte: o autor

Chegada a hora da transmissão, o ator foi para o seu local inicial, numa distância em torno de 40m da cova em que já se encontrara a atriz e ao seu redor a plateia interface.

Dada a voz de comando para início, toda a ação cênica se passou como o planejado e ensaiado, porém, ao seu término, o responsável técnico nos informou que, já nos minutos iniciais, a transmissão tivera sido interrompida, primeiramente no ator, depois na atriz, logo em seguida na plateia interface, e que, apenas a unidade de transmissão utilizada no crânio teria funcionado.

A *desprodução* foi feita. Desmontamos tudo, e guardamos de forma criteriosa e com condições de identificação. Na reunião para avaliação, novamente enfatizamos para a equipe, que aquilo se tratara de um experimento e como tal estava sujeito a falhas. Ao mesmo tempo recebíamos inúmeras mensagens através do aplicativo *WhatsApp*, nos informando a ineficiência do experimento.

Retornamos aos trabalhos laboratoriais novamente. Sabíamos da fragilidade dos equipamentos utilizados, sua origem indeterminada e sua baixa qualidade padronizada. Não havia oferta de equipamentos melhores. As câmeras de baixa qualidade foram elencadas pelo seu preço, mas baixa qualidade não necessariamente é caso de não funcionalidade. Reproduzimos toda a montagem que vivenciamos em laboratório. Ligando de igual forma o microfone externo ao celular, o cabo OTG e a câmera via este cabo.

Retornamos ao trabalho de laboratório, testamos todas as unidades de transmissão, e identificamos que, ao movimentá-las de forma mais abrupta, os contatos eram desfeitos. O problema estava na má qualidade dos contatos dos cabos OTG intensificadas pela necessária mobilidade.

Imobilizar todos estes elementos poderia dirimir os problemas, pelo menos estes, infelizmente nos nossos primeiros experimentos não conseguimos reproduzir de forma análoga as questões ligadas ao movimento, nos fazendo nos deparar com este problema no primeiro dia de nossa transmissão.

Em uma mesa, armamos cada uma das quatro unidades, testamos uma a uma, descobrimos que todas estavam com problemas, ou que poderiam apresentá-los no decorrer do experimento, dependendo da forma que seriam movimentadas, porém, sem mexer nelas, ou manipulando-as com delicadeza, elas funcionavam perfeitamente.

Identificamos como solução, a construção desta mesma configuração, adequando-a a uma tampa de um depósito plástico em que, poderíamos afixar cada um dos elementos aqui já listados, ou afixar, cada uma de suas partes que deveriam entrar em contato absoluto com as demais, neste case buscaríamos imobilizar todos os elementos que tinham seus contatos em risco de serem desfeitos.

A tampa do depósito plástico utilizado, tinha o seguinte tamanho de 25cm de comprimento por 15cm de largura, e nele afixamos uma capa de proteção de celular, um cabo OTG, uma câmera ligada a este cabo e um headphone com microfone. Utilizamos para afixarmos estes elementos, braçadeiras de nylon, vulgarmente conhecidas como “enforca gato” e cola quente de silicone. Apresentamos na Figura 31 a solução encontrada, seguindo os princípios de utilização de cases, muito comum na eletrônica hobbista.

Figura 31 - Case para proteção dos contatos



Fonte: o autor

Neste case podemos observar que os cabos estão afixados e colados, e mesmo que sejam puxados, eles não terão seus contatos desfeitos. Com isso conseguimos solucionar os problemas de contato. Este case foi colocado nas costas dos atores, utilizando elásticos para isso. E mesmo que houvessem movimentos mais bruscos, e fizemos variados testes levando em consideração esta hipótese, os contatos foram preservados.

Aproveitamos, ainda, como medida de proteção, preservar, também, os contatos da câmera, já que a mesma é retirada de seu corpo plástico com o intuito de ter menor volume e de melhor se adequar à região do Terceiro Olho. Esta proteção foi feita a partir da aplicação de uma espessa camada de cola quente de silicone. Na figura 32 apresentamos o detalhe da câmera com seus contatos também isolados.

Figura 32 - *webcam* utilizada no experimento toda blindada e com seus contatos protegidos com cola quente de silicone



Fonte: o autor

Na Figura 33 pode se notar o case afixado nas costas da atriz Naiara Misa, que no momento da foto estava em cena.

Figura 33 - *Case* afixado nas costas da atriz



Fonte: o autor

3.2.2.2 O 2º dia – 29 de setembro de 2017

Após repetirmos todo o ritual descrito no início desta sessão, acrescentamos a este a necessária afixação de um novo elemento, o case construído para preservar e proteger os frágeis contatos. Demonstramos aos atores este novo elemento e o possível nível de liberdade que este traria para seus movimentos.

Após tudo pronto, cases afixados e na hora marcada e divulgada, fizemos uma nova transmissão, com as mesmas marcas cênicas e a mesma configuração de ambiente técnico e artístico.

Figura 34 - Anúncio/Convite referente ao segundo dia



Fonte: o autor

Ao finalizar, recebemos, novamente, através do aplicativo *WhatsApp*⁷², utilizado como estratégia para termos alguns retornos através de alguns *ciberespectadores*, que todo o experimento deu certo, as quatro unidades de transmissão fizeram o seu papel de transmitir os fluxos de vídeo, porém ninguém ouviu nada. Não havia som.

⁷² Aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz para *smartphones*.

Deparamo-nos com um novo problema, a ausência de som. Voltamos para a análise laboratorial, revendo todos os contatos, que estavam, intactos, o case funcionara e tivera resistido a todo o experimento e preservado os contatos.

Observamos que o problema não se tratara, desta vez, de hardware, pois também investigamos o microfone condensador e tudo funcionara perfeitamente. Fomos investigar numa outra esfera a de configuração através dos sistemas envolvidos, foi então que nos deparamos com a falha, e neste caso, humana.

Ao configurar no *Personal Switcher* de onde se reproduziria o som, podendo ligar ou desligar quaisquer microfones através deste aplicativo, o encarregado técnico configurou para que apenas o áudio do microfone condensador fosse reproduzido, independente da câmera escolhida pelo *ciberespectador*. Até aí tudo bem, pois teríamos uma fonte de áudio, apesar de ir de encontro aos princípios da subjetividade, mas para piorar ainda mais este problema, a unidade de transmissão da plateia interface, em que o microfone condensador estava plugado, estava, no aplicativo Camera Fi Ice com o áudio desabilitado. Portanto não se ouvia pelos microfones instalados nas unidades dos atores e do crânio porque o *Personal Switcher* não buscava estes sons para disponibilizar para o *ciberespectador*, nem se ouvia pela Plateia Interface porque não habilitamos o Camera Fi Ice para captar e transmitir o áudio. Habilitamos os dois aplicativos e no mesmo dia fizemos novos testes e vimos que desta vez a falha tivera sido humana. Mascamos uma nova transmissão para o dia 04 de outubro. Em seguida reproduzimos a *desprodução*.

3.2.2.3 O 3º dia – 04 de outubro de 2017

Chegara o dia da terceira e última transmissão, tínhamos já identificado a funcionalidade do que estávamos propondo, nossos orientadores nos aconselharam que, a partir deste momento, nos debruçássemos na escrita e na aplicação dos questionários, até mesmo porque, o áudio não era o foco principal desta pesquisa e, do que focávamos, teríamos atingido nossos objetivos. Entendemos que, mais uma tentativa, em busca de se alcançar, em sua plenitude, a proposta aqui exposta e resultante destes meses de estudo, não atrapalharia severamente nosso cronograma.

Figura 35 - anúncio/convite referente ao terceiro dia

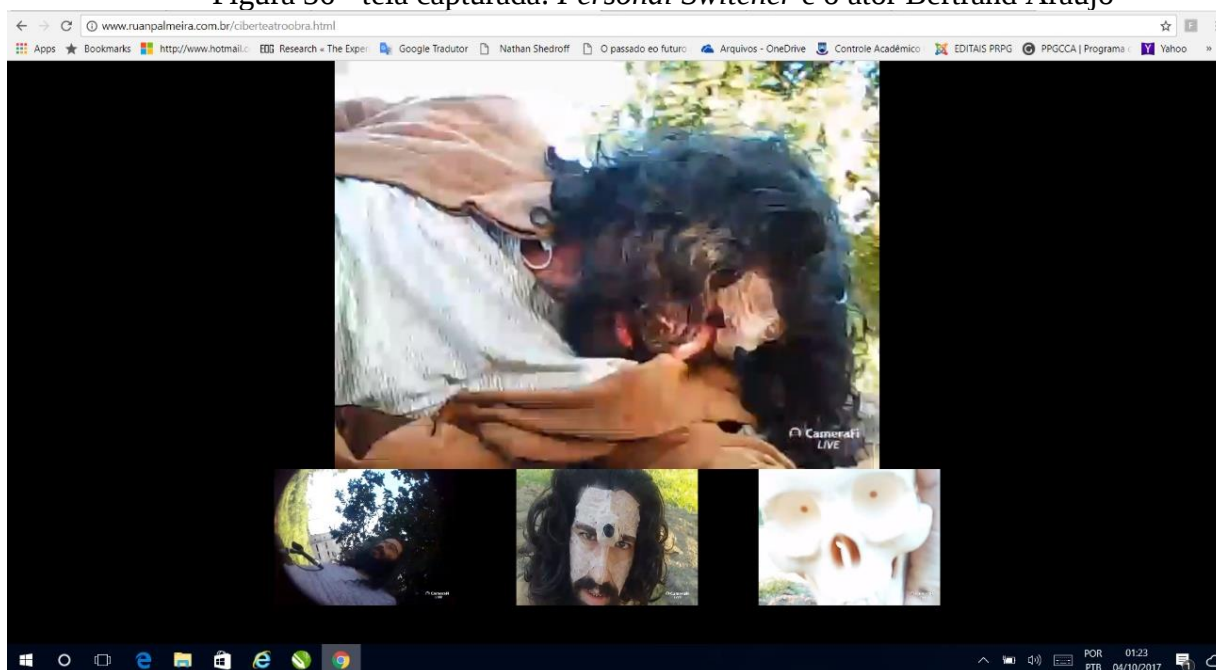


Fonte: o Autor

Partimos para o mesmo ritual, com a diferença de que tudo agora estava internalizado, tanto a equipe técnica quanto a artística estava já ensaiada na preparação, chegando a preparação bem antes do horário marcado.

Do momento em que começamos a transmissão, até seu encerramento, recebemos algumas mensagens, dentre estas, a maioria confirmando o funcionamento do experimento. Na Figura 36 a imagem capturada da tela do computador retrata o *Personal Switcher* em funcionamento, reproduzindo as imagens captadas pelos dois atores, pela plateia interface e por um objeto cênico, no caso um crânio de plástico simbolizando o crânio da personagem Yorick.

Figura 36 - tela capturada: *Personal Switcher* e o ator Bertrand Araújo



Fonte: o Autor

Após, aproximadamente 15 minutos de transmissão, a obra-experimento “Ser e Não Ser!” chegara ao seu final. Os atores partiram para a retirada dos equipamentos, figurinos e maquiagem. A plateia interface, também se desfez. A equipe técnica iniciou a *desprodução*, recolhendo cada uma das unidades de transmissão, desfazendo suas montagens, guardando-as, como também o roteador, os computadores, placa de captura, microfone e demais equipamentos. Concomitantemente a isso tudo, recebemos alguns retornos através do WhatsApp e de ligações telefônicas, parabenizando, elogiando e tecendo alguns comentários, inclusive, teóricos.

3.3 Análise dos Dados

Nesta seção, apresentaremos e analisaremos os resultados obtidos a partir do questionário implementado como instrumento de coleta de dados, melhor descrito na seção 2.1.6 Coleta de Dados (p.91).

A Obra-experimento “Ser e Não Ser” foi encenada às 16h, do dia 04 de Outubro de 2017, com o objetivo de comprovar, ou não, a hipóteses formulada, como também, subsidiar possíveis ajustes e adequações. Elencamos e convidamos um conjunto de pessoas que bem representaram uma possível ciberplateia formada de maneira aleatória. Para selecionar estes convidados, levamos em consideração a sua localização e formação.

No ato do convite, informamos, além da data e horário, que seria necessária a utilização de um equipamento computacional tipo *notebook* ou *desktop*, e frisamos que, o experimento não se adequaria a plataformas *mobile* (celulares e tablets), como também, seria importante a utilização de *headphones*.

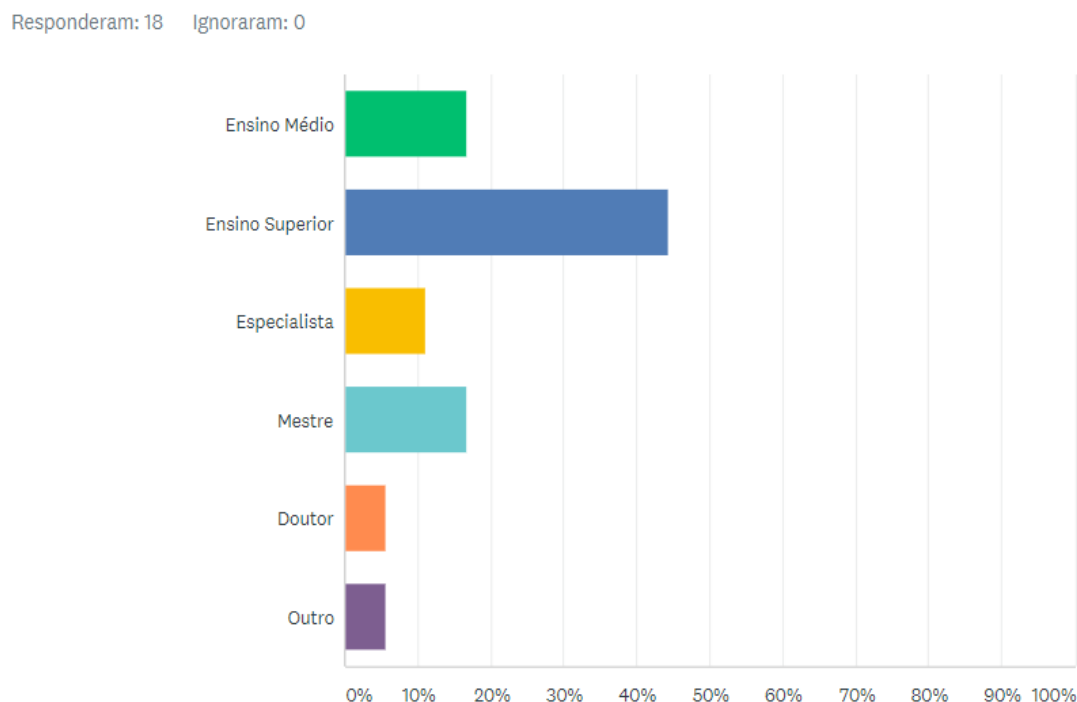
Ao término da apresentação, foi solicitado, aqueles que formaram a ciberplatéia, que colaborassem com esta pesquisa, enviando um e-mail, em que ele se apresentaria como aquele que assistira a obra-experimento e que se disponibilizaria para, voluntariamente, responder um rápido questionário formulado com perguntas objetivas. Este questionário foi implementado no dia 17 a 23 de outubro de 2017.

Dentre os nossos convidados, 18 pessoas manifestaram-se a disposição para colaborar. Estas pessoas formaram a nossa amostra por conveniência. Apresentaremos, a seguir, de forma reflexiva e analítica, os dados obtidos a partir do serviço *Survey Monkey*⁷³ utilizado para captura das respostas, mensuração e construção dos gráficos.

A Ciberplateia que compomos e que se torna nossa amostra por conveniência foi formada por 18 pessoas de variados níveis escolares, descritos a seguir na Figura 37.

⁷³ <https://pt.surveymonkey.com>

Figura 37 – Perfil escolar da ciberplatéia



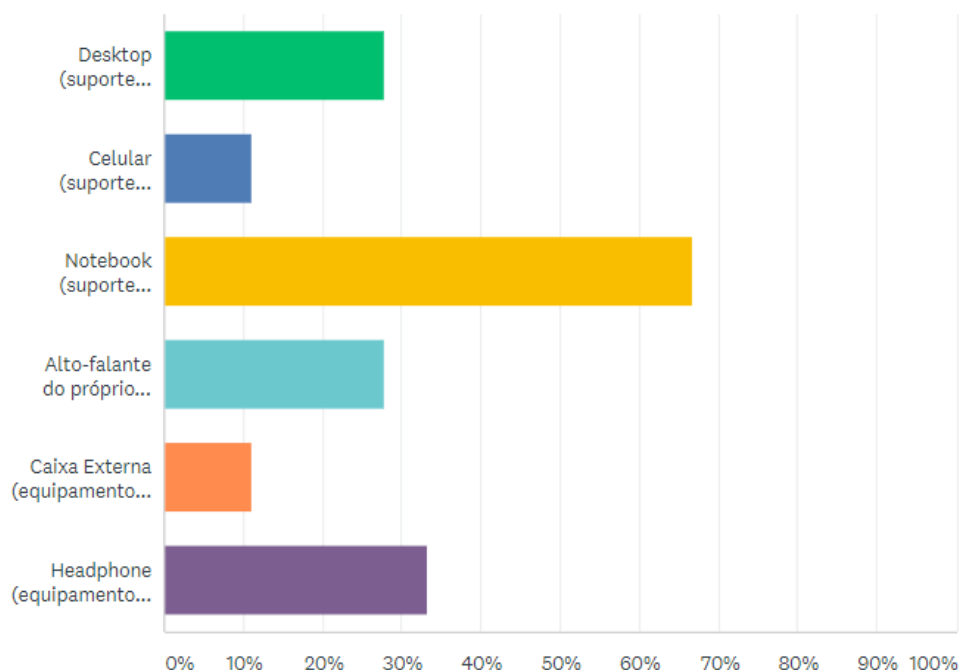
Fonte: o autor

Estas pessoas estavam pulverizadas em 3 estados e o Distrito Federal, e em sete cidades, Brasília-DF, João Pessoa-PB, Campina Grande-PB, Areia-PB, Casserengue-PB, Mossoró-RN e Recife-PE. Ainda com o intuito de traçar o perfil destes que formaram a *ciberplateia*, solicitamos que nos fosse informado as suas profissões e assim obtivemos um variado conjunto de profissionais: Professores de Arte e Mídia, Assessora de Comunicação, Professora de Psicologia, Professora de Pedagogia, Produtor Musical, Produtor Cultural, Analista de Sistemas, Servidor Público e estudantes.

Apesar de termos informado que não era indicada a utilização do celular ou *tablet* para assistir a obra-experimento, obtivemos, através do questionário, a informação de que uma destas pessoas utilizou o celular. Portanto, entendemos ser importante ressaltar que em muitas das respostas que se aponta algum tipo de ineficácia ou de não funcionalidade com relação a experiência do *ciberespectador*, em pelo menos uma delas, há a justificativa de que um dos respondentes, utilizou um equipamento que não reproduziria a proposta desta obra-experimento em sua plenitude. Na Figura 38, confirmamos esta informação, como também a de que praticamente apenas um terço dos participantes utilizaram o *headphone* solicitado.

Figura 38 – Perfil da Ciberplatéia quanto a utilização de equipamentos computacionais e sonoros

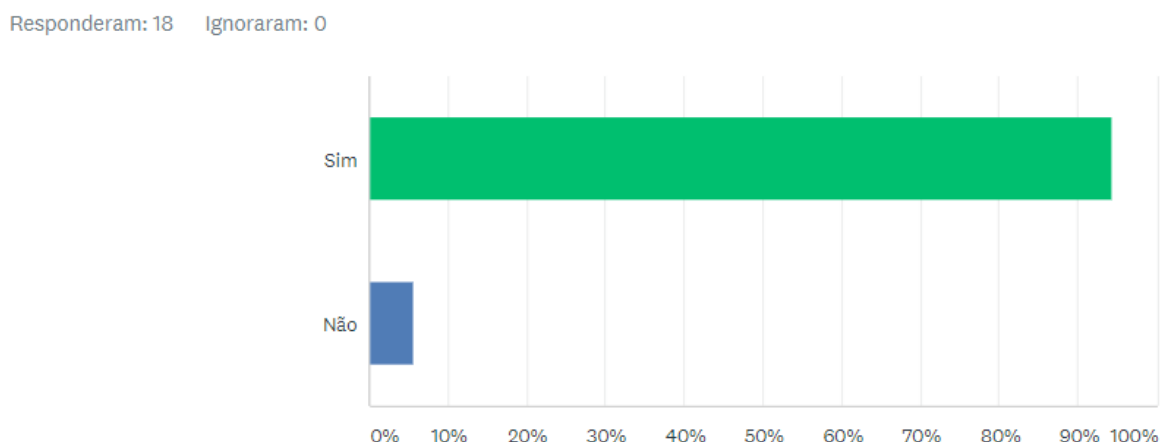
Responderam: 18 Ignoraram: 0



Fonte: o autor

No questionário aplicado, apresentamos o termo Ciberteatro seguido de seu conceito resumido: como aquela manifestação que representa a prática teatral em que os intérpretes ou o público-alvo se conectam, de uma forma ou de outra, através de computadores e em interação vivenciam acontecimentos dramáticos, produzindo um conjunto de ações e um espaço dramático novo. Após subsidiar o *ciberespectador* com esta informação, perguntamos se ele classificaria o experimento “Ser e Não Ser!” como Ciberteatro. Na Figura 39 podemos observar o resultado de suas respostas como também um único voto contrário, provavelmente, advindo de quem utilizara o celular.

Figura 39 – Classificação da Obra-experimento “Ser e Não Ser” como uma obra de Ciberteatro

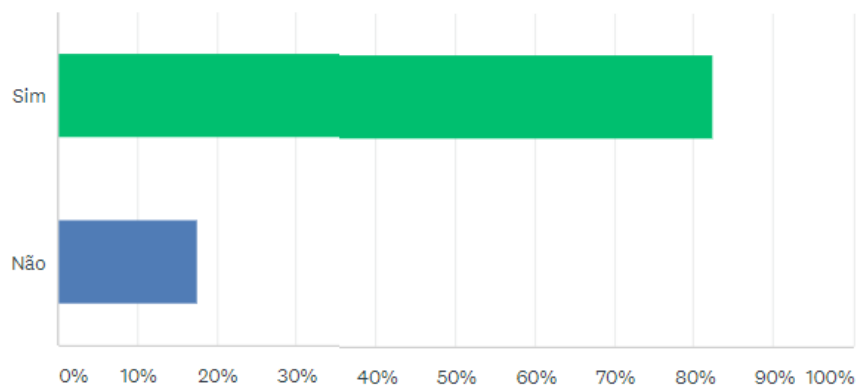


Fonte: o autor

Como sinalizamos no decorrer deste trabalho, para que a obra-experimento favorecesse ao *ciberespectador* a condição de interatividade, seria necessário, para tanto, que ela disponibilizasse uma estratégia de entrada de dados e isso gerasse algum tipo de interferência aquilo que o mesmo observara. Apresentamos como proposta a utilização das setas do teclado (direita e esquerda) para que o *ciberespectador*, através deste recurso, pudesse “passear” pelas imagens disponibilizadas e por ele elencadas. Este recurso contido no *Personal Switcher* não funciona em celulares e *tablets*, sendo este o motivo de termos informado o necessário uso dos outros equipamentos computacionais já citados. Na Figura 40 apresentamos o resultado ao seguinte questionamento: “No decorrer do experimento, ao utilizar as setas de seu teclado (esquerda e direita), você identificou a possibilidade de escolher por onde ver o acontecimento?”.

Figura 40 – Quanto a usabilidade: identificação de recurso interativo a partir do *Personal Switcher*

Responderam: 17 Ignoraram: 1

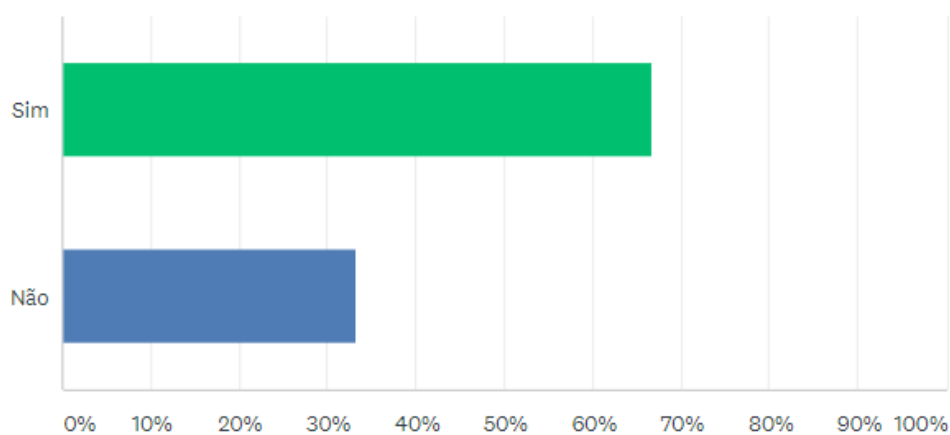


Fonte: o autor

Em seguida, solicitamos ao respondente, com o intuito de confirmação de que ele se sentira interagindo com a obra-experimento a seguinte pergunta: “Você se sentiu interagindo com a obra-experimento ao combinar as imagens disponibilizadas?” Obviamente a mesma pergunta anterior, elaborada de forma diferente, e de forma diferente obtivemos a seguinte resposta, apresentada na Figura 41.

Figura 41 – Quanto a usabilidade: identificação de recurso interativo ao escolher a visualização a partir do *Personal Switcher*

Responderam: 18 Ignoraram: 0

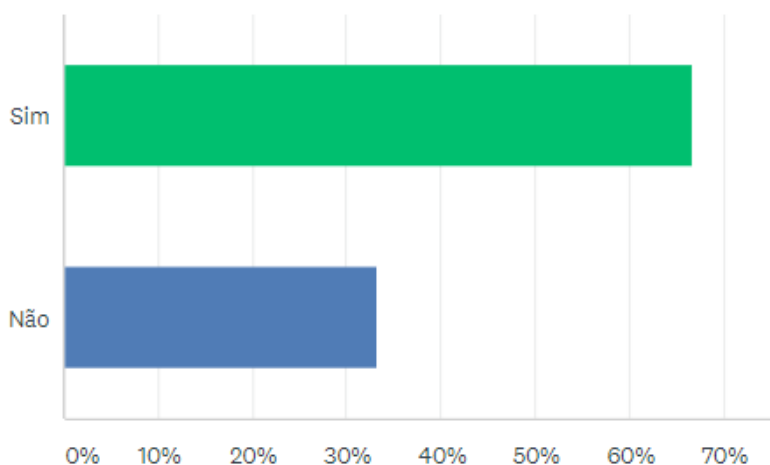


Fonte: o autor

Com o intuito de averiguar se o *ciberespectador* estava ciente de seu papel de produtilizador, como aquele que, no uso dos artifícios disponibilizados pelo *Personal Switcher*, executou subjetivas combinações ao elencar as imagens a serem vistas, questionamos a partir da seguinte pergunta: Você se sentiu ajudando a compor a obra ao combinar as imagens? Na Figura 42 apresentamos as sespostas.

Figura 42 – Quanto a relação *ciberespectador* e a obra-experimento: O *ciberespectador* sentiu-se produtilizador?

Responderam: 18 Ignoraram: 0

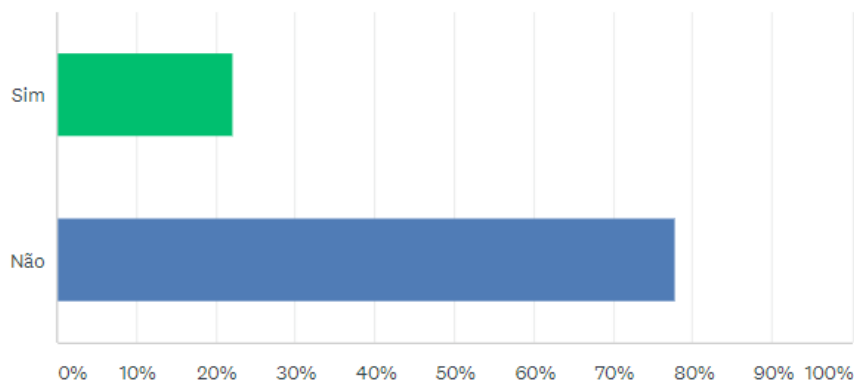


Fonte: o autor

O rompimento de fluxo de *streaming* provavelmente também pode romper com uma condição imersiva. Buscando saber se alguma das 4 transmissões de vídeo que compuseram esta obra-experimento, deixou de chegar ao seu local de destino, perguntamos: “No decorrer da apresentação alguma das 4 telas deixou de exibir a imagem no equipamento que você utilizava?”. Na Figura 43, as respostas.

Figura 43 – Quanto ao *streaming* de vídeo: alguma descontinuidade na recepção de um dos quatro fluxo

Responderam: 18 Ignoraram: 0

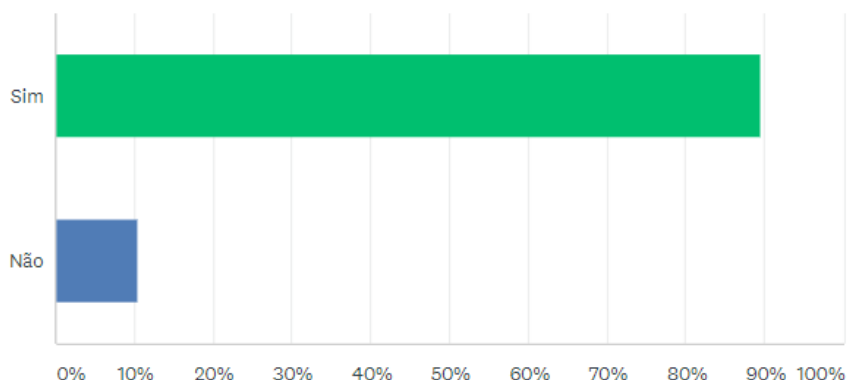


Fonte: o autor

Na próxima questão, antes de formulá-la, apresentamos um rápido conceito sobre imersão, da seguinte forma: “Segundo alguns conceitos, imersão significa estar fisicamente submerso na água, podendo ser também uma sensação de estar envolto numa outra realidade”, e em seguida, a questão: “Levando em consideração o conceito de imersão, você acha que observar a partir dos atores e dos adereços cênicos e passear por estas formas e perspectivas de olhares facilitam a imersão?”. A seguir, na Figura 44, as respostas.

Figura 44 – Quanto a imersividade: o uso da camera subjetiva, dos ciborgues ópticos vampirizados e a possibilidade de ver através de todos estes elementos, facilitam uma condição imersiva?

Responderam: 19 Ignoraram: 0

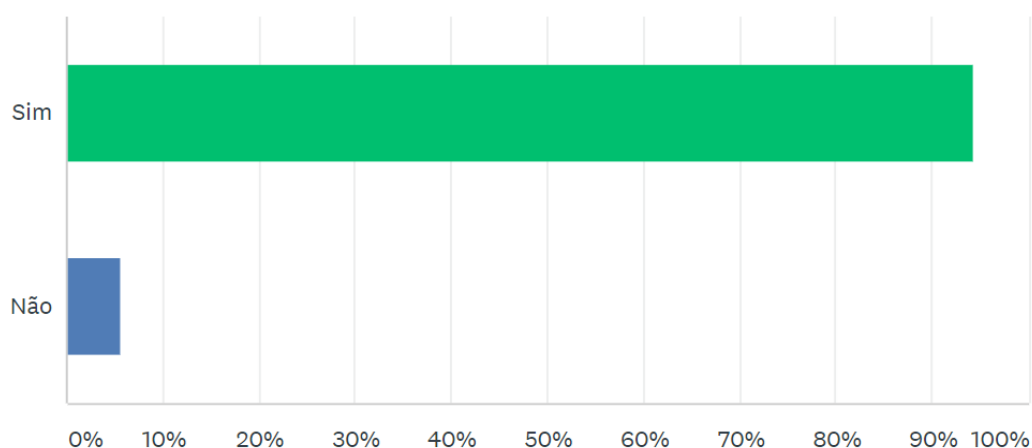


Fonte: o autor

Com o intuito de comprovar uma diferenciação entre o Ciberteatro, que aqui apresentamos a partir da obra-experimento “Ser e Não Ser”, e obras do universo videográfico e cinematográfico, enquanto relação do espectador com a obra, provocamos o respondente a traçar uma possível analogia e nos apontar, a partir deste seu relacionamento com ambos, se o mesmo encontra alguma diferenciação. A Figura 45 apresenta o resultado das respostas para a seguinte pergunta: “A sua relação com a obra-experimento “Ser e Não Ser” foi diferente da relação que normalmente você tem com obras do universo videográfico e cinematográfico?”.

Figura 45 – Há diferença entre a experiência com Ciberteatro, aqui representado pela obra-experimento Ser e Não Ser, e obras do universo videográfico e cinematográfico?

Responderam: 18 Ignoraram: 0



Fonte: o autor

A partir das dez perguntas contidas no questionário aplicado, encontramos comprovação da hipótese levantada nesta pesquisa e aferimos que conseguimos atingir os objetivos propostos. Este foi o principal objetivo que nos levou a fazer uso deste recurso. Encontramos, além das comprovações, que serão comentadas a seguir, algumas informações que nos leva a deduzir possíveis fenômenos. A obra-experimento que elaboramos para colocar em prática os elementos desenvolvidos ao longo de nossa pesquisa, está mais próxima a uma (*ciber*) esquete teatral que a uma (*ciber*) peça, não só pelo limitado conjunto de conflitos como também por sua durabilidade, esta obra-experimento, foi divulgada de maneira circunscrita as necessidades científicas, através de alguns convites e da afixação de um panfleto eletrônico numa rede social (*Facebook*). Nos surpreendeu a quantidade de pessoas que se dispuseram a assisti-la, chegando a mais de 40 pessoas, de diversos lugares que não temos como identificar. Identificamos, porém, que dos convidados, 18

pessoas assistiram e responderam o questionário, 18 pessoas de 4 estados e sete cidades. Uma inesperada resposta quantitativa, mostrando que este tipo de manifestação pode chegar a alcançar, com uma boa divulgação e se tratando de uma peça ciberteatral completa, números inimagináveis.

Mesmo advertindo para a necessidade do uso de *desktop* ou *notebook*, como já abordamos, houve, infelizmente, um *ciberespectador* que tentou experimentar o evento a partir de uma plataforma *mobile* (adaptar o *Personal Switcher* para este formato é possivelmente um trabalho futuro), sendo assim não obteve nossa proposta estética e funcional em sua plenitude, como esperávamos, confirmando esta nossa suspeita em suas possíveis respostas que vão, em alguns momentos, solitariamente, diretamente de encontro as hipóteses levantadas.

Solicitamos o uso de *headphones* por acreditarmos que este aparelho melhor pode provocar uma condição imersiva, mesmo que nosso trabalho não tenha como foco principal o áudio, nos preocupamos em tê-lo numa condição de qualidade que agisse muito mais como um elemento reforçador desta possível imersão que um elemento dificultador. Mesmo com menos da metade usando este recurso, obtivemos 89,47% de pessoas que confirmaram que este experimento proporciona uma condição imersiva, ainda que, para 22% houve uma falha na entrega de fluxo de vídeo, rompendo, logicamente, com algum tipo de condição imersiva, um problema difícil de solucionar pois foi possivelmente decorrente do serviço precário de Internet oferecido em nosso país.

A partir das respostas adquiridas, também comprovamos, com 94,44% de afirmações, que esta obra-experimento, em confronto direto com alguns conceitos indicados no corpo do questionário, é sim uma obra de Ciberteatro, e dentre os usuários, 94,44% não se sentiu se relacionando com uma obra cinematográfica ou videográfica, sugerindo assim o alcance de um de nossos objetivos e a confirmação de mais uma hipótese, de que podemos sim ter uma fotografia a serviço do Ciberteatro, e que ela, fazendo uso de um conjunto de estratégias, possa se diferenciar da fotografia de outras linguagens.

Ressaltamos ainda que 82,35% dos respondentes se sentiram interagindo com a obra a partir do sistema *Personal Switcher* e, apesar de se sentir interagindo, e entendermos que este nível de interação leva-o a condição de produtilizador, apenas 66,67% se sentiu ajudando a elaborar a obra. Entendemos este fenômeno como consequência daquele que está imerso, o mesmo, ao utilizar as setas, e passear pelas imagens e compor a partir deste passeio, não se sente compondo, ou, por uma condição cultural em que a obra audiovisual chega a sua casa e ele passivamente a recebe, ou

mesmo pode não reconhecer em sua liberdade de compor e combinar as imagens, uma condição de co-realizador, de produtilizador.

Finalmente concluímos que, a partir dos dados aqui expostos, confirmamos nossas hipóteses, o uso dos Ciborgues Ópticos Vampirizados, a Plateia Interface, a Representação da Subjetividade e o Olhar Mediado e o *Personal Switcher* se fizeram funcionais e atenderam às expectativas criadas no decorrer de nossa pesquisa. Entendemos que esta obra-experimento, do universo do Ciberteatro, é apenas um pequeno passo para que possamos incrementar melhor os conceitos aqui desenvolvidos. Porém entendemos também, que este universo que se descortina com esta pesquisa e com a confirmação de suas hipóteses é a comprovação da possibilidade de se vislumbrar uma outra forma de se fazer teatro em um outro local e para uma plateia *sui generis*. Fazer um teatro transmitido, distribuído, interativo, possibilitado de níveis de imersão e ainda, facilitador de uma condição produtilizadora. Mesmo que utilizando recursos advindos da cine-videografia, não é nem cinema nem vídeo, é Ciberteatro.

3.4 Conclusão do Capítulo 3

Para que pudéssemos aferir os resultados imaginados e apresentados enquanto hipótese, colocamos em prática as propostas contidas em nossa pesquisa. Muito do que encontramos, de respostas e soluções, surgiram, a partir das necessidades que as patrocinaram. Compor uma obra e colocá-la em prática, a partir e através de uma equipe resumida, nos fez vivenciar aproximadamente, não apenas as variadas complicações que surgem na relação arte e tecnologia, mas também, do quão esta relação suscita uma visão e ação interdisciplinar e disciplinar. Entendemos ser importante aqui enfatizar que necessitamos destas variadas formas de observações e de intervenções, não apenas em sua composição enquanto ensaio teórico, mas também na busca por sua realização.

A obra-experimento “Ser e Não Ser!” se fez um importante elemento para esta pesquisa, nos fazendo, mesmo que de forma menos aprofundada do que desejávamos, lidar de um conjunto de artifícios e de recursos que ainda necessitam de detalhamentos, novas experimentações, novas hipóteses e de novas aplicações. Neste momento averiguamos nas práxis, as composições técnicas, tecnológicas e artísticas que nasceram das ânsias da relação pesquisador e obra, aqui já assinaladas.

Com isso alcançamos nossos objetivos, construindo, inclusive, soluções impensadas no processo de criação e só possíveis de serem criadas a partir das necessidades que os experimentos ofertaram, fazendo com que a Câmera Subjetiva e os Ciborgs Ópticos Vampirizados atuando como atores ou como Plateia Interface e o *Personal Switcher* passassem a ser uma realidade palpável a serviço do Ciberteatro.

Através dos dados e de análise acerca dos mesmos, pudemos observar a confirmação da hipótese que apresentamos recorrentemente nesta dissertação, como também claramente explicitamos a partir dos mesmos dados que alcançamos os objetivos que traçamos para o decorrer desta nossa pesquisa.

CAPÍTULO 4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS E PERSPECTIVAS

Neste capítulo, apresentaremos a análise referente aos dados recolhidos, a avaliação dos resultados, as considerações finais, conclusão e possíveis trabalhos futuros.

4.1 Considerações Finais

Esta pesquisa, nos fez observar, logicamente além dos objetivos que nos conduziram, em seu princípio, o que resultou das abordagens interdisciplinares, nos subsidiando e apresentando possíveis e diversos caminhos a seguir.

Focamos, no decorrer de nossa caminhada, em um pequeno conjunto de possibilidades, para que, pudéssemos intervir no Ciberteatro praticado hoje, num hoje datado, assim como os hojes de hoje em dia, que deles brotam tantas novidades, recursos e avanços tecnológicos, que nos traz uma constante sensação de obsoletismo, a cada novo olhar sobre a contemporaneidade e seus rompantes contínuos de novas novidades.

Apesar de não ter sido um objetivo nosso, vale ressaltar que neste tempo/espço que nos situamos, não nos distanciamos de uma possível tradição, formada por tantos outros pesquisadores e artistas que interferiram, direta e indiretamente, neste nosso simples “chegar”.

Propomos um estudo focado nas artes da cena, de uma forma em que não deixássemos de estar contidos no complexo universo das artes contemporâneas, alimentando-nos de diversas instâncias teóricas para que pudéssemos refletir e sugerir, mesmo que de maneira não tão aprofundada como gostaríamos, possíveis interferências voltadas ao desenvolvimento de nosso objeto de estudo.

Esta dissertação é resultado e registro do caminho de um artista-pesquisador através de uma diversificada combinação de saberes, em que seu amalgama surge da combinação das áreas compostas, predominantemente, pela Computação, Comunicação, e Artes. Mas, facilmente, podemos identificar outros traços, “sotaques” e fundamentos de tantas outras fontes de

conhecimentos, traços estes tão típicos e enriquecedores em uma caminhada de percurso diagonal num ambiente multi e interdisciplinar.

Concebemos, no decorrer desta nossa trajetória, um conjunto de elementos decorrentes de reflexões que nasceram a luz da bibliografia que nos impulsionou, e das práticas que procuravam culminar nas possíveis comprovações ou refutações da hipótese elaborada. Nos apegamos a um elemento norteador que, também, se fez objetivo: “Compor uma solução técnica, tecnológica e artística que proporcione uma maior liberdade ao olhar do *ciberespectador*”.

Primeiro, partimos para provocar uma analogia, entre este olhar do espectador deste “novo” teatro eletrônico, com aquele olhar do espectador do teatro analógico. Esta comparação serviu para que pudéssemos encontrar tantas diferenças, ressaltando o empobrecimento e o enclausuramento, provocados pelas novas tecnologias e pelas estratégias elencadas para as utilizar. Enquanto um espectador de um teatro analógico poderia ver o que quisesse, no Ciberteatro o querer estava em quem apontava, imperativamente, a câmera, mas nunca no *ciberespectador* que por ela via.

Mesmo não sendo uma condição, pois não o é, principalmente pela metodologia Pesquisa-Ação, que elencamos para este trabalho, resolvemos construir uma hipótese que, aliada e dependente de nosso objetivo, se fez uma importante diretriz, muito mais do que uma simples normatização.

Compreendemos que, no teatro, o olhar, e sua liberdade, traz ao espectador, uma condição de observar aquilo que o atrai. Com isso, ao poder elencar o que quer ver, de certa forma, ele constrói uma fértil condição para com o surgimento de fenômenos catárticos e imersivos. No Ciberteatro, o engessamento deste olhar, a não escolha do que ver, e as condições que estes elementos propõem, leva o *ciberespectador* a uma apatia e passividade, muito mais características do espectador do universo cine-videográfico, que daquele das plateias do teatro milenar e presencial.

Do resultado desta, aqui resumida, análise, nasceu uma hipótese elaborada e em diálogo com estas observações: se oferecermos ao *ciberespectador* uma condição de escolha ao seu olhar e fazê-lo olhar a partir de variados pontos de vistas presentes na ação cênica, maior será a construção de um solo fértil à catarse e à imersão?

Com esta Hipótese, traçamos algumas estratégias e táticas para que pudéssemos colocá-la em comprovação e, também, daí pudéssemos vislumbrar outras possibilidades futuras.

Antes de elaborarmos os próximos passos, nos fundamentamos, investigamos onde estávamos enquanto acontecimento, possivelmente histórico, e o que se pensava acerca do universo que adentrávamos. Entendendo que o conjunto de informações com o advento da Internet nos faz

ter uma larga oferta de conjunto inalcançável de teóricos, teorias e de compreensões sobre o mais diversos assuntos, mesmo assim, sobre o tema proposto, nos deparamos com uma resumida bibliografia, não presente na instituição que nos abriga, e com um elevado custo para sua aquisição. Por isso, nos detemos a fazer uma delimitação teórica, em que, a partir daqueles que elencamos, fizemos nossas construções, mas, entendendo, ainda assim, que pensamentos antagônicos existem e que procedimentos metodológicos diversos poderiam nos levar a outros possíveis resultados e a outras possíveis contribuições.

Identificamos no Capítulo 1, além dos objetivos e hipóteses já abordadas aqui nesta conclusão, que, a partir da fundamentação descrita, o Ciberteatro é uma manifestação de Arte Contemporânea, que descende do *Happening* e da Performance, que, segundo Schechner “pode ter lugar em qualquer lugar”. Partindo deste pressuposto, o ciberespaço também é um lugar para a performance. Não à toa, a artista pesquisadora Helen Varley Jamieson, criou o termo Ciberformance, que “é a performance que acontece ao vivo, na Internet, em plataformas, ambientes e mundos virtuais”. Mas reduzir a “descendência” do Ciberteatro apenas a Ciberformance, a performance e ao *Happening*, é minimizar, para não dizer empobrecer, uma história formada por inúmeros outros fatores que ajudaram a constituir este teatro nas ou das redes. O Ciberteatro pode ser a resposta as ânsias de tantos outros artistas e pesquisadores, assim como László, Gropius e Wagner, compuseram, cada um, em sua época, formas de se pensar e colocar em prática um teatro em sua possível e datada totalidade.

No Ciberteatro, também encontramos traços das buscas de Prampolini e sua tentativa de aproximar plateia e cena, como também, das representações simbólicas de Craig, da cinematografia e projeções a serviço da cena, como bem realizou Piscator, das abordagens científicas de Svoboda e do distanciamento do textocentrismo aristotélico, de Ionesco.

Esta obra, que também pode ser classificada como Teatro Digital, por incorporar em si as tecnologias digitais, é, acima de tudo, o resultado de uma antiga tradição, em que o teatro absorve em si as tecnologias disponíveis na época em que ele está inserido e, assim como na história da evolução destas tecnologias, podemos entender que há uma interseção desta com a história da evolução deste teatro que faz uso dos mais diversos recursos tecnológicos, ilustrados na Figura 8 - Categorização das artes cênicas quanto ao uso da tecnologia principal com ênfase nos últimos 50 anos: Ano, tecnologia principal, espetáculo (p.49).

Através dos olhares dos pesquisadores Salihbegovic, Arlindo Machado e Clara Gomes, conceituamos e entendemos melhor o Ciberteatro, chegando à conclusão de que ele representa uma

prática artemidiática, em que plateia e elenco se conectam através de computadores e em interação vivenciam acontecimentos dramáticos. Ressaltamos ainda que, em harmonia com os princípios da artemídia, nos contrapomos, a partir do que aqui apresentamos, ao “determinismo tecnológico” não endossando os objetivos da “produtividade da sociedade tecnológica” (MACHADO, 2007).

A partir desses variados elementos que compõem a fundamentação teórica desta pesquisa, concluímos que o Ciberteatro, para assim sê-lo, precisa essencialmente de virtualidade, hipermedialidade e interatividade, porém, quando nos deparamos com diversos exemplos, inclusive alguns destes destacados na sessão Estado da Arte (p.72), a interação, quase sempre se faz ausente. Parece-nos muito mais um teatro transmitido do que um teatro que sugira algum tipo de interação, indicando para a nossa pesquisa um objetivo específico: como instituir um recurso que possa facilitar ou possibilitar algum tipo de interação para o usuário do Ciberteatro?.

A partir do segundo Capítulo, já fundamentados teoricamente, constituímos o caminho e as ações necessárias para que pudéssemos comprovar e testar muito do que, até então, tínhamos criado ou deduzido, enquanto um exercício teórico e ensaísta. Michell Thiollent e o seu conceito de Pesquisa-Ação, nos norteou enquanto procedimento metodológico, nos colocando enquanto artista-pesquisador e nos permitindo atuar de forma participativa. Com isso, contribuímos para a melhoria do Ciberteatro, recortando os problemas e registrando as soluções encontradas, como também obtendo informações e transformando estas em conhecimento a partir de variadas fases que nos levaram a constituir as soluções aqui apresentadas.

Como constituir estratégias para que o olhar do *ciberespectador* tivesse algum nível de liberdade e de opção para ver? Como fazê-lo interagir?

Para que pudéssemos responder estas e demais perguntas que nos foram surgindo, observamos, a partir do recurso cine-videográfico da Câmera Subjetiva, uma possibilidade de fazer com que o *ciberespectador* se sentisse vendo através de um determinado ator ou espectador, logo em seguida, acrescentamos um objeto cênico como ponto, também, de observação. Foi então que nos surgiu a possibilidade de mediar o olhar e ciborguizar atores e plateia, implantando câmeras em cada um deles e com estas variadas ofertas deixar o *ciberespectador* decidir por onde ou quem ele quer ver, trazendo com isso, a possibilidade de reconhecer e dar espaço a sua subjetividade que se manifesta a partir do conjunto de decisões e das decorrentes combinações que surgem a partir de cada uma de suas escolhas.

Um novo problema surgia, instituir um recurso que pudesse facilitar ou possibilitar que o usuário do Ciberteatro decidisse quais câmeras e a partir de quem ou do que ele gostaria ver. Foi

quando nos deparamos com a necessidade de criar um sistema que, inspirado na mesa de corte de transmissões ao vivo, possibilitasse a escolha deste *ciberespectador* e trouxesse com esta condição algum nível de liberdade para o seu olhar, como também, no ato de escolha, ele estaria interagindo com a obra, combinando de forma ímpar as imagens, fazendo com que o resultado daquela combinação, gerida por ele, fosse única e pessoal, elevando-o a condição de interator e produtilizador. Este sistema denominado *Personal Switcher* possibilitou o *ciberespectador* a encontrar-se artaudianamente nas “entranhas da cena”, envolvido pelo espetáculo, de uma forma muito análoga ao Teatro da Crueldade ou do que ele possa sugerir/surgir.

Para que pudéssemos criar os Ciborgues Ópticos que teriam seus “olhares” vampirizados pelos *ciberespectadores*, necessitamos recorrer a composição de uma unidade de transmissão que tivesse uma autonomia de energia, captação de imagem de vídeo através de uma câmera que pudesse ser afixada na região do Terceiro Olho, captação de áudio e a lógica possibilidade de transmitir tudo isso para a Internet. Com o celular com o uso de OTG, *webcam*, microfones e um aplicativo coreano chamado *Camera Fi Ice*, compusemos esta unidade de transmissão e um consequente kit de *ciborguização*.

As soluções que foram criadas no decorrer deste projeto tiveram como princípio norteador, partir de uma condição de fácil aplicação e, se possível, de baixo custo.

Para tanto, utilizamos *software* gratuito e equipamentos de baixo preço. Muitos destes não temos como determinar seu fabricante, pois foram adquiridos em mercados abertos especializados na venda de importados fabricados na China e, no nosso caso, em sua maioria, de baixa qualidade.

Dessa forma, criamos uma condição para experimentarmos nossas propostas e facilitarmos a reprodução deste projeto por grupos de teatro ou *performers* que queiram experimentar incursionar pelo ciberespaço com sua arte a partir das possibilidades que aqui surgem. Por isso determinamos equipamentos populares como *smartphones* e *webcams*, ambos facilmente encontrados a partir dos possíveis componentes que façam parte dos possíveis grupos que queiram fazer uso deste projeto. Porém ressaltamos que, ao baixarmos os custos, necessariamente baixamos a qualidade, entretanto os equipamentos aqui listados já foram vendidos a preços superiores aos praticados atualmente, pois novas tecnologias são lançadas, novos equipamentos também e com isso há um barateamento em tudo aquilo que se faz “ultrapassado”. Não à toa, prevenimos que, em um curto espaço de tempo, poderemos nos defrontar com câmeras, microfones e todos os elementos que compõem esta pesquisa, de melhor qualidade e com preços tão baixos quanto estes elementos que aqui indicamos. Portanto, há uma lógica possibilidade de num curto espaço de tempo, podermos praticar os mesmos

princípios aqui apontados, a um preço tão confortável quanto os de hoje, mas com uma qualidade extremamente superior. Com isso sublinhamos uma outra possível característica importante para a compreensão desta pesquisa, não há impedimento algum à utilização de melhores equipamentos, eles, logicamente, trarão melhores resultados, elencamos os que aqui estão listados, pelos motivos já apresentados, como também por utilizarmos uma Internet de baixa qualidade, não nos proporcionando uma condição estável de transmissão por streaming de imagem ao vivo de alta qualidade.

Com todos os elementos elencados e devidamente compreendidos enquanto formadores de uma unidade de transmissão, podemos colocar nos objetos cênicos, nos atores e na plateia presente, tantos os atores quanto a plateia passaram a ser compostos por Ciborgues Ópticos Vampirizados, ressaltando que a plateia presente, com esta possibilidade surgida a partir de sua *ciborguização*, passou a também ser Plateia Interface. Todas estas imagens geradas e transmitidas por *streaming* passaram a ser convergidas num mesmo ambiente, através do sistema *Personal Switcher*.

Para que pudéssemos testar cada um dos elementos aqui indicados, partimos para variados tipos de experimentos, dos mais simples como configuração de aplicativos nos celulares, até a apresentação de uma obra-experimento, retratada no Capítulo 3, que foi criada a partir de um fragmento da peça Hamlet, de Shakespeare, e encenada três vezes. Porém, das três encenações, só alcançamos a plenitude do que estávamos propondo na última delas.

Esta obra-experimento, “Ser e Não Ser!” fora apresentada para uma ciberplateia que também serviu para formar a nossa amostra por conveniência. Composta por 18 pessoas, de variados graus de estudo, de sete cidades, quatro estados e que se dispuseram a responder um curto questionário em que averiguamos possíveis confirmações ou refutações relativas a hipótese constituída e a funcionalidade dos elementos que construímos, das estratégias e táticas que criamos e das combinações de cada uma destas partes e etapas aplicadas em uma obra de arte em harmonia com os objetivos elencados.

Ainda no Capítulo 3, nos debruçamos sobre os dados referentes a pesquisa que implementamos com as pessoas que formaram a amostra por conveniência e que assistiram e responderam o questionário. Buscamos, obviamente, comprovar nossa hipótese de que se oferecermos ao *ciberespectador* uma condição de escolha ao seu olhar e fazê-lo olhar a partir de variados pontos de vistas presentes na ação cênica, maior seria a construção de um solo fértil à catarse e à imersão?

A partir dos dados que nos chegaram, vimos que, constituir cada um dos elementos, aqui expostos, para que pudéssemos facilitar esta possível imersão, não tivera sido em vão, pois 89,47% dos *ciberespectadores* confirmaram que este experimento proporcionou uma condição imersiva e 94,44% afirmaram que esta obra-experimento, diante de alguns conceitos indicados no corpo do questionário, é sim, uma obra de Ciberteatro, e ainda que, 94,44% não considerou estar se relacionando com uma obra cinematográfica ou videográfica, sugerindo assim, a confirmação de que há uma estrutura fotográfica a serviço, neste caso específico, do Ciberteatro.

Finalmente, no Capítulo 4, encerramos nossa caminhada, ofertando ao Ciberteatro e a ciberformance, os recursos que foram desenvolvidos no decorrer deste nosso trabalho: a Plateia Interface; os Ciborgues Ópticos Vampirizados; a possibilidade de se representar a Subjetividade através do Olhar Mediado, lembrando mais uma vez Kant, que dissera que o sublime se encontrava na subjetiva condição de sentir das pessoas, e aqui revisitamos o pensamento kantiano, muito mais pela sua observação do quanto a subjetividade se faz importante às nossas relações que chega, a partir destas, a construir, através de seus sentimentos, até o sublime, ressaltando que, no nosso trabalho, o sublime não faz parte de nossas ocupações. Ofertamos ainda o sistema de *Hiperfície Personal Switcher*. E confirmando cada uma das suas funcionalidades enquanto elementos integrados a proposta aqui apresentada, ressaltando a sanção da hipótese constituída e alcançando todos os objetivos elencados.

Observamos que a ausência de bibliografia, equipamentos e laboratórios, como também de diversos outros profissionais de diversas outras áreas, nos trouxe uma carga além daquela que esperávamos. Muito investimos, financeiramente e em tempo, necessitando, muitas vezes, desviar nossos planos de estudo para migrar para tantas outras áreas necessárias para a concretização deste projeto, com isso, aproveitamos para apontar para uma necessária reflexão, quanto as dificuldades provocadas pela falta de uma infraestrutura mínima para pesquisas deste tipo.

Buscaremos dar continuidade aos passos aqui iniciados e tão bem orientados por aqueles que nos presentearam com seus saberes e com a suas sapientes formas de nos fazer absorver cada um dos ensinamentos ofertados, e, para o momento desta possível continuidade, prevista e até indicada nos Trabalhos Futuros, torcemos para que a ciência em nosso país passe a ser vista de uma outra forma e que a justiça social se faça presente, e que este presente, seja, de preferência, num futuro próximo, e que este Ciberteatro continue se desenvolvendo, ajudando vários artistas a superarem barreiras como a localização geográfica e econômica, facilitando suas experimentações e

permitindo a distribuição de suas obras por todo o mundo em que as teias da rede mundial de computadores possa tocar. *Evoe*⁷⁴!

3.5 Perspectivas

Na medida em que incursionávamos pelos temas aqui apresentados, suas referências, suas problemáticas, construções de hipóteses, buscas por comprovações, experimentos, problemas das mais diversas ordens e soluções das mais diversas espécies, em cada momento destes nos deparamos com possibilidades que surgiram como um reflexo ao que vivenciávamos, como também, em harmonia a inúmeros *insights* que brotaram no decorrer deste período. Elencamos a seguir, uma seleção destes rompanes lógicos e possivelmente factíveis, classificando-os como possíveis trabalhos futuros ou ainda perspectivas, e que poderão ser desenvolvidos por diversos outros pesquisadores de áreas diversas.

Um dos possíveis usos que nos ocorreu, referente a *ciborguização*, transformando o possível *ciborguizado* em um Ciborgue Óptico Vampirizado, aliando-o ao uso do *Personal Switcher*, se dá nas áreas de educação, saúde, esportes, e, logicamente, artes. Abordaremos de maneira superficial, cada uma dessas possíveis aplicações, nos tópicos abaixo.

Educação a Distância

O uso dos elementos aqui desenvolvidos pode facilitar os processos de imersão e, consequentemente facilitar os fenômenos de ensino-aprendizagem, aplicando-o no ensino a distância. Podemos tomar como exemplo uma aula de campo em que um professor com mais cinco alunos, todos Ciborgues Ópticos Vampirizados, vivenciam um passeio organizado por um determinado museu. A partir daqueles que lá estão, os alunos que se encontram a distância poderão “vampirizar” os olhares que vivenciam presentemente a experiência nesse ambiente.

Saúde

Imaginemos toda a equipe de uma unidade de atendimento móvel de emergência, todos Ciborgues Ópticos Vampirizados e tendo os seus olhares vampirizados por médicos que estão

⁷⁴ Grito de evocação proferido pelas sacerdotisas que cultuavam Baco, pelas bacantes. É um grito de felicidade, de alegria; expressão de entusiasmo e exaltação.

remotamente auxiliando no atendimento. Estes médicos a partir do *Personal Switcher* poderão participar remotamente de diversas tomadas de decisão, e mesmo que tenham médicos socorristas nas equipes, de qualquer canto do mundo um determinado especialista poderá interferir na condução de um tipo específico de intervenção.

Esporte

Tomemos como um possível exemplo o futebol, esporte de tantos adeptos e apaixonados, que já provoca, em muitos destes, uma sensação de imersão quase que profunda, mesmo que seja transmitido de forma convencional por um canal televisivo. Imaginemos este esporte praticado por Ciborgues Ópticos Vampirizados, e de casa um *ciberespectador* possa passear de forma *vampiresca* por cada um destes olhares, como numa falta em que o time A, através de seu artilheiro, se prepara para chutar a gol. O *ciberespectador*, poderá neste momento, inclusive, observar a cena pelo olhar do jogador que compõe a barreira, pelo olhar do goleiro, pelo olhar daquele que chuta a bola e, possivelmente, pela bola que cumprirá seu destino.

Ciberteatro e Ciberformance

Uma outra necessidade que vivenciamos durante os experimentos e principalmente no decorrer da transmissão da obra-experimento “Ser e Não Ser!”, foi a de instituir e aglutinar ao *Personal Switcher* uma ferramenta de comunicação, não à toa, utilizamos, durante nossas transmissões, o aplicativo *whatsapp*, para diminuir a falta de comunicação que descobrimos ser necessária, principalmente no decorrer de um experimento desta espécie. Esta ferramenta poderá funcionar em várias vias: *Ciberespectador* x equipe da peça ciberteatral, equipe x ator, ator x ciberplateia e, ainda, *ciberespectador* x *ciberespectador*.

Sentimos também a necessidade de trazer para o elenco algumas formas de *presentificar* a ciberplateia, uma delas é partindo do pressuposto que hoje tem mais notebooks que *desktops*, e geralmente nos notebooks tem webcams, portanto, se habilitarmos o envio de vídeos ao vivo dos *ciberespectadores* que formam a plateia, teremos a presença para o elenco de mais um conjunto de pessoas, que, ao seu redor, se farão presentes a partir de monitores, TVs ou até mesmo projeções.

De igual forma, um possível trabalho futuro será o de trazer para o ator possibilidades de reações e de escolhas desta ciberplateia, como ficar sabendo qual o Ciborgue Óptico que mais está sendo utilizado numa determinada cena, receber estímulos sensoriais no corpo referente a variados significados tais como aplauso e vaia, ou ainda ter em seu corpo, exoesqueletos que tenham seus

movimentos disponibilizados para que, a partir de um algoritmo simples, a plateia decida movimentos e expressões corporais.

O *Personal Switcher* enquanto protótipo aqui apresentado, está configurado de uma forma em que o artista usuário terá que entender de programação para mudar a quantidade de câmeras e de modificar o seu *layout*. Um possível trabalho futuro é, desenvolver uma interface em que o usuário possa modelar os layouts sem que precise programar, apenas respondendo perguntas tais como: Quantas câmeras/fluxos de vídeo? Indique a localização destas câmeras; quais os endereços de cada fluxo de vídeo? Etc.

Microcomputador Raspebery PI a serviço do Ciberteatro e Ciberformance

Para finalizar, informamos que, sob a coordenação do professor Lincoln David do LAVID/UFPB, alguns testes, de forma ainda superficial, foram feitos, e nestes, conectamos uma câmera com qualidade 4K a um Raspebery PI, um microcomputador fruto de um projeto da fundação de mesmo nome⁷⁵. Estes testes já indicaram a possibilidade de substituir o celular por este equipamento, diminuindo em mais de um quinto os seus custos e aumentando em mais de cem vezes a qualidade da imagem, em relação aos experimentos aqui expostos.

Finalizamos ressaltando que possibilitar a interferência da ciberplateia nos atores ciborguizados, informando-os através de um retorno referente às suas experiências e emoções, gerando novas formas de atuação e as moldando a esta ciberplateia que passa a ser ainda mais produtilizadora. Ao ator, atribuir-se-á ainda mais desafios, inclusive, de improvisos, nos fazendo também imaginar que este mesmo teatro, Ciberteatro, tecnológico, eletrônico e artemidiático poderá, transmediatizar seus espetáculos, ampliando seu alcance e utilizando diversas outras plataformas e mídias.

Consequentes novas formas de escrita incidirão num Ciberteatro transmediático, híbrido, envolvendo o espaço e o ciberespaço, o virtual e o analógico, compondo e ocupando diversas mídias, incrementando, inclusive, possibilidades de mídias olfativas e gustativas. Trabalhos e pesquisas futuras, nos fazem vislumbrar tantas possibilidades, que imaginamos um possível Teatro Total, de uma totalidade, talvez e graças as carências e/ou limitações tecnológicas de outrora, inimaginável, como inimagináveis são os Teatros Totais que ainda estão por vir.

⁷⁵ “Com foco educacional, a instituição desenvolveu o computador com o compromisso de simplicidade e preço baixo para que ele pudesse chegar em escolas. Assim, crianças teriam acesso a fundamentos de programação e teriam também um entendimento mais aprofundado sobre a natureza dos computadores e o seu funcionamento.” Retirado de <
<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/11/como-funciona-o-raspberry-pi-entenda-tecnologia-e-sua-aplicabilidade.html>>
 dia 14 de novembro de 2017.

REFERÊNCIAS

- APOLINÁRIO, Fábio. **Metodologia da Ciência: Filosofia e prática da pesquisa**. 2ª. São Paulo: Cenage Learning, 2012.
- ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. 1ª. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- ASCOTT, Roy. **Telematic Embrace**. Edição: Edward A. Shanken. Los Angeles: University of California, 2003.
- BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. São paulo: Perspectiva, 2000.
- BORNHEIM, Gerd. **Teatro: A cena dividida**. Porto Alegre: L&PM, 1983.
- CANTON, Katia. **Corpo, Identidade e erotismo**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.
- CAUSEY, Matthew. **The Oxford Encyclopedia of Theatre and Performance**. Edição: Dennis Kennedy. Vols. I, A-M. Oxford: Oxford University Press, 2003.
- CHATZICHRISTODOULOU, Maria. “Cyberformance? Digital or networked performance? Cybertheatre? Or virtual theatres? Or all of the above?”. Londres, 2014.
- CIOTTI, Naira. **O professor-performer**. Natal: EDUFRN, 2014.
- CLÜVER, Claus. “**Inter textus / Inter artes / Inter media**.” Aletria: Revista de estudos de literatura, julho de 2006.
- COURI, Aline. **Arte Digital**. Rio de Janeiro, 2015.
<https://hcgnm20151.wordpress.com/2015/05/15/arte-digital/> (acesso em 08 de junho de 2017).
- DANET, B., Bechar-Israeli, Cividalli, A T., e Rosenbaum-Tamari. **Experiments with Virtual Theater on Internet Relay Chat**. Pennsylvania, 1995.
- DANTO, Arthur C. **Após o Fim da Arte: a arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.
- DAVANZO, Priscila. 2017. http://frrrk.wikia.com/wiki/Priscilla_Davanzo (acesso em 08 de maio de 2017).
- DAVILA, Amy. **Light My Wirefire: Live Performance in Cyberspace**. 2000.
<http://entropy8zuper.org/wirefire/WFreview.Davila.3.23.02.htm> (acesso em 11 de 06 de 2017).

DITZER, Liane. **Networks in Performance Art**. Network Theory Applied to Artists Structures. Munich: Grin Verlag, 2015.

FOLETTTO, Leonardo. **Efêmero Revisitado: conversas sobre teatro e cultura digital**. Santa Maria: Baixa Cultura, 2011.

GAY, Peter. **Modernismo**. São Paulo: Companhia da Letras, 2009.

GIBSON, William. **Neuromancer**. 4ª. São Paulo: Aleph, 2008.

GOLDEBERG, Roselee. **A arte da performance**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GOMES, Clara. **Ciberformance: A performance em ambientes e mundos virtuais**. Lisboa: CECL, 2015.

GOMBRICH, Ernest H. **A História da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GRAU, Oliver. **Arte Virtual: da ilusão a imersão**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP - FEU, 2005.

GUIMARÃES, Aluizio, Ed PORTO, e José TONEZZI. “**Subjetividade e Representação: o olhar mediado**” em III ArTecnologia – Volume I. Rio de Janeiro: Universidade Estadual do Rio de Janeiro, 2017. (no prelo)

_____. “**Subjetividade e Representação: o olhar mediado.**” Caderno de resumos VII jornada de Pesquisa em Artes Cênicas. João Pessoa: DAC - Departamento de Artes Cênicas, 2016.

ISAACSSON, Marta. “**Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias de imagem.**” ArtCultura, julho de 2011: 7-22.

JAMEISON, Helen Varley. “**Real Time, Virtual Space, Live Theatre.**” Aotearoa Digital Arts Trust, 11 de agosto de 2008.

_____. “www.ada.net.nz.” 22 de janeiro de 2008.

_____. **Adventures in Cyberformance - Experiments at the interface of theatre and the Internet**. Queensland, Creative Industries Faculty, Queensland University of Technology: Creative Industries Faculty, Queensland University of Technology, 2008.

KANT, Immanuel. **Crítica da Faculdade do juízo**. 2ª edição. Tradução: Valerio Rohden e Antônio Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

LEÃO, Lúcia. **Artemídia e cultura digital**. 1ª. Edição: Artur Matuck, & Jorge Luiz Antonio. São Paulo: Musa Editora, 2009.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. Ciberultura. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2009.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. São Paulo: Jorge Zahar LTDA, 2007.

_____. **“Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento.”** XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2002.

MARTÍNEZ, Iván, et al. **Anuario AC/E de cultura digital 2016.** Madrid: Acción Cultural Española (AC/E), 2016.

MASURA, Nadja Linnine. **Digital theatre: a “live” and mediated art form expanding.** College Park: University of Maryland, 2007.

MATTERLART, Aramand, e Michele Mattelart. **História das teorias da comunicação.** São Paulo: Loyola, 2005.

MEDOSCH, Armin. **“Automation, Cybernation and the Art of New Tendencies (1961-1973).”** Automation, Cybernation and the Art of New Tendencies (1961-1973). Londres, 24 de março de 2012.

MELIM, Regina. **Performance nas artes visuais.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MORGADO, Isabel Salema, e António Rosas. **Cidadani Digital.** Covilha: LabCom, 2010.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: UNESP, 2003.

NUSBERG, Lev. **“Cybertheater”** Leonardo (The MIT Press Stable) 2, nº 1 (janeiro 1969): 61-62.. Leonardo. 2 de Janeiro de 1969.
<https://www.jstor.org/stable/1571928?seq#page_scan_tab_contents> (acesso em 16 de outubro de 2016).

PAPAGIANNOULI, Christina. **Political Cyberformance.** 1ª. Londres: Palgrave Macmillan, 2016.

PAUL, Christiane. **Digital Art (World of Art Series).** Londres: Thames & Hudson, 2003.

PEÑUELAS, Isabel Fernández, et al. **El Anuario AC/E de Cultura Digital 2014.** Madrid: Acción Cultural Española (AC/E), 2014.

PLUTA, Izabella. **“Art Research Journal.”** Art Research Journal. 2 de janeiro de 2016.
<http://www.izabellapluta.com/Documents/Pluta_Androides_Ishiguro_hirata_Portugese_8405-25710-1PB.pdf> (acesso em 23 de março de 2017).

PRADO, Gilberto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário.** São Paulo, São Paulo: Rumos Itaú Cultural Transmídia, 2003.

RANCIÈRE, Jaques. **El espectador emancipado.** Buenos Aires: Manantial, 2014

RODRIGUES, Cris. **O cinema e a produção.** 3ª edição. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2007.

ROSENBAUM-TAMARI, YEHUDIT, AMOS Cividalli, TSAMERET Bechar-Israeli, e DANET, Brenda: **“Experiments with Virtual Theater on Internet Relay Chat.”** Journal of Computer-mediated communication, 2 de setembro de 1995.

ROTHKO, Mark. **“Address to Pratt Institute.”** Em Writings on Art, tradução: Anabela Becho. New Haven: Yale University Press, 1958.

SALIHBEGOVIC, Fahrudin. **Directing Cybertheatre.** Belgrado: Academica, UNESCO and University of the Arts, 2013.

SANFELICI, Aline de Mello. **“Shakespeare no Twitter: Romeu e Julieta em até 140 caracteres.”** Revista Urdimento., nº 18 (setembro 2012).

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

SANTANA, Ivani. **“Primeiras experiências telemáticas do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: Corpoaudiovisual.”** Revista Eletrônica MAPA D2 - Mapa e Programa de Artes em Dança (e performance), dezembro 2015.

SCHNEIDER, Henrique Nou, Ártemis Barreto de Carvalho, Daniele Santana de Melo, Elissandra Silva Santos, e Max Augusto Franco Pereira. **“Reflexos da Dromocracia Cibercultural.”** Tempos e espaços em educação V, nº 9 (julho/dezembro 2012).

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro.** 4ª Edição. Tradução: Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2005.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação.** 3ª. São Paulo: Cortez Editora, 1986.

TONEZZI, José e HOBY, Larissa. **“Da Cena em tempos húmidos.”** In Artes da Cena: processos e práticas, org. Narciso Telles. Jundiaí, São Paulo: Paco Editorial, 2016.

VETTESE, Angela. **L'arte contemporanea (Farsi un'idea).** Bologna: Il Molino, 2012.

ZANINI, Walter. **“A arte de comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço.”** ARS (Universidade Estadual de São Paulo) 1 (2003).

GLOSSÁRIO

Câmera Subjetiva	Recurso cinematográfico e videográfico em que a câmera tenta retratar o ângulo de visão de um determinado personagem, se colocando na altura de seus olhos.
Catarse	Do grego <i>kátharsis</i> : purificação, purgação; mênstruo; alívio da alma pela satisfação de uma necessidade moral
Chat	Forma de comunicação a distância, utilizando computadores ligados à internet, na qual o que se digita no teclado de um deles aparece em tempo real no vídeo de todos os participantes do bate-papo.
Ciberart	Refere-se a toda manifestação artística produzida através do computador e tem por princípio a construção de arte a partir de processos digitais.
Ciberplateia	A plateia que está remotamente acessando uma determinado acontecimento no ciberespaço
Ciberteatralizar	Moldar um determinado grupo ou peça teatral em Ciberteatro
Ciborgue Óptico	Ciborque equipado com câmera
Ciborguizado	Transformado em ciborgue
Cíbrido	(ciber + híbrido) designa e situa o espaço de transição entre os objetos concretos e os dados virtuais
Cinestésico	Referente a Cinestesia que é a percepção simultânea, provocada pelo cruzamento de sensações. Recurso utilizado para descrever fenômenos provocados por sensações de universos distintos.
Desprodução	Ato de desfazer a produção de um set de filmagem

<i>Expertise</i>	Conhecimento que se adquire pelo estudo, experiência e prática; e a capacidade de aplicar o que foi aprendido de forma adequada às solicitações requeridas pela função exercida.
Hiperfície	Onde o real e o virtual se encontram (...) um espaço liminar onde o espectador pode dobrar a sua presença e estar em ambos os ambientes, real e virtual, simultaneamente” (GIANNACHI).
Imersão	Submerso na água, podendo ser também uma sensação de estar envolto numa outra realidade
Iterator	Aquele que interage.
Intermedial	Entre mídias
Liminar	Relativo a, situado em ou que constitui limite ou ponto de passagem, como entre dois locais, situações, atividades etc
Neo-Dada	Movimento com manifestações auditivas, visuais e literárias que tinham semelhanças no método ou intenção com obras de arte anteriores da Dada . Nos Estados Unidos, o termo foi popularizado por Barbara Rose na década de 1960 e refere-se principalmente, embora não exclusivamente, ao trabalho criado nessa e na década anterior. Havia também uma dimensão internacional para o movimento, particularmente no Japão e na Europa, servindo de base para Fluxus, Pop Art e Nouveau réalisme
<i>Personal Switcher</i>	Sistema desenvolvido para Ciberteatro e Ciberformance. Inspirado em uma mesa de corte utilizada em transmissões ao vivo de televisão. Este sistema possibilita convergir em si vários fluxos de vídeo ea interação do ciberespectador para com a obra, escolhendo a partir de que ponto disponibilizado ele quer ver.
Produtilizador	Usuários e produtores de informação e conhecimento – frequentemente num papel híbrido onde o uso também é produtivo
Ubíquo	Mesmo que onipresente
Vampirizar	explorar

APÊNDICE A “Ser e Não Ser!”⁷⁶

Baseado num fragmento da obra Hamlet, de William Shakespeare e adaptado para a linguagem de Ciberteatro.

Figura 46 – Ilustração do crânio de Yorick. “A cena da exumação do crânio de Yorick”, segundo Eugène Delacroix



Fonte: [https:// encurtador.com.br/ceyNP](https://encurtador.com.br/ceyNP)

Ao ar livre:

Um túmulo já escavado.

No fundo, enlameada, uma mulher, nua... toda lama, lama-mulher...

Hamlet chega e a observa. Ela em de pé, lhe dá o crânio de Yorick.

⁷⁶Título gentilmente cedido por seu autor, o professor José Tonezzi, em momento de orientação acadêmica para este trabalho.

Figura 47 – Ilustração do crânio de Yorick



Fonte: o autor a partir de imagem disponibilizada na Internet

Hamlet recebe.

Ela retorna cova e em loop se movimenta, inspirada pelo “És pó, e ao pó voltarás”.

Um espectador assiste localmente à ação cênica com seu devido terceiro olho.

Hamlet observa o crânio e chora...

O Espectador (plateia interface – é levado a observar as cenas concomitantes (Hamlet e a lama-mulher). Algumas pessoas ao redor.

O *ciberespectador* poderá assistir e navegar pela apresentação utilizando o aplicativo *Personal Switcher*, produzido especificamente para facilitar sua percepção através do olhar de Hamlet, do espectador presencial (que chamamos de plateia interface), do olhar do crânio e da mulher-lama. Com isso ele pode ter sua subjetividade representada de alguma forma e seu olhar mediado por cada elemento que facilita a representação desta citada subjetividade.

ANEXO A

A receita de uma obra de arte⁷⁷

1. Deve existir uma evidente preocupação com a morte – indicações de mortalidade... A arte trágica, a arte romântica, etc., lida com o conhecimento da morte.

2. Sensualidade. A nossa base de ser concreto acerca do mundo. É uma relação luxuriosa com as coisas que existem.

3. Tensão. Tanto conflito como desejo refreado.

4. Ironia. Este é um ingrediente moderno – A humildade e a análise para que um homem possa prosseguir para algo mais.

5. Inteligência e o jogo... para o elemento humano.

6. O efêmero e o acaso... para o elemento humano.

7. Esperança. 10% para fazer o conceito de trágico mais suportável.

⁷⁷ Fonte: ROTHKO, Mark, Address to Pratt Institute, Novembro 1958, In Writings on Art, New Haven, Yale University Press, 2006, p. 125, (Tradução livre de Anabela Becho)

ANEXO B

Trecho do livro *Neuromancer*, de Willian Gibson

Os japoneses já haviam esquecido mais neurocirurgia que os chineses jamais haviam aprendido. As clínicas negras de Chiba eram de ponta, escolas inteiras de conhecimento técnico suplantado mês a mês, e mesmo assim não conseguiram reparar o estrago que ele havia sofrido naquele hotel em Memphis. Um ano ali e ele ainda sonhava com o ciberespaço, a esperança morrendo um pouco a cada noite. Todo o *speed* que tomou, todas as voltas que deu e as esquinas de *Night City* por onde passou, e ainda assim ele via a matrix em seu sono, grades brilhantes de lógica se desdobrando sobre aquele vácuo sem cor... O Sprawl fi cava agora a um longo e estranho caminho de distância sobre o Pacífico, e ele não era mais nenhum cara do console, nenhum cowboy de ciberespaço. Apenas mais um marginal na viração. Mas os sonhos apareciam na noite japonesa como figuras de vudu eletroluminescente, e ele gritava, chorava dormindo, e acordava sozinho no escuro, curvado em posição fetal em sua cápsula em algum hotel-caixão, as mãos trincadas no colchonete, a espuma sintética enroscada entre os dedos, tentando alcançar o console que não estava lá.

– Vi sua namorada ontem à noite – disse Ratz, passando a Case sua segunda Kirin. – Não tenho namorada – ele disse, e bebeu. – Senhorita Linda Lee. Case balançou a cabeça. – Não tem garota? Nada? Só negócios, amigo artista? Dedicção ao comércio? – Os olhinhos castanhos do bartender estavam incrustados em rugas de carne. – Acho que eu gostava mais de você quando estava com ela. Você ria mais. Agora, uma noite dessas, você pode acabar ficando artístico demais; aí vai acabar em tanques de clínica, em peças avulsas. – Estou ficando tão emocionado, Ratz. – Ele terminou a cerveja, pagou e foi embora, os ombros altos e estreitos encolhidos sob o nylon cáqui molhado de chuva da jaqueta. Abrindo caminho em zigue-zague pelas multidões de Ninsei, sentia o cheiro azedo do próprio suor. (Gibson, 2008, p. 19).

ANEXO C

MANIFESTO FUTURISTA

Manifesto Futurista⁷⁸ (Publicado em 20 de Fevereiro de 1909, no “*Le Figaro*”)

1. Nós queremos cantar o amor ao perigo, o hábito da energia e da temeridade.
2. A coragem, a audácia, a rebelião serão elementos essenciais de nossa poesia.
3. A literatura exaltou até hoje a imobilidade pensativa, o êxtase, o sono. Nós queremos exaltar o movimento agressivo, a insônia febril, o passo de corrida, o salto mortal, o bofetão e o soco.
4. Nós afirmamos que a magnificência do mundo se enriqueceu de uma beleza nova: a beleza da velocidade. Um automóvel de corrida com o seu cofre enfeitado com tubos grossos, semelhantes a serpentes de hálito explosivo... um automóvel rugidor, que parece correr sobre a metralha, é mais bonito que a Vitória de Samotrácia.
5. Nós queremos glorificar o homem que segura o volante, cuja haste ideal atravessa a Terra, lançada também numa corrida sobre o circuito da sua órbita.
6. É preciso que o poeta prodigalize com ardor, esforço e liberdade, para aumentar o entusiástico fervor dos elementos primordiais.
7. Não há mais beleza, a não ser na luta. Nenhuma obra que não tenha um carácter agressivo pode ser uma obra-prima. A poesia deve ser concebida como um violento assalto contra as forças desconhecidas, para obrigá-las a prostrar-se diante do homem.
8. Nós estamos no promontório extremo dos séculos!... Por que haveríamos de olhar para trás, se queremos arrombar as misteriosas portas do Impossível? O Tempo e o Espaço morreram ontem. Já estamos vivendo no absoluto, pois já criamos a eterna velocidade onnipotente.
9. Queremos glorificar a guerra – única higiene do mundo –, o militarismo, o patriotismo, o gesto destruidor dos libertários, as belas ideias pelas quais se morre e o desprezo pela mulher.
10. Queremos destruir os museus, as bibliotecas, as academias de toda a natureza, e combater o moralismo, o feminismo e toda a vileza oportunista e utilitária.

⁷⁸ Retirado de <<https://memoriavirtual.net/2005/02/21/futurismo-manifesto-futurista-2/>> dia 21 de março de 2016

11. Cantaremos as grandes multidões agitadas pelo trabalho, pelo prazer ou pela sublevação; cantaremos as marés multicores e polifónicas das revoluções nas capitais modernas; cantaremos o vibrante fervor nocturno dos arsenais e dos estaleiros incendiados por violentas lutas eléctricas; as estações esganadas, devoradoras de serpentes que fumam; as fábricas penduradas nas nuvens pelos fios contorcidos de suas fumaças; as pontes, semelhantes a ginastas gigantes que cavalgam os rios, faiscantes ao sol com um luzir de facas; os piróscafos aventureiros que farejam o horizonte, as locomotivas de largo peito, que pateiam sobre os trilhos, como enormes cavalos de aço enleados de carros; e o voo rasante dos aviões, cuja hélice freme ao vento, como uma bandeira, e parece aplaudir como uma multidão entusiasta.

ANEXO D

DEPOIMENTO DA ATRIZ NAIARA MISA

Por(ver) da cena

Naiara Misa (Atriz, Arte-Educadora e Pesquisadora)

João Pessoa, 20 de outubro de 2017

Quando Aluizio me fez o convite para participar desse experimento, Ser e Não Ser, fiquei extremamente lisonjeada, curiosa e feliz, pois seria como se eu, enquanto atriz e pesquisadora na área do corpo e das tecnologias na cena, fosse experimentar/sentir no corpo e na prática um pouco do que eu havia acabado de ler e de escrever no meu Trabalho de Conclusão de Curso⁷⁹. A partir do momento em que ele foi explicando do que se tratava o experimento fui vivenciando e internalizando como seria esse processo criativo, nunca antes visto e sentido por mim enquanto atriz. Como o meu corpo criaria uma cena usando uma câmera na testa, sem fala, só composto por gestos e movimentos repetitivos, numa espécie de loop?

Bertrand (Hamlet) e eu começamos a ver e experimentar como seria o uso da câmera na testa. De início eu senti um pouco de estranhamento, e ao mesmo tempo de encantamento, pois, com esse meu terceiro olho (câmera entre os olhos) eu estava vendo o que eu vejo. Foi aí que eu disse: “Eita, agora eu posso ver como eu vejo”, e, conseqüentemente, os espectadores veriam pelo meu ponto de vista, enquanto atriz na cena. Agora eu seria o meu corpo (carbono) com outro corpo (silício) – a câmera, o celular etc. Seria a atriz ciborgue, como denomina Aluizio. Meu corpo nu de vestimentas seria um manto de subjetividade em cena: a terra, aquela que tudo germina, nasce, vira pó e renasce.

Nos primeiros contatos com a câmera eu tive que achar uma movimentação, uma regulação no pescoço e na cabeça, para que a câmera captasse o que eu visse sem cortar partes do outro personagem, ou só mostrasse o teto, o chão, ou metade de um objeto que eu estivesse olhando. Meu pescoço seria como uma espécie de tripé para a minha cabeça/câmera, que se adaptou e procurou movimentos não tão bruscos e/ou rápidos para uma melhor visualização do que se passava na cena acompanhada pelo espectador.

⁷⁹ *O porvir da cena: possibilidades da presença cênica no contexto das tecnologias digitais* (UFPB/2017)

A primeira apresentação aconteceu na tarde do dia 21 de setembro de 2017. Começamos com a minha pintura corporal, que implicava no meu desnudamento – experiência essa que nunca havia feito em cena. Inicialmente senti um certo receio em derrubar o celular na areia da cova, o meu lugar de encenação, ou mesmo de desligá-lo acidentalmente, pois ele não tinha estabilidade, visto que apenas estava posto entre a minha pele e o meu simbólico “figurino” (um pequeno *short*). Também senti um certo receio antes de entrar em cena quando Aluizio me falou pra limitar a minha movimentação, pois o celular poderia cair, ou chegar a desligar. Nesse instante passei a sentir que havia uma câmera e um celular acoplados em meu corpo, assim como na caveira em minha mão. Passei de um estado orgânico na cena para um estado onde, em alguns momentos, o meu personagem via a câmera e o equipamento e se limitava na movimentação com medo de cair. Fora isso, o trabalho, enquanto personagem criado para a cena, fluiu bem, com uma energia muito boa.

Fizemos a segunda apresentação na semana seguinte, do dia 21 de setembro de 2017, onde tudo fluiu perfeitamente, pois todos os equipamentos estavam funcionando. Aluizio criou suportes para acoplar os celulares nas nossas costas, fazendo com que não nos preocupássemos mais com a possibilidade de derrubar/desligar o equipamento; foi como se a câmera fizesse parte do meu corpo e, dessa forma, compusesse o meu personagem. Em vários momentos da encenação eu não sentia mais a presença da câmera: senti até o instante em que eu estava com o crânio em mãos, antes de entregá-lo ao Hamlet; posteriormente, era como se ela fosse mais um elemento em cena.

Resolvemos fazer a terceira e última apresentação na tarde do dia 4 de outubro de 2017, visto que a anterior não havia captado o áudio, mesmo com a captação (de diferentes ângulos) das imagens geradas em cena. Nessa última apresentação eu me senti mais segura, tanto quanto à minha presença em cena, como quanto à movimentação com todo o equipamento tecnológico em meu corpo. O uso das câmeras me proporcionou um estado diferente de presença em cena. Um estado de atenção direcionado para o que eu via, uma preocupação (presente desde o início do processo criativo) voltada para o olhar, pois eu sabia que aquilo que eu veria o espectador de casa também iria ver. Depois, esse estado de policiamento daquilo que deveria ser visto se transformou numa movimentação livre, orgânica e fluida do meu personagem.

Essa experiência prática com o Ciberteatro propiciou um estado de entrega do meu corpo, junto com outros corpos, oportunizando a experiência de poder me relacionar com o redimensionamento do tempo/espço, com fluxos de energias e percepções. Portanto, foi um exercício extasiante e de suma importância essa relação explorada com o meu corpo e o uso

dos recursos tecnológicos em cena, não sendo só suportes ou meros recursos, mas, sim, uma forma de transpor os limites físicos, possibilitando uma maior liberdade enquanto potência criadora.